Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V SD Pada Materi Jaring-Jaring Makanan

Nurrochmawati^{12*}, Daimul Hasanah²

¹ SD Negeri Widoro, Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

*email: ¹nurrochmawati03@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan metode bermain peran pada siswa Kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Subjek yang diteliti adalah 13 siswa kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data ini menggunakan analisis data hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mata pelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari hasil belajar IPA pada materi jaring makanan setelah dilakukan tindakan pada tahap Pra Siklus = 60,77, Tahap Siklus I = 71,54, dan Tahap Siklus II = 80,77, (2) penerapan metode bermain peran juga dapat meningkatkan ketuntasan pembelajaran mata pelajaran IPA pada materi jaring-jaring makanan. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 30%, tahap siklus I = 46% dan pada tahap siklus II = 77%. Berdasarkan hasil belajar yang dicapai dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA pada materi jaring-jaring makanan pada siswa kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Kata Kunci: metode bermain peran, pemahaman siswa, jaring-jaring makanan

Pendahuluan

IPA adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan alam. Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dapat diartikan sebagai kegiatan mengamati fenomena-fenomena alam serta berbagai proses yang terjadi di dalamnya (Syar, 2021). Di dalam proses pembelajaran menurut Kelana & Wardani (2021) terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencaai tujuan belajar. Kegiatan pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka dilakukan dengan berpusat kepada murid di mana siswa akan lebih berperan aktif sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Hal ini sejalan dengan isi Permendikbudristek nomor 16 tahun 2022 Pasal 19 tentang standar proses pembelajaran yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Menurut Maseke (2012) guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, sehingga memungkinkan proses pembelajaran, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka

capai. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu memberikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan penuh semangat sehingga materi yang diajarkan dapat diterima siswa dengan mudah (Wilujeng, 2015). Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa seperti metode bermain peran. Pembelajaran IPA di SD lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sesuai kenyataan di lingkungan. Dalam pembelajaran IPA tidak hanya mengajarkan fakta, konsep, dan prinsip tentang alam tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil kesimpulan, melatih bersikap obyektif, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain (Wedyawati & Lisa, 2019). Menurut Adini & SH (2021) siswa yang belajar memecahkan masalah pribadi dengan dibantu teman-temannya akan membuat mereka menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukannya.

Penerapan setiap metode pembelajaran menurut Halifah (2020) akan memberikan manfaat baik bagi anak, guru, maupun bagi proses kegiatan kelas, manfaatnya itu akan dapat diperoleh bila pelaksanaannya sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. Metode bermain peran menurut (Marlina, 2019) adalah aktivitas menirukan atau memerankan tokoh-tokoh, benda, hewan dan lain sebagainya yang mampu mengembangkan daya khayal atau imajinasi, meningkatkan kemampuan bahasa, meningkatkan kemampuan komunikasi, memahami peran terhadap masyarakat, serta melatih anak untuk memahami aturan sederhana. Metode pembelajaran bermain peran menurut Siburian (2022) merupakan teknik cara yang dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membagikan suatu tema atau problem untuk dikerjakan murid dengan cara memainkan peran sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas khayalan dan penjiwaan murid. Penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran mempermudah anak dalam mengakses materi yang diberikan oleh guru. Dalam metode ini pembelajaran dilakukan secara real dan siswa akan menjadi aktor utama dalam sebuah permainan. Menurut Yanto (2015) bermain peran dapat digunakan sebagai metode untuk mengajarkan kompetensi pemahaman dan berempati. Pemahaman dalam proses pembelajaran menurut Epi et al. (2015) adalah kemampuan siswa dalam mengerti dan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Siswa dikatakan memahami sesuatu (cerita) apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang cerita.

Metode bermain peran dapat digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 2014). Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Siswa dalam bermain peran dapat mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu. Selain itu bermain peran juga membuat siswa berlaku sebagai benda misalnya berpura – pura menjadi ayam,

pohon, ular, dan sebagainya, siswa dilatih mengembangkan daya imajinasi mereka melalui kegiatan ini (Nuha, n.d., 2013). Dapat disimpulkan bahwa dengan bermain peran siswa akan terlibat langsung dengan tokoh ataupun peran yang dimainkan, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna bagi anak (Azizah & Eliza, 2021).

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya dan pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (Oktafikrani, 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi jaring-jaring makanan melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Apakah pembelajaran IPA melalui metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Sedangkan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk melihat pengaruh penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA pada materi jaring-jaring makanan pada siswa kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2021). PTK dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada bulan September-Oktober 2023.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 13 orang yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi. Serangkaian kegiatan ini disebut satu siklus. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan sebanyak dua siklus. Teknik analisa data yang digunakan dalam menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan menentukan persentase ketuntasan belajar siswa. Analisa data dilakukan untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, maka dapat dipaparkan dalam tabel-tabel berikut ini. Sebagaimana telah dilaksanakan tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas ini melalui tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II. Sedangkan hasil pengumpulan data setelah dianalisis, hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel 1, tabel 2 dan tabel 3 berikut ini.

Tabel 1. Daftar Hasil Belajar IPA Pra Siklus

No	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	Aida	90		√
2.	Anggita	60	√	
3.	Azriel	85		√
4.	Cahyo	40	√	
5.	Fadhil	70	√	
6.	Ghufron	40	√	
7.	Lintang	85		√
8.	Hafiz	55	√	
9.	Suksma	55	√	
10.	Rafa	50	√	
11.	Rendhy	40	√	
12.	Willy	30	√	
13.	Zahra	90		√
Jumlah Nilai		790	9	4
Rata-rata		60,77		
Persentase			70	30

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal:75

Berdasarkan Tabel 1 tentang Daftar Hasil Belajar IPA Pra Siklus tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 75, siswa yang tuntas belajar terdapat 4 siswa atau 30%, sedangkan yang belum tuntas ada 9 siswa atau (70%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran IPA pada Pra Siklus adalah 60,77. Oleh karena hasil Pra Siklus hasilnya masih banyak yang belum tuntas yaitu sebanyak 9 siswa atau 70%, maka dilakukan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran terhadap siswa Kelas V di SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran IPA dengan materi jaring-jaring makanan pada ekosistem sungai terhadap siswa Kelas V di SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo, maka berdasarkan pengumpulan data pada tahap Siklus I hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1420
Nurrochmawati, Daimul Hasanah

Tabel 2. Daftar Hasil Belajar IPA Siklus 1

No	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	Aida	95		√
2.	Anggita	70	√	
3.	Azriel	95		√
4.	Cahyo	60	√	
5.	Fadhil	85		√
6.	Ghufron	45	√	
7.	Lintang	85		√
8.	Hafiz	65	√	
9.	Suksma	65	√	
10.	Rafa	75		√
11.	Rendhy	55	√	
12.	Willy	45	√	
13.	Zahra	90		√
Jumlah Nilai		930	7	6
Rata-rata		71,54		
Persentase			54	46

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal:75

Berdasarkan Tabel 2 tentang Daftar Hasil Belajar IPA Siklus I tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 75, siswa yang tuntas belajar terdapat 6 siswa atau 46%, sedangkan yang belum tuntas ada 7 siswa atau (54%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran IPA pada tahap Siklus I adalah 71,54.

Mengingat bahwa hasil analisis data pada Siklus I masih lebih banyak siswa yang belum tuntas, yaitu 54% (atau 7 siswa) dan hanya 46% (atau 6 siswa) yang dinyatakan tuntas belajar, maka perlu dilakukan tindakan berikutnya dengan tahapan Siklus II. Pelaksanaan tahapan siklus II sama dengan tahapan siklus I hanya berbeda pada materi yang diajarkan. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada Siklus II dengan menerapkan metode bermain peran dengan materi jaring-jaring makanan pada ekosistem hutan terhadap siswa Kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo, hasilnya dapat dipaparkan pada Tabel 3 berikut ini.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1421
Nurrochmawati, Daimul Hasanah

Tabel 3. Daftar Hasil Belajar IPA Siklus 2

No	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	Aida	95		√
2.	Anggita	80		√
3.	Azriel	90		√
4.	Cahyo	70	√	
5.	Fadhil	90		√
6.	Ghufron	65	√	
7.	Lintang	85		√
8.	Hafiz	80		
9.	Suksma	80		
10.	Rafa	85		√
11.	Rendhy	75		√
12.	Willy	60	√	
13.	Zahra	95		√
Jumlah Nilai		1050	3	10
Rata-rata		80,77		
Persentase			23	77

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal:75

Berdasarkan Tabel 3 tersebut di atas tentang Daftar Hasil Belajar IPA Siklus II tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 75, siswa yang tuntas belajar terdapat 10 siswa atau 77%, sedangkan yang belum tuntas ada 3 siswa atau (23%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran IPA pada tahap Siklus II adalah 80,77.

Pembahasan

Pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat ditunjukkan dengan nilai hasil belajarnya. Apabila hasil belajar siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM dapat diartikan bahwa siswa sudah memahami materi yang telah dipelajari. Menurut Wardana & Nurfuadi (2023) salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran, diantaranya adalah metode bermain peran. Model pembelajaran bermain peran dijadikan sebagai salah satu upaya guru untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Aris (2021) bahwa tugas guru salah satunya yaitu dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui penerapan metode bermain peran maka siswa akan dibimbing untuk melakukan investigasi masalah murid dalam belajar, baik secara individual, kelompok maupun klasikal. Dari proses investigasi inilah dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1422
Nurrochmawati, Daimul Hasanah

pendapat Mustafa (2018) bahwa dengan adanya metode bermain peran, siswa mampu menanamkan konsep pada dirinya sesuai dengan kompetensi yang telah dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran. Setelah diadakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 2 siklus, diketahui bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA pokok bahasan jaring-jaring makanan dengan menggunakan metode bermain peran dari prasiklus, siklus I dan siklus II.

Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran IPA khususnya pada materi jaring-jaring makanan dapat meningkatkan pemahaman siswa dibuktikan dengan nilai hasil belajar mereka yang meningkat setiap siklusnya. Di samping itu metode ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa yang sebelumnya terlihat malas-malasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi termotivasi, aktif, dan senang saat mengikuti kegiatan bermain peran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyarti dalam Aris (2021) bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa, karena dengan metode tersebut dapat menjadikan siswa banyak beraktifitas dalam pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga hasil yang diperoleh menjadi optimal.

Untuk mengetahui hasil peningkatan nilai siswa dalam pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan dari keseluruhan siklus yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar IPA Setiap Siklus

No	Nama	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Aida	90	95	95
2.	Anggita	60	70	80
3.	Azriel	85	95	90
4.	Cahyo	40	60	70
5.	Fadhil	70	85	90
6.	Ghufron	40	45	65
7.	Lintang	85	85	85
8.	Hafiz	55	65	80
9.	Suksma	55	65	80
10.	Rafa	50	75	85
11.	Rendhy	40	55	75
12.	Willy	30	45	60
13.	Zahra	90	90	95
Jumlah Nilai		790	930	1050
Rata-rata		60,77	71,54	80,77
Ketuntasan		30	46	77

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal:75

Berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa tersebut maka penelitian dikatakan berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran IPA dengan menggunakan metode bermain peran. Selain itu metode bermain peran yang diterapkan oleh peneliti dalam pembelajaran telah mampu menarik minat siswa untuk fokus belajar, sehingga membuat siswa belajar sambil bermain peran dalam kegiatan belajar bukan merupakan beban bagi siswa. Siswa juga semakin termotivasi untuk belajar. Siswa dengan semangat dan senang hati mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Ardani (2021) bahwa guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran harus mampu menciptakan situasi dan iklim pembelajaran yang bersifat menyenangkan bukan menegangkan dan menakutkan. Pembelajaran IPA harus mampu menyediakan kegiatan belajar yang bermakna bagi siswa tidak hanya sekedar belajar konsep atau teori saja. Keadaan seperti ini harus selalu diciptakan oleh guru agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut: (1) penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mata pelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman siswa Kelas V SD Negeri Widoro Kapanewon Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar IPA setelah melalui tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II yaitu pada tahap Pra Siklus = 60,77, tahap Siklus I = 71,54, dan tahap Siklus II = 80,77, (2) penerapan metode bermain peran juga dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa yang dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari tahap pra siklus = 30%, tahap siklus I = 46% dan pada tahap Siklus II = 77%.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada para siswa kelas V SD Negeri Widoro yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian kami, kepada Kepala Sekolah SD Negeri Widoro yang telah memberikan ijin kepada kami untuk mengadakan penelitian ini, dan kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam melaksanakan penelitian dari perencanaan hingga penulisan hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adini, N. A. S., & SH, S. P. (2021). *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Ardani, A. A. M. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Namaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210–216.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Aris, I. E. (2021). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP MOTIVASI DAN PEMAHAMAN SISWA PADA KONSEP SISTEM EKSKRESI DI SMA NEGERI 1

- PAMARAYAN. *Jurnal Pelita Calistung*, 2(01).
- Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723.
- Epi, E., Mastiah, M., & Tirsa, A. (2015). PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG CERITA MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 3(1), 82–91.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Marlina, L. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Di Paud Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 158–175.
- Maseke, S. (2012). Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran PKn Materi Peran Serta Dalam Pembentukan Organisasi Melalui Metode Bermain Peran di Kelas VA SDN 23 Kecamatan Duingi Kota Goirontalo. *Skripsi*, 1(151410170).
- Mustafa, M. (2018). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(4), 628–634.
- Nuha, D. U. (n.d.). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA (Kelas XA SMA)*.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 133–142.
- Siburian, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Metode Bermain Peran Di SMP Negeri 1 Sunggal. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 3(1), 32–49.
- Syar, N. I. (2021). *Modul kajian & pembelajaran ipa sd/mi*.
- Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*.
- Wardana, A., & Nurfuadi, N. (2023). Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Alam Perwira Purbalingga. *Journal on Education*, 6(1), 1614–1627.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1425
Nurrochmawati, Daimul Hasanah

Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.

Wilujeng, K. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiib Sdn Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 4(4), 113–124.

Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).