p-ISSN 2338-980X *Elementary School 8 (2021) 161 – 167* e-ISSN 2502-4264
Volume 8 *nomor 1 Januari 2021*

UPAYA PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKn SISWA KELAS V SD I KUWUKAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*

Cipto Ulomo
SD 1 Kuwukan, Dawe, Kudus, Indonesia

Diterima : 2 Desember 2020 Disetujui : 22 Desember 2020 Dipublikasikan : Januari 2021

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama bagi siswa kelas V Semester II SD 1 Kuwukan II tahun pelajaran 2016/2017.Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini didesain dalam dua siklus. Prosedur dalam setiap siklus mencakup tahap-tahap : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Keefektifan tindakan pada setiap siklus diukur dari hasil observasi dan tes. Data hasil observasi dideskripsikan, diinterpretasikan, kemudian direfleksi untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus diperoleh hasil bahwa Minat belajar pada siklus I mencapai 72,22% sedangkan pada siklus II minat belajar siswa mencapai 83,33%. Hasil tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibanding sebelum tindakan 66,67 % sudah mencapai ketuntasan. Hasil tindakan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar kembali terjadi pada siklus II yaitu menjadi 91,67% yang sudah mencapai ketuntasan belajar.Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama bagi siswa kelas V SD 1 Kuwukan,Semester II tahun pelajaran 2016/2017. Dengan meningkatnya minat belajar siswa membawa dampak positif pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Minat Belajar, Hasil belajar, *Role Playing*

Abstrack

The purpose of this classroom action research is to increase interest in and learning outcomes of Civics in the Competence of Respecting Collective Decisions for class V Semester II SD 1 Kuwukan II students in the 2016/2017 academic year. To achieve this goal, this study was designed in two cycles. The procedure in each cycle includes the following steps: 1) planning, 2) implementing the action, 3) observing, and 4) reflecting. The effectiveness of the action in each cycle was measured from the results of observations and tests. The data from the observations were described, interpreted, then reflected to determine corrective actions in the next cycle. The action research which was conducted in two cycles showed that the learning interest in the first cycle reached 72.22% while in the second cycle the students' interest in learning reached 83.33%. The results of the first cycle of action showed an increase in student learning outcomes compared to before the action 66.67% had reached completeness. The results of the second cycle of action showed an increase in learning outcomes occurred in the second cycle, namely being 91.67% who had reached mastery learning. The use of the role playing method can increase interest in and learning outcomes of Civics on Respect for Collective Decisions for fifth grade students of SD 1 Kuwukan, Semester II of the 2016/2017 academic year. Increasing interest in student learning has a positive impact on increasing student learning outcomes.

Keywords: Learning Interests, Learning Outcomes, Role Playing

Coresponding Author
dapocipto@gmail.com
SD 1 Kuwukan, Dawe, Kudus, Indonesia

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Kewarga-negaraan (PKn) dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter warga negara yang baik yang sesuai dengan falsafah bangsa dan konstitusi negara Republik Indonesia. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam hal ini guru memiliki tanggung jawab agar pembelajaran Pkn yang diberikan dalam proses pendidikan dapat berhasil dengan baik. Keberhasilan ini banyak bergantung kepada usaha guru membangkitkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Rananda, 2016).

Kenyataan yang terjadi saat ini, khususnya dalam pembelajaran PKn di kelas V SD 1 Kuwukan, mata pelajaran PKn dianggap sebagai suatu mata pelajaran yang membosankan.Siswa sepertinya tidak bergairah mengikuti proses pembelajaran dan bahkan banyak yang bersikap seolah mata pelajaran PKn tidak penting dan tidak banyak gunanya bagi mereka. Sebagai indikatornya, masih banyak siswa yang bicara sendiri dengan temannya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, ada yang mengantuk, ada yang asyik mengobrol dengan teman, bahkan ada pula yang terang-terangan mengerjakan soal-soal atau tugas mata pelajaran selain PKn(Abidin, 2012). Secara umum dapat dikatakan minat siswa terhadap pelajaran PKn sangatlah rendah.

Keadaan demikian tentunya membawa pengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar disebut sebagai hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar yang dapat dilihat dan diukur. Dimyati (1994) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sedangkan Supriyatna (2000), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan data hasil evaluasi belajar PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama menunjukkan hasil yang dibilang rendah. Dari 24 siswa terdapat hanya 10 anak atau 41.67% mencapai standar ketuntasan, sedangkan 14 anak atau 58,33 % tidak mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75. Nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 30. Rata-rataa nilai hasil belajar siswa adalah 59,58.

Rendahnya minat siswa yang terjadi tidak terlepas karena dalam pembelajaran Pkn ini guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan proses pembelajaran, minat/motivasi merupakan aspek yang sangat penting, hal ini dikarenakan (a) motivasi (minat) memberi semangat terhadap seorang peserta didik dalam kegiatan-kegiatan belajarnya, (b) motivasi (minat) perbuatan merupakan pemilih dari tipe kegiatan-kegiatan tempat seseorang berkeinginan untuk melakukan-nya, dan (c) motivasi (minat) juga memberi petunjuk pada tingkah laku. Sardiman, (2004) mengemukakan ciri-ciri seseorang yang memiliki minat (motivasi) tinggi yaitu berupa: (1) Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai), (b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), (c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (d) Lebih senang bekerja mandiri, (e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang berifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif), (f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yankin akan sesuatu), (g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan (h) Senang mencari dan memecahkan maslah soal-soal

Guru sudah berupaya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk membantu menyampaikan materi, namun proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Guru tidak menyadari kebosanan dan kejenuhan yang dirasakan siswa. Guru

belum menggunakan metode yang tepat khususnya dalam pembelajaran Pkn pada Kompetensi Menghargai keputusan bersama (Faiz Noormiyanto, 2018).

Aktivitas dalam belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar (Noormiyanto, 2020). Dengan melaksanakan pembelajaran sambil melakukan aktivitas,akan lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.

Adanya permasalahan yang sedang dihadapi tersebut, mendorong penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *role playing* dalam melaksanakan pembelajaran PKn pada kompetensi Menghargai Keputusan Bersama. Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi (Atmojo S.E, 2020). Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru (`Ligtenberg et al., 2010; Dwi Purbiyanti et al., 2017). Dengan melaksanakan metode role playing ini ini, diharapkan minat belajar siswa akan meningkat karena dalam pembelajaran ini akan banyak melibatkan siswa. Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan siswa diharapkan akan memberikan kesan pada siswa tentang materi yang dipelajari sehingga hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan sekolah ini berlangsung selama kurang lebih empat bulan dari bulan Februari sampai Mei 2017. Penelitian dilakukan pada waktu tersebut karena Kompetensi Dasar Menghargai Keputusan Bersama adalah materi kelas V pada semester II. Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kelas (*Classroom* based *action research*) menurut Prof. Suharsimi Arikunto (2009: 16) yang terdiri atas empat tahap penting yaitu perencanaan, pelaksanaan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VSD 1 KuwukanTahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 24 anak terdiri dari 12 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama. Data yang digali dalam penelitian ini ada dua macam yaitu data pokok (primer) dan data penunjang (sekunder). Data Pokok (primer) dari penelitian ini data tentang hasil belajar siswa kelas V SD 1 KuwukanTahun Pelajaran 2016/2017. Data ini berbentuk data kuantitatif yang didapat dari nilai tes evaluasi tiap siklus.Data Penunjang (sekunder) adalah Data hasil pengamatan yang dilakukan peneliti saat kegiatan pembelajaran. Data ini berbentuk data kualitatif yang didapat dari observer/ pengamat proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriftif komparatif yaitu dengan membandingkan nilai tes siswa pada kondisi awal, nilai tes siklus I dan nilai tes setelah siklus II. Analisis hasil tes tersebut dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan sebagai pertimbangan untuk melakukan tindakan selanjutnya. Data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis dengan deskripsi kuantitatif dengan mendeskripsikan proses pembelajaran tiap – tiap siklus. Selain itu penulis juga menggunakan analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria. Hasil analisis dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Setelah kondisi awal diketahui, selanjutnya direncanakan siklus tindakan

mengenai masalah. Setiap siklus berakhir dianalisis kekurangan dan kelebihan sehingga dapat diketahui peningkatan minat dan prestasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama di kelas V SD 1 Kuwukan dilaksanakan guru pada hari Kamis, 2 Februari 2017. Guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa bersama dilanjutkan dengan presensi siswa. Saat itu guru menyampaikan pembelajaran PKn Kompetensi Menghargai Keputusan bersama dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Saat guru menyampaikan materi, masih banyak siswa yang bicara sendiri dengan temannya, bahkan ada pula yang terang-terangan mengerjakan soal-soal atau tugas mata pelajaran selain PKn. Secara umum dapat dikatakan minat siswa terhadap pelajaran PKn sangatlah rendah.

Keadaan demikian tentunya membawa pengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil evaluasi belajar PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama menunjukkan hasil yang dibilang rendah. Dari 24 siswa terdapat hanya 10 anak atau 41.67% mencapai standar ketuntasan sedangkan 14 anak atau 58,33 % tidak mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75. Nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 30. Rata-rataa nilai hasil belajar siswa adalah 59,58. Rendahnya minat siswa dan hasil belajar siswa yang terjadi tidak terlepas karena dalam pembelajaran Pkn ini guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru tidak menyadari kebosanan dan kejenuhan yang dirasakan siswa. Guru belum menggunakan metode yang tepat khususnya dalam pembelajaran Pkn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama.

Hasil Minat dan Hasil Belajar Siklus I

Proses pembelajaran PKn pada Kompetensi menghargai Keputusan bersama berjalan dengan lancar. Namun masih terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran diataranya adalah saat kegiatan bermain peran siswa masih malu dan terkadang bingung dalam memerankan perannya.

Minat belajar siswa pada pembelajaran siklus I menunjukkan hasil yang bagus dan perhatian para siswa sudah terpusat pada kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Rata-rata minat belajar siswa sudah mencapai 72,22%. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa dari 24 peserta didik terdapat 16 anak atau 66,67 % sudah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan sedangkan sisanya 8 anak atau 33,33 % belum mencapai ketuntasan. Perolehan nilai tertinggi siswa yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 30. Rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 72,92.

Hasil Minat dan Hasil Belajar Siklus II

Tindakan siklus II berjalan dengan baik dan lancar secara umum kendala yang dihadapi pada siklus I sudah dapat diatasi dengan baik. Proses pembelajaran dengan metode role playing telah menunjukkan hasil yang memuaskan. Peningkatan minat belajar kembali terjadi pada siklus II ini. Rata-rata minat belajar siswa mencapai 83,33%. Peningkatan hasil belajar kembali terjadi pada siklus II ini, Analisis hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa dari 24 siswa terdapat 22 anak atau 91,67% yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 2 anak atau 8,33% belum mencapai ketuntasan. 2 anak yang belum mencapai ketuntasan tersebut adalah anak yang pernah mengalami tinggal kelas yang memang mengalami maslah lambat belajar. Nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 50 sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,58. Berdasarkan hasil data yang diperoleh ternyata sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian, untuk itu penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil tindakan yang telah dilaksanakan dalam dua siklus membawa peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar pada siklus I mencapai 72,22% sedangkan

pada siklus II minat belajar siswa mencapai 83,33%. Sebelum tindakan dari 24 siswa terdapat hanya 10 anak atau 41.67% mencapai standar ketuntasan sedangkan 14 anak atau 58,33 % tidak mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75. Nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 30. Rata-rataa nilai hasil belajar siswa adalah 59,58. Hasil tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibanding sebelum tindakan dari 24 peserta didik terdapat 16 anak atau 66,67 % sudah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan sedangkan sisanya 8 anak atau 33,33 % belum mencapai ketuntasan. Perolehan nilai tertinggi siswa yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 30. Rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 72,92. Hasil tindakan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar kembali terjadi pada siklus II ini dari 24 siswa terdapat 22 anak atau 91,67% yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 2 anak atau 8,33% belum mencapai ketuntasan. Nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 50 sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,58. Berdasarkan dari pengertian minat dan pengertian belajar seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan(Nurmalina et al., 2020)

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan suasana kelas harus aktif, menyenangkan, dan membuat siswa dapat bekerja sama tidak dapat diterapkan dengan baik, seharusnya penerapan model dalam pembelajaran dapat diterapkan kepada siswa sehinga pencapaian mengenai pembelajaran yang diberikan tersampaikan tersampaikan dengan baik, hal ini terbukti penggunaan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PKn sudah memenuhi kriteria Standar Nasional Pendidikan karena dengan menerapkan model Role Playing siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya(Wahyuni et al., 2016). Role playing juga merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena Role Playing melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif, hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD(Damris & Taufina, 2020). Kenyataannya penggunaan model ini jarang sekali diterapkan guru di dalam kelas, guru lebih ingin mudah dan simpel dalam mengajar dan tidak memperdulikan pemahaman yang didapat oleh siswa, sehingga hal ini membuktikan kondisi yang terjadi di dalam kelas tidak sesuai dengan yang diharapkan dari peserta didik (Pratita, 2017).Permasalahan dalam pembelajaran menjadikan tujuan bagi setiap guru dalam melakukan sebuah penelitian, cara penyelesaian menjadikan langkah sebuah proses yang menjadi penyelesaian dalam permasalahan yang dihadapi, meningkat atau menurunnya hasil belajar siswa tergantun pada sikap siswa dalam menerima materi yang telah diajarkan sesuai dengan apa yang telah diterapkan oleh guru sebelumnya, penggunaan strategi, model, media, dan bahan lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa(Ulfa Nurul Qalbi, Mantasiah R, Jufri, 1975). Pengetahuan yang didapat tergantung dengan bagaimana langkah dalam penyampaian yang dilakukan berhasil atau tidak tergantung dengan hasil tes yang dilakukan, guru hanya sebagai mediator dalam pelengkap proses pembelajaran sedangkan siswa yang menjadi penentu berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan(Suprobo Aryani , Umar Samadhy, 2012)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

a. Penggunaan metode *role playing*dapat meningkatkan minat belajar PKn pada

Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama bagi siswa kelas V Semester II SD 1 Kuwukan tahun pelajaran 2016/2017. Pada siklus I minat belajar siswa sudah mencapai 77,22% sedangkan pada siklus II minat belajar siswa mencapai 83,33%

b. Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama bagi siswa kelas V Semester II SD 1 Kuwukan tahun pelajaran 2016/2017. Sebelum tindakan dari 24 siswa terdapat hanya 10 anak atau 41.67% mencapai standar ketuntasan sedangkan 14 anak atau 58,33 % tidak mencapai standar ketuntasan. Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 59,58. Hasil tindakan siklus I terdapat 16 anak atau 66,67 % sudah mencapai ketuntasan sisanya 8 anak atau 33,33 % belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 72,92. Hasil tindakan siklus II terdapat 22 anak atau 91,67% yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 2 anak atau 8,33% belum mencapai ketuntasan. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,58.

c. Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar PKn pada Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama bagi siswa kelas V Semester II SD 1 Kuwukan tahun pelajaran 2016/2017. Dengan meningkatnya minat belajar siswa membawa dampak positif pada meningkatnya hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Atmojo, S.E. (2020). Student ' s disaster literation in ' SETS ' (science environment technology and society) disaster learning. *Elementary Education Online, 2020*, *19*(2), 667–678. https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.693118

Dimyati, Mudjiono. 2002. Belajar dan Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dimyati Muhammad. 1994. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Ditjen Dikti.

Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara.

Hamalik, Oemar. 2004. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.

Abidin, Y. (2012). Model Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Beroreintasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *0*(2), 164–178. https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.1301

Damris, F., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model PBL di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah …*, *4*, 1930–1938. http://103.216.87.80/students/index.php/pgsd/article/view/8166

Dwi Purbiyanti, E., Nuryatin, A., & Wasino. (2017). Keefektivan Penerapan Model Role Playing dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Primary Education*, *6*(1), 57–64. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe

Faiz Noormiyanto. (2018). PENGARUH INTENSITAS ANAK MENGAKSES GADGET DAN TINGKAT KONTROL ORANGTUA ANAK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK SD KELAS TINGGI DI SD 1 PASURUHAN KIDUL KUDUS JAWA TENGAH. *Elementary School*, *10*(1), 279–288. http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gie.2018.04.013%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29451164%0Ahttp://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC5838726%250Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.gie.2013.07.022

Ligtenberg, A., van Lammeren, R. J. A., Bregt, A. K., & Beulens, A. J. M. (2010). Validation of an agent-based model for spatial planning: A role-playing approach. *Computers,*

Environment and Urban Systems, *34*(5), 424–434. https://doi.org/10.1016/j.compenvurbsys.2010.04.005

Noormiyanto, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Berkesulitan Belajar. *Elementary School*, *7*(2), 318–325.

Nurmalina, I. R., Fauziddin, M. P. M., & Pd, M. (2020). *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR Keywords : Interest in Learning , Role Playing models .2*, 197–208.

Pratita, I. I. (2017). PENGEMBANGAN MODEL COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN (DOKKAI) MAHASISWA JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JEPANG UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA Ina Ika Pratita Universitas Negeri Surabaya , inapr. *Jurnal Asa*, *4*.

Rananda, A. (2016). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENULIS TEKS PROCEDURE MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TEXT SISWA. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 171–186.

Suprobo Aryani , Umar Samadhy, N. S. (2012). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Know-Want-Learned (Kwl) Pada Siswa Kelas Iva Sdn Sekaran 01 Semarang. *Joyful Learning Journal*, *1*(1), 62–70. https://doi.org/10.15294/jlj.v1i1.2147

Ulfa Nurul Qalbi, Mantasiah R, Jufri, dan Y. (1975). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DALAM KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XII IPA SMA NEGERI 1 BONTONOMPO KABUPATEN GOWA. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, *21*(11), 973–977.

Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Sma Negeri 6 Singkawang. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, *1*(2), 81. https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i2.87