

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING*
DENGAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN Gondangwetan 1 Pasuruan)**

Raran Suci Lestari
raransucilestari@gmail.com

(diterima: 21.12.2014, direvisi: 28.12.2014)

Abstrak

Secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas V di SDN Gondangwetan 1 Pasuruan Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain quasi experimental* dengan bentuk *non equivalent control group desain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang disebabkan perlakuan pada kelas eksperimen. Pengaruh positif yang disebabkan oleh model pembelajaran *Role Playing* dengan media video terhadap hasil belajar tampak dalam perubahan nilai rata-rata kelas eksperimen yang jauh berbeda dengan peningkatan rata-rata pada kelas kontrol. Perbedaan peningkatan yang signifikan dapat terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen dari 54,64 menjadi 76,56 sedangkan pada kelas kontrol perbedaan tidak terlalu signifikan yaitu dari nilai rata-rata 58,86 menjadi 59,12. Hal ini didukung dengan sebagian besar siswa yang merespon positif proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dengan rata-rata persentase respon siswa secara keseluruhan adalah 94% atau berada pada kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: model pembelajaran *role playing*, media video, hasil belajar

Sebagai program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar peserta didik menjadi warga masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Ketiga aspek yang dikaji dalam proses pendidikan IPS (memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan) merupakan karakteristik IPS sendiri. Dengan adanya pemilihan model pembelajaran *role playing* yang dipadu dengan media video sangat memungkinkan siswa untuk lebih memahami isi dari materi pelajaran yang disampaikan, melatihnya dalam bermain peran sebagai tokoh pejuang serta akan dapat mengembangkan sikap yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan guru kelas V SDN Gondangwetan 1 bahwa guru sering menggunakan suatu model pembelajaran konvensional yaitu model tradisional dalam pengajaran yang selalu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa

menggunakan media sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi saja, hal demikian mengakibatkan proses belajar anak hanya bersifat hafiah saja. Guru mendiktekan semua informasi dan murid memperhatikan serta mencatat yang pada akhirnya anak membiasakan diri untuk tidak kreatif dalam mengemukakan ide-ide dan memecahkan masalah yang efeknya akan membawa anak dalam kehidupan di masyarakat. Siswa kurang dapat mengolah informasi menjadi ide-ide baru, tetapi hanya merekam dan mengemukakan informasi yang telah diterimanya.

Secara garis besar terdapat keragu-raguan dari peneliti yakni berdasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat dampak yang positif penggunaan metode *role playing* terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan kepekaan sosial siswa kelas IX SMP dan belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa SDN Gondangwetan 1 Pasuruan yang terbiasa menggunakan model konvensional. Peneliti memilih SDN Gondangwetan sebagai subyek penelitian dengan pertimbangan

bahwa sekolah tersebut memiliki siswa yang heterogen dengan tingkat aspek kognitif dan afektif yang berbeda-beda dan dari latar belakang keluarga yang berbeda pula sehingga bisa diasumsikan memiliki kemampuan yang sama untuk menerima pelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin membuktikan model mana yang lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS diantara model konvensional dan model *role playing* dipadu dengan media video dengan mengadakan penelitian eksperimen. Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN Gondangwetan I Pasuruan)”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain quasi experimental* dengan bentuk *non equivalent control group desain*. Desain *quasi experimental* merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2011:77) Pemilihan bentuk *non equivalent control group desain* dikarenakan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, dan berikut adalah gambar mengenai desain penelitian tersebut.

Tabel 1. Desain Penelitian

O1	X1	O2
O3	X2	O4

Keterangan:

- O 1 : Pretest kelompok eksperimen
- O 2 : Posttest kelompok eksperimen
- O 3 : Pretest kelompok kontrol
- O 4 : Posttest kelompok kontrol
- X1 : Perlakuan/treatment dengan model *role playing dan media video*
- X2 : Perlakuan/treatment dengan model konvensional

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua murid SD Negeri

Gondangwetan I Kecamatan Gondangwetan Kabupaten Pasuruan Tahun Pelajaran 2015-2016. Sedangkan sampel yang diambil adalah kelas VA dan VB yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 31 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Silabus, (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (3) Lembar kegiatan siswa (LKS), (4) Soal Pre Tes dan Pos Tes, (5) Lembar Observasi Ranah Afektif, (6) Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, (7) Angket dan keseluruhan instrument penelitian telah divalidasi oleh dua validator yang ahli dalam bidang IPS.

Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis menggunakan uji t. Analisa deskriptif ini digunakan untuk menganalisis data hasil observasi sehingga diperoleh kesimpulan tentang proses pembelajaran. Sedangkan analisis uji t digunakan untuk menganalisis data hasil belajar kognitif dan afektif siswa yang dibagi secara proporsional dengan persentase 50% nilai kognitif dan 50% nilai afektif. Persentase hasil belajar setiap ranah tersebut ditentukan berdasarkan kompetensi dasar (KD) yang dipilih untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan model pembelajaran konvensional.

Analisis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Role Playing* dengan media video dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar adalah menggunakan analisis uji beda mean (uji t) yang diuji pada taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas V di SDN Gondangwetan 1 Pasuruan Tahun Pelajaran 2015-2016.

H_1 = Ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan

model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas V di SDN Gondangwetan 1 Pasuruan Tahun Pelajaran 2015-2016.

Berdasarkan hipotesis tersebut terdapat ketentuan sebagai berikut:

1. Probabilitas $\geq 0,05 = H_0$ diterima.
2. Probabilitas $\leq 0,05 = H_0$ ditolak (Hidayat & Istiadah, 2011: 103).

HASIL

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video

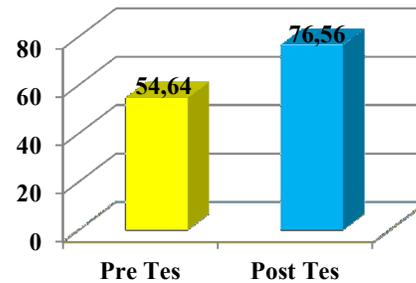
Pada kelas eksperimen diperoleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video oleh 3 observer. Pada pertemuan pertama dapat diketahui bahwa setiap sintaks pembelajaran *Role Playing* dengan media video yang harus dilaksanakan telah terlaksana dengan baik dan lancar namun dari lembar observasi tersebut juga didapatkan beberapa saran-saran untuk perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Saran-saran tersebut diantaranya:

1. Sebaiknya guru perlu memperhatikan alokasi waktu yang telah direncanakan.
2. Guru kurang dalam pengorganisasian siswa di kelas.
3. Sebaiknya guru lebih tegas dalam mengajar agar siswa tidak terlalu ramai.

Berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video diperoleh dari 3 observer dapat diketahui bahwa dalam pertemuan kedua, setiap sintaks pembelajaran *Role Playing* dengan media video yang harus dilaksanakan telah terlaksana dengan baik dan lancar, namun demikian masih terdapat saran untuk perbaikan dalam proses pembelajaran yaitu guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran dengan lengkap.

Data Hasil Belajar

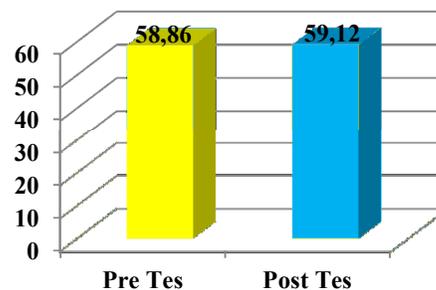
Data untuk nilai rata-rata hasil belajar pre tes dan post tes siswa kelas eksperimen dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Grafik Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Pre Tes dan Post Tes Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan perhitungan hasil belajar pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar pre tes siswa kelas kontrol adalah 58,86. Nilai tersebut lebih rendah sebesar 0,26 jika dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar post tes siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 59,12, sehingga dari nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah adanya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Data untuk nilai rata-rata hasil belajar pre tes dan post tes siswa kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 2. Grafik Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Pre Tes dan Post Tes Siswa Kelas Kontrol

Uji Asumsi Klasik

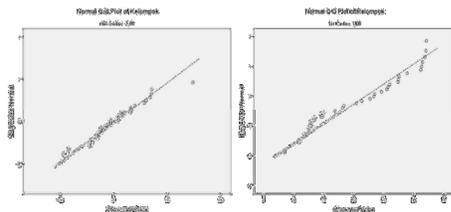
Untuk membuktikan bahwa kondisi awal kedua kelas memenuhi syarat pelaksanaan metode eksperimen, maka dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda rata-rata.

Uji normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Pre Tes

Tests of Normality			
	Code	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
		Sig.	Sig.
Kelompok	Kelas Eksperimen	,124	0,174
	Kelas Kontrol	,200*	0,663

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai signifikansi (Sig.) yang kesemuanya $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal (Aripin, 2008:15). Data untuk uji normalitas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 3. Uji Normalitas

Uji homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas data hasil belajar siswa untuk pre tes dilakukan menggunakan *Levene's Test Equality of Variances*. Pengujian dilakukan menggunakan program komputer yaitu *SPSS for Windows* versi 19.0.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Pre Tes

Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	Sig.
Kelompok	Based on Mean	2,031	0,159
	Based on Median	2,026	0,160

	Based on Median and with adjusted df	2,026	0,161
	Based on trimmed mean	2,015	0,161

Berdasarkan *output* SPSS di atas dapat diketahui bahwa nilai Sig. sampel semuanya berada di atas 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua populasi adalah identik.

Uji beda rata-rata

Dalam penelitian ini, uji beda rata-rata hasil belajar pre tes siswa dilakukan menggunakan uji t dua sampel independen (*independent sampel test*) dengan asumsi bahwa data berdistribusi normal (Aripin, 2008: 19). Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas di atas dapat diketahui bahwa data memiliki distribusi normal, sehingga uji t dua sampel independen bisa langsung dilakukan. Pengujian dilakukan menggunakan program komputer yaitu *SPSS for Windows* versi 19.0.

Tabel Hasil Uji Beda melalui T Tes Dua Sampel Independen

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
SUM	Equal variances assumed	2,031	,159	1,543	60	,128	4,22194	2,73547
	Equal variances not assumed			1,543	53,3	,129	4,22194	2,73547

Berdasarkan *output* SPSS di atas dapat diketahui untuk homogenitas data, dari *Levene's Test for Equality of Variances* diperoleh nilai probabilitas (Sig.) yaitu sebesar 0,159 dan nilai tersebut sama dengan hasil uji homogenitas data pada tabel 4.10, sehingga kondisi tersebut menunjukkan bahwa kedua populasi adalah identik. Hasil dari uji normalitas, homogenitas dan uji beda rata-rata menunjukkan bahwa kondisi awal siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam kondisi yang relatif sama,

sehingga memenuhi syarat untuk melakukan eksperimen.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* dengan media video terhadap hasil belajar siswa, maka dapat dilihat dari rata-rata nilai *gain score* pada kedua kelas yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel Rata-Rata Nilai *Gain Score* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas	31	21,9213	7,40940	1,33077
	31	,2623	5,30275	,95240

Karena rata-rata nilai *gain score* kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (21,92 > 0,26), maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dengan media video lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Tabel Hasil Uji Beda melalui T Tes Dua Sampel Independen

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
SUM	Equal variances assumed	7,224	,159	13,235	60	,000	21,65903	1,63646
	Equal variances not assumed			13,235	54,345	,000	21,65903	1,63646

Berdasarkan *output* SPSS di atas dapat diketahui untuk homogenitas data, dari *Levene's Test for Equality of Variances* diperoleh nilai probabilitas (Sig.) yaitu sebesar 0 ,159 dan nilai tersebut > dari

0,05. Dengan begitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah identik.

Nilai t untuk hasil belajar adalah 13,235 dengan probabilitas sebesar 0,000. Dikarenakan nilai probabilitas (sig.2-tailed) ≤ 0,05 maka H₀ ditolak, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan media video dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Gondangwetan 1 Pasuruan.

Respon Siswa setelah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video dalam Pembelajaran IPS

Data hasil angket respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video tersaji dalam tabel berikut:

Tabel Respon Siswa terhadap Proses Pembelajaran

No.	Indikator	Nomor Angket	Skor Total	Skor Rata-Rata	Persentase (%)	Kriteria
1.	Senang belajar	1, 2	303	4,98	98%	Sangat Baik
2.	Mudah memahami materi pelajaran	3, 13	287	4,66	93%	Sangat Baik
3.	Termotivasi untuk belajar	5, 11	287	4,66	93%	Sangat Baik
4.	Termotivasi untuk menyelesaikan soal	4, 8	291	4,69	94%	Sangat Baik
5.	Dihargai sehingga berani mengeluarkan pendapat	6, 9	281	4,53	91%	Sangat Baik
6.	Bekerjasama dengan teman	7, 12	285	4,60	92%	Sangat Baik
7.	Mandiri dalam belajar	10	147	4,74	95%	Sangat Baik
Rata-Rata					94	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap proses pembelajaran berada pada kriteria “Sangat Baik”. Secara keseluruhan rata-rata persentase respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video adalah sebesar 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa berada pada kategori “Sangat Baik”.

PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, ada beberapa kondisi yang harus terpenuhi agar model pembelajaran *Role Playing* dengan media video bisa dilaksanakan secara efektif yaitu alokasi waktu yang cukup untuk proses pembelajaran, diperlukan kesiapan dari guru untuk mengarahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Role Playing* dengan media video, artinya guru memahami betul apa yang harus dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Guru harus membuat perencanaan yang jelas. Dalam perencanaan tersebut harus terdapat tujuan dan indikator yang diharapkan dari proses belajar mengajar yang terjadi.

Perbedaan Hasil Belajar antara Siswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Model pembelajaran *Role Playing* dengan media video memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar menghayati suatu peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa lalu maupun di masa mendatang peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa lalu maupun di masa mendatang guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa, sehingga bisa memacu semangat belajar, karena mereka merasakan secara riil apa yang mereka lihat, dengar dan mereka peragakan. Model pembelajaran ini pun mampu menghindarkan siswa dari verbalisme yang sering muncul dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS. Siswa tidak pasif menerima pelajaran searah dari guru tetapi secara aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

Respon Siswa setelah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video

Sebagian besar siswa merespon positif proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dengan rata-rata persentase respon siswa secara keseluruhan adalah 94% atau berada pada kategori “Sangat Baik”. Respon positif siswa ini dikarenakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran *Role Playing* dengan media video siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa dapat bekerjasama dengan temannya untuk mengembangkan naskah drama setelah melihat video peristiwa sekitar proklamasi dan siswa juga dapat bermain peran sesuai dengan tokoh sejarah yang diperankan, dimana dalam pembelajaran secara konvensional hal tersebut tidak dilakukan.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS Kelas V di SDN Gondangwetan I memiliki kelemahan yaitu kekurangan dalam alokasi waktu pada waktu proses pembelajaran. Namun, secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan seluruh siswa terlibat aktif melakukan aktivitas bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing dan menghayati setiap peran yang dimainkan. Keadaan ini menyebabkan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dan rata-rata kelas mencapai di atas KKM yang ditentukan.

Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pre tes pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dibuktikan dari hasil rata-rata pre tes kelas eksperimen sebanyak 54,64 dan kelas kontrol sebanyak 58,86 yang berarti berbeda secara signifikan dengan selisih beda sebesar 4,22. Pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional ternyata rata-rata hasil belajar siswa meningkat tetapi tidak signifikan yaitu dari 58,86 menjadi 59,12. Sedangkan pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video ternyata setelah diukur rata-rata hasil belajar siswa meningkat sangat signifikan yaitu dari 54,64 menjadi 76,56. Jadi hasil belajar IPS kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan hal ini dibuktikan rata-rata nilai *gain score* kelas eksperimen jauh lebih tinggi yaitu sebesar 21,92 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,26, maka dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran *role playing* dengan media video lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS Kelas V di SDN Gondang Wetan I berada pada kriteria “Sangat Baik”. Secara keseluruhan rata-rata persentase respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video adalah sebesar 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa berada pada kategori “Sangat Baik”.

SARAN

Bagi para pembuat kebijakan khusus bidang studi IPS model pembelajaran *role playing* dengan media video dapat menjadi rujukan sebagai model pembelajaran alternatif untuk menghidupkan peristiwa sejarah sebagai salah satu bagian dari IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Latif, M. 2011. Studi Komparatif Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Sistem Stater Dan Pengisian Otomotif. (Online), (<http://ejournal.ikip-veteran.ac.id/ejournal/index.php/gardan/article/view/11>), diakses 27 Februari 2013.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Seran, E. Y. 2010. Dampak Penerapan Model Role Playing Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kepekaan Sosial Siswa, 1 (2). (Online), (http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/12101429_2086-4450.pdf), diakses 5 Januari 2013.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kartini T. 2007. Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, (8). (Online), (http://103.23.244.11/Direktori/JURNAL/PEN_DIDIKAN_DASAR/Nomor_8Oktober_2007/P

enggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meni
ngkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_
Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileun
yi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandun
g.pdf) diakses 5 Januari 2013.

Suryantina, D. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD dengan Diagram Vee Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI IPA SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar*. UM: Program Pascasarjana Prodi Magister Pendidikan Kimia.

Hidayat, T. & Istiadah, N. 2011. *Panduan Lengkap Menguasai SPSS 19 untuk Mengolah Data Statistik Penelitian*. Jakarta: Mediakita.

Rasyid, H. 1994. *Teknik Penarikan Sampel dan Penyusunan Skala*. Bandung: Pascasarjana UNPAD.

Sadiman, A. S. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan Raja Grafindo.