

# **Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014**

*(Application Role Playing Method To Improve The Fifth Grade Students Activities And Learning Outcomes Of Civics Education On Joint Decision in SDN Ajung 01 Jember Academic Year 2013/2014 )*

Ichwanoviana, Imam Muchtar, Misno A Lathif  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail : muchtarimam54@gmail.com

## **Abstrak**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak Sekolah Dasar (SD), sebab jenjang ini merupakan dasar yang sangat menentukan dalam membentuk sikap, kecerdasan dan kepribadian anak. Melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), siswa diberikan bekal dasar pengembangan kehidupan dengan dibekali sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar melalui proses pembelajaran di sekolah. Kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru dapat menyebabkan kurang aktifnya aktivitas belajar siswa dan berdampak pada kurang baiknya hasil belajar siswa. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran diantaranya ceramah, diskusi, dan penugasan.

Oleh karena itu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan siswa kelas V sebagai subjek penelitiannya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama melalui penerapan metode role playing. Pada siklus I, Skor aktivitas siswa secara klasikal sebesar 64,29 yang tergolong aktif dan pada siklus II meningkat menjadi 81,20 yang tergolong sangat aktif. Skor hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 72,31 yang tergolong naik dan pada siklus II meningkat menjadi 80,16 yang tergolong sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama pada siswa kelas V di SDN Ajung 01 Jember.

**Kata Kunci:** Aktivitas Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa, Metode role

## **Abstract**

Citizenship education is one of the subjects given since elementary school (SD), because this is a basic level which is crucial in shaping attitudes, intelligence and personality of the child. Learning through Citizenship Education (Civics), students are given basic provisions of life imbued with the development of attitudes, knowledge, and basic skills through the learning process in schools. Less varied instructional methods used by teachers can lead to less active student learning activities and less favorable impact on student learning outcomes. The method used by teachers in teaching include lectures, discussions, and assignments. Therefore, action research conducted with fifth grade students as research subjects. This study was conducted in two cycles. The collection of data used in this study using the test method, observation, interviews, and documentation. The purpose of this research is to improve the activity and learning outcomes fifth grade students in learning the subject Civics joint decisions through the application of the method of role playing. In the first cycle, the activity score of 64.29 classically students classified as active and the second cycle increased to 81.20 were classified as very active. Scores of student learning outcomes in the classical style in the first cycle of 72.31 belonging to rise and the second cycle increased to 80.16 were classified as very good. The results of this study indicate that the application of the method of role playing can enhance the activity and the learning outcomes of students in Civics subject forms a joint decision on the fifth grade students at SDN Ajung 01 Jember.

**Keywords:** Student Activities, Student Results, Methods role

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak Sekolah Dasar (SD), sebab jenjang ini merupakan dasar yang sangat menentukan dalam membentuk sikap, kecerdasan dan kepribadian anak. Melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), siswa diberikan bekal dasar pengembangan kehidupan dengan dibekali sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar melalui proses pembelajaran di sekolah. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan wajib (Winarno, 2007: 5). Melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk warga negara yang dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang baik.

Salah satu mata pelajaran yang mengutamakan pada pembentukan sikap adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006:108). Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil, cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Berdasarkan uraian di atas, maka Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan materi pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakteristik peserta didik agar menjadi warga negara Indonesia yang tahu dan sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia. Mengingat pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan, guru hendaknya meningkatkan proses pembelajaran PKn sehingga siswa juga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan metode-metode pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas V di SDN Ajung 01 Jember pada tanggal 19 Desember 2013, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran PKn yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam wawancaranya, guru menyatakan bahwa guru telah menggunakan beberapa metode pembelajaran, di antaranya ceramah, diskusi dan pemberian tugas (LKS).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti tanggal 19 Desember 2013 terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Ajung 01 Jember, aktivitas siswa yang didapat dari pengamatan langsung oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung di antaranya mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencatat penjelasan guru atau membuat rangkuman serta membaca buku yang telah disediakan. Dari macam-macam aktivitas belajar yang disebutkan di atas, tidak semua siswa yang melakukan

aktivitas tersebut. Ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan serta mendengarkan penjelasan guru pada saat guru menjelaskan materi, misalnya beberapa siswa asik bercerita sendiri dengan temannya, tidak mencatat materi yang telah diberikan oleh guru misalnya beberapa siswa asik bergurau dengan temannya, tidak mengajukan pertanyaan walaupun telah diberikan kesempatan untuk bertanya misalnya beberapa siswa yang asik bercerita dan bermain dengan temannya tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga tidak tahu dengan apa yang akan ditanyakan, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kurang baik. Hal ini dapat dibuktikan dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian PKn. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa terdapat 3 siswa dari 38 siswa atau 7,89% yang termasuk dalam kriteria sangat baik, 5 siswa dari 38 siswa atau 13,17% termasuk dalam kriteria baik, dan 22 siswa dari 38 siswa atau 57,89% yang termasuk dalam kriteria cukup baik, serta 8 siswa dari 38 siswa atau 21,05% yang termasuk dalam kriteria kurang baik. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa kelas V SDN Ajung 01 Jember. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat terlibat aktif.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2011:2). Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah disusun.

Macam-macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Abimanyu, 2008:6) adalah sebagai berikut : metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode diskusi, metode *role playing* (bermain peran), pemberian tugas, kerja kelompok, karya wisata, dan metode penemuan. Metode pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi bentuk-bentuk keputusan bersama yaitu metode *role playing* (bermain peran). Metode *role playing* (bermain peran) merupakan suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung bentuk pengambilan keputusan bersama yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

Alasan dipilihnya metode *role playing* yaitu karena dalam metode tersebut siswa tidak hanya ditempatkan sebagai peserta didik yang hanya mendengarkan dan mencatat saja. Akan tetapi siswa diajak langsung untuk mempraktekkan cara pengambilan keputusan, sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan tertanam di ingatan siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian ini adalah "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014".

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ajung 01 Jember yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 38 siswa (18 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri sebagai usaha untuk meningkatkan praktik kependidikan dan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Prosedur pelaksanaan PTK yang digunakan mengacu pada model skema spiral dari Hopkins (dalam Arikunto, 2012:16) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Senada dengan pendapat tersebut, maka model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hopskin. Hopskin menggambarkan adanya empat langkah. Penelitian dimulai dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) yang dapat diulang secara siklus. Refleksi merupakan pemaknaan hasil tindakan yang dilakukan dalam rangka memecahkan masalah. Keempat siklus tersebut merupakan siklus pertama yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang diikuti siklus berikutnya (Arikunto, 2012:16). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk menghitung skor pencapaian aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, menggunakan rumus:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan :

- Pa = skor pencapaian aktivitas belajar siswa  
 A = jumlah skor komponen penilaian aktivitas belajar yang dicapai siswa  
 N = jumlah skor maksimal dari komponen penilaian aktivitas belajar siswa

**Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar Siswa**

No	Kriteria Aktivitas Belajar	Rentangan Skor
1.	Sangat aktif	81 -100
2.	Aktif	61 – 80
3.	Cukup Aktif	41 - 60
4.	Kurang aktif	21 – 40
5.	Sangat kurang aktif	0 – 20

(Masyhud, 2013 : 68)

- 2) Untuk menghitung skor pencapaian hasil belajar siswa rumus sebagai berikut

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

keterangan :

- P = skor pencapaian hasil belajar siswa  
 n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh siswa  
 N = jumlah skor maksimal hasil belajar siswa

**Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Siswa**

No	Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
1.	Sangat Baik	80 – 100
2.	Baik	70 – 79
3.	Cukup Baik	60 – 69
4.	Kurang Baik	40 – 59
5.	Sangat Kurang Baik	0 – 39

(Masyhud, 2013 : 65)

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode role playing. Tahap awal dalam penelitian ini diawali dengan melakukan tindakan pendahuluan (prasiklus) bertujuan untuk mempermudah penelitian yang akan dilakukan agar memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan harapan peneliti. Dalam pelaksanaan tindakan prasiklus ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas V untuk mengetahui pembelajaran di kelas, baik dalam pelaksanaan aktivitas belajar siswa, hingga strategi atau metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tindakan pendahuluan, diketahui skor aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 47,27 dan tergolong kategori cukup aktif. Hal ini dikarenakan, guru menggunakan metode yang belum mengaktifkan seluruh siswa dan penugasan sehingga aktivitas belajar siswa hanya melihat, mencatat, mendengarkan penjelasan guru tanpa memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut memberikan dampak pada hasil belajar. Skor hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 59,74 dan tergolong kategori kurang baik.

Siklus I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 19 April 2014, sedangkan siklus II pada hari sabtu tanggal 26 April 2014. Pelaksanaan siklus I dan siklus II diterapkan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi pada tahap observasi, peneliti dibantu oleh 4 orang observer pada siklus I dan 4 orang observer pada siklus II. Observer bertugas mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan siklus I maupun siklus II terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode role playing pada pembelajaran PKn.

1) Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan observasi pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek yang diamati yakni aktivitas mencatat, mendengarkan, membaca, bertanya, mengeluarkan pendapat, menulis, bermain peran, serta menaruh minat. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus I skor aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 64,29 yang tergolong aktif, sedangkan pada siklus II Skor aktivitas belajar siswa sebesar 81,20 dan tergolong kategori sangat aktif. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

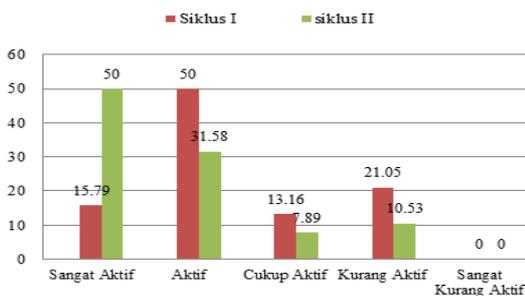
**Tabel 3. Perbandingan antara aktivitas belajar siswa**

No.	Kategori aktivitas belajar	Siklus I		Siklus II	
		Frek.	(%)	Frek.	(%)
1.	Sangat aktif	6	15,79	19	50,00
2.	Aktif	19	50,00	12	31,58
3.	Cukup aktif	5	13,16	3	7,89
4.	Kurang aktif	8	21,05	4	10,53
5.	Sangat kurang aktif	0	0	0	0
	Jumlah	38	100	38	100

(Sumber: data diolah tahun

2014)

Dari tabel tersebut diketahui adanya peningkatan aktivitas belajar dari prasiklus ke siklus I. Hal itu ditunjukkan dari peningkatan aktivitas belajar siswa setiap kategori. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram perbandingan aktivitas belajar siswa

Berdasarkan gambar 1 diketahui aktivitas belajar siklus I untuk kategori sangat aktif sebesar 15,79%, kategori aktif sebesar 50,00%, kategori cukup aktif sebesar 13,16%, kategori kurang aktif sebesar 21,05%, dan sangatkurang aktif sebesar 0,00%, sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa yang tergolong dalam kategori sangat aktif sebesar 50,00%, kategori aktif sebesar 31,58%, kategori cukup aktif sebesar 7,89%, kategori kurang aktif sebesar 10,53%, dan kategori sangat kurang aktif sebesar 0,00%.

2) Hasil Belajar Siswa

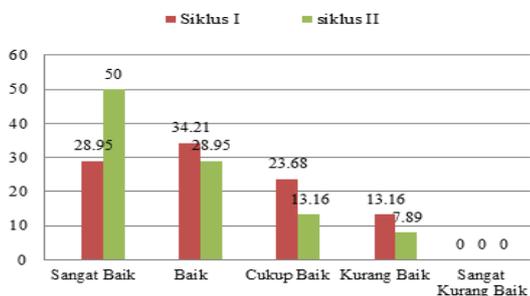
Berdasarkan observasi pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, skor hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 72,31 yang tergolong baik meningkat menjadi 80,16 yang tergolong sangat baik. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Perbandingan antara hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II**

No.	Kategori hasil belajar	Siklus I		Siklus II	
		Frek.	(%)	Frek.	(%)
1.	Sangat baik	11	28,95	19	50,00
2.	Baik	13	34,21	11	28,95
3.	Cukup baik	9	23,68	5	13,16
4.	Kurang baik	5	13,16	3	7,89
5.	Sangat kurang baik	0	0	0	0
	Jumlah	38	100	38	100

(Sumber: data diolah tahun 2014)

Dari tabel tersebut diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hal itu ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar siswa setiap kategori. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram perbandingan hasil belajar siswa

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, khususnya dalam penelitian ini yaitu pembelajaran PKn di kelas V dengan pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama.

3) Temuan Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, maka ditemukan beberapa temuan sebagai berikut:

1) selama pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama melalui penerapan metode role playing, siswa kelas V SDN Ajung 01 Jember terlihat lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran;

2) siswa mulai ramai ketika pembagian kelompok. Hal ini disebabkan karena siswa harus pindah tempat duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan dan belum terbiasa dengan teman yang dipilih dalam satu kelompoknya. Akan tetapi pada pertemuan selanjutnya dapat diatasi karena pembentukan kelompok sudah ditetapkan dan siswa sudah terbiasa dengan teman satu kelompoknya;

3) terdapat beberapa kesulitan yang dialami siswa pada saat pembelajaran dengan metode role playing, terutama pada saat siklus I. Siswa belum terbiasa belajar dengan metode role playing, sehingga diawal pembelajaran mereka sempat merasa takut. Namun, setelah guru (peneliti) memberikan bimbingan kepada siswa, mereka tidak merasa takut lagi dalam mengikuti pembelajaran;

4) saat kegiatan bermain peran beberapa siswa terlihat masih malu-malu dan membaca teksnya masih kurang keras, akan tetapi pada pertemuan selanjutnya sebagian besar siswa sudah tidak malu-malu dan membacanya sudah agak keras karena telah diberikan motivasi dan akan di beri reward bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik;

5) skor aktivitas belajar siswa kelas V SDN Ajung 01 Jember dalam pembelajaran PKn sebelum tindakan sebesar 47,27 tergolong dalam kategori cukup aktif. Setelah pelaksanaan pembelajaran PKn melalui penerapan metode role playing, skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 64,29 tergolong dalam kategori aktif dan pada siklus II sebesar 81,20 tergolong dalam kategori sangat aktif.

6) skor hasil belajar siswa kelas V SDN Ajung 01 Jember dalam pembelajaran PKn sebelum tindakan sebesar 59,74 tergolong kategori kurang baik. Setelah pelaksanaan pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama melalui penerapan metode role playing skor hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72,31 tergolong kategori baik dan pada siklus II sebesar 80,16 tergolong kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut.

#### **Kesimpulan**

metode role playing dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Ajung 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014 dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama. Hal ini dapat dilihat skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 47,27 (cukup aktif), siklus I sebesar 64,29 (aktif), dan siklus II sebesar 81,20 (sangat aktif).

metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ajung 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014 dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama. Hal ini dapat dilihat skor rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 59,74 (kurang baik), siklus I sebesar 72,31 (baik), dan siklus II sebesar 80,16 (sangat baik).

#### **Saran**

Adapun saran yang dapat dikemukakan sehubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagi guru

metode role playing hendaknya dapat dijadikan alternatif pilihan bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya mencoba menerapkan metode role playing dalam pembelajaran yang lain, sehingga pembelajaran yang diberikan dapat bervariasi dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa

Bagi kepala sekolah

hendaknya memotivasi guru untuk menerapkan metode role playing dalam pembelajaran PKn.

diadakan sosialisasi kepada guru-guru agar metode role playing dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan serta mengembangkan mutu pendidikan di sekolah tersebut

Bagi peneliti lain

hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian sejenis guna menambah wawasan dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui

penerapan metode role playing yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kondisi siswa di kelas penelitian ini hendaknya dapat dijadikan masukan untuk melaksanakan penelitian sejenis.

#### **Daftar Pustaka**

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Depdiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Indonesia.

Masyhud, M.Sulthon. 2013. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan

Winarno. 2007. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan Panduan kuliah Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

