PENGARUH METODE ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN REMBANGKEPUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

OLEH :

ELENA FATMADEWI
NPM: 11.1.01.10.0114

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UNP KEDIRI

2015

Skripsi oleh:

ELENA FATMADEWI
NPM: 11.1.01.0114

Judul :

PENGARUH METODE ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN REMBANGKEPUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk dijukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

Tanggal : 18 AGUSTUS 2015

DOSEN PEMBIMBING I	DOSEN PEMBIMBING II
Drs. BAMBANG SOENARKO, M.Pd	**NUR SALIM, S.Pd, M.H.**
NIDN. 0704025601	NIDN. 0005016901

Skripsi oleh:

ELENA FATMADEWI
NPM: 11.1.01.0114

Judul :

PENGARUH METODE ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA VIDEOTERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN REMBANGKEPUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri
Tanggal : 20 AGUSTUS 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua :Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd .....
2. Penguji I : Nur Salim, S.Pd, M.H .....
3. Penguji II : Drs. Bambang Soenarko, M.Pd .....

Mengerahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN. 0716046202

PENGARUH METODE ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN REMBANGKEPUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ELENA FATMADEWI

11.1.01.10.0114

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

elena.fatmadewi@gmail.com

Drs. Bambang Soenarko, M.Pd., Nur Salim, S.Pd, M.H.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa siswa kelas III SDN Rembangkepuh mengalami kesulitan pada materi menulis karangan sederhana. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan metode yang kurang sesuai dengan materi menulis karangan sederhana. Akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam menulis karangan sederhana sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan juga kondisi siswa. Salah satu metode yang akan diuji cobakan adalah metode *role playing* didukung media *video* agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Nonrandomized Control Group Pretes – Postes Design* dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian adalah siswa SDN Rembangkepuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, siswa kelas III-A SDN Rembangkepuh (kelas eksperimen) dan siswa kelas III-B (kelas kontrol). Tes pengumpulan data berupa observasi.

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Penggunaan metode *role playing* didukung media *video* sangat signifikan terhadap kemampuan menulis karangan sederhana cenderung meningkat dengan ketuntasan mencapai lebih dari 75%. (2) Penggunaan metode *role playing* didukung media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menulis karangan sederhana cenderung rendah dengan ketuntasan kurang dari 75%. (3) Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan metode *role playing* didukung media *video* dibanding metode *role playing* didukung media gambar terhadap kemampuan menulis karangan sederhana, dengan keunggulan pada penggunaan metode *role playing* didukung media *video*.

Kata kunci : metode *role playing*, media *video*, media gambar, kemampuan menulis karangan sederhana.

ABSTRACT

The background of this research was the observation and experience of researchers, that the third grade students of SDN Rembangkepuh having trouble on the material to write a simple essay. This is because the method used in the learning process using methods that are less appropriate to the material to write a simple essay. As a result, students have difficulty writing simple arrangements so that the learning objectives have not been achieved. One effort to overcome this problem is to use teaching methods and media appropriate to the material and also the condition of the students. One of the methods that will be tested is

supported method of role playing video media in order to achieve the learning objectives to the fullest.

This study uses research techniques experimental research design nonrandomized control group pretest - posttest design and uses a quantitative approach to research subjects are students of SDN Rembangkepuh the District Ngadiluwih Kediri district, students of class III-A SDN Rembangkepuh (experimental class) and students of class III-B (control group). Test data collection in the form of observation.

The conclusions of this study are (1) The use of the method of role playing supported by video media is very significant to the ability to write a simple essay tends to increase with the thoroughness reached more than 75%. (2) The use of the method of role playing is supported by media images very significant influence on the ability to write a simple essay tends to be low with the thoroughness of less than 75%. (3) There is a very significant difference in effect between the use of role playing method supported by video media than role playing method supported by media image of the ability to write a simple essay, with the advantages of the use of role playing method supported by video media.

Keywords: method of role playing, video media, media images, the ability writing simple essay.

I. LATAR BELAKANG

Kurikulum sebagai suatu rancangan dalam pendidikan memiliki posisi yang strategis, karena seluruh kegiatan pendidikan bermuara kepada kurikulum. Kurikulum memiliki sifat dinamis yang serba berubah mengikuti perkembangan zaman guna untuk menjadikan kurikulum tersebut menjadi lebih sempurna dari keadaan sekarang. Lebih baik dan sempurna dalam arti relevan dengan kondisi kebutuhan masyarakat dan sesuai kodrat pebelajar.

Untuk mendukung terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas tentu dalam prosesnya diperlukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif.

Kenyataan di lapangan sekarang ini proses belajar mengajar yang seharusnya menggunakan tematik untuk kelas rendah tetapi masih belum terlaksana. Mayoritas sekolah dasar masih menggunakan pembelajaran terpisah. Sehingga guru masih tetap saja mengajar dengan cara lama yaitu memberikan materi di dalam kelas, pemberian tugas dan evaluasi. Guru belum melakukan proses belajar mengajar dengan strategi pembelajaran yang inovatif. Kegiatan belajar yang seperti itu mempengaruhi keadaan siswa. Mereka tidak mempunyai inisiatif untuk mencari informasi yang lebih. Apabila guru hanya selalu melakukan pembelajaran dengan cara lama, siswa akan terus menjadi siswa yang pasif.

Kondisi di atas terjadi tidak jauh berbeda dengan yang terjadi di SDN Rembangkepuh. Yang mana hasil observasi awal peneliti diperoleh

informasi berupa data yang menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil UAS, yang diketahui ketuntasan klasikal masih mencapai 69%. Padahal untuk pencapaian ketuntasan minimal adalah 75%. Dengan demikian kondisi tersebut masih sangat jauh dari yang diharapkan.

Pencapaian ketuntasan yang rendah seperti yang dijelaskan di atas disebabkan oleh kondisi yang menunjukkan ketidak mampuan siswa yang tampak dari analisa peneliti ketika proses belajar mengajar, yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif, bermain sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan lain-lain. Hal tersebut diduga disebabkan karena strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang inovatif.

Sedangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah guru harus menggunakan strategi yang inovatif dalam proses pembelajaran untuk dapat membuat siswa menjadi aktif. Untuk itu guru harus meningkatkan kemampuannya dalam penggunaan strategi pembelajaran. Penggunaan strategi yang tepat dapat berpengaruh terhadap kemampuan yang akan dikembangkan siswa. Dengan menggunakan metode yang tepat dan media yang mendukung, siswa akan lebih tertarik untuk aktif dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Selanjutnya berkaitan dengan upaya peningkatan kemampuan menulis karangan sederhana maka dicoba diketengahkan solusi dengan menerapkan metode *role playing* didukung media *video* dengan pertimbangan penggunaan media ini dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai kompetensi yang akan dikembangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena dalam penelitian eksperimen terdapat perlakuan (*treatment*) yang akan diduga pengaruhnya dan juga terdapat kelompok kontrol, sehingga peneliti dapat membandingkan dan melihat perbedaan antara keduanya. Rencana atau desain penelitian yang digunakan adalah *Nonrandomized Control Group Pretes – Postes Design.*

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini dikarenakan data-data yang dikumpulkan berupa angka-angka. Yang pada akhirnya akan diolah dengan statistik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rembangkepuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, pada tahun pelajaran 2014-2015. Sasaran penelitian ini diarahkan pada siswa kelas III.

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sebagaimana bahwa variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing* didukung media *video*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis karangan sederhana.

Adapun populasi sebagai sumber data dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SDN Rembangkepuh yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas III A dan III B dengan total 62 siswa. Oleh sebab itu ditentukan semua siswa kelas III-A digunakan sebagai sampel untuk kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan penerapan metode *role playing* didukung media *video*, sedangkan semua siswa kelas III-B digunakan sebagai sampel untuk kelas kontrol dengan diberikan penerapan metode *role playing* didukung media gambar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa 1 unit perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen, 1 unit perangkat kelas kontrol dan 1 unit non tes.

Validitas dalam penelitian ini berupa validitas konstruksi dan observasi. Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli. Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Dan untuk observasi, dipilih sebagai salah satu teknik pengumpulan data karena melalui observasi dapat diketahui hasil pengamatan berupa hasil kerja menulis karangan sederhana.

Teknik pengumpulan data untuk kelas eksperimen yaitu: 1) Observasi lokasi dan objek penelitian; 2) Mempersiapkan perangkat instrument pembelajaran, yaitu instrument pembelajaran dengan metode *role playing* didukung media gambar untuk kelas eksperimen; 3) Instrumen pembelajaran yang telah disiapkan untuk kelas eksperimen dilaksanakan; 4) Melaksanakan tes pada kelas eksperimen; 4) Mengumpulkan dan menganalisis data; 5) Evaluasi hasil penelitian. Sedangkan teknik pengumpulan data untuk kelas kontrol, yaitu: 1) Observasi lokasi dan objek penelitian; 2) Mempersiapkan perangkat instrument pembelajaran, yaitu

instrument pembelajaran dengan metode *role playing* didukung media gambar untuk kelas eksperime instrument pembelajaran metode *role playing* didukung media *video* untuk kelas kontrol; 3) Instrumen pembelajaran yang telah disiapkan untuk kelas kontrol dilaksanakan; 4) Melaksanakan tes pada kelas kontrol; 5) Mengumpulkan dan menganalisis data; 6) Evaluasi hasil penelitian

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis 1 dan 2 digunakan t-tes 1 kelompok, dan untuk uji ketuntasan digunakan rumus JP. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis 3 digunakan t-tes 2 kelompok.

Untuk uji hipotesis, keputusan digunakan norma konvensional yang dilakukan secara suksesif, atau diuji mulai dari taraf signifikan dari 1% ke 5%, sebagai berikut :

a. Jika t-hitung ≥ t-tabel taraf signifikan 1% berarti sangat signifikan, Ho ditolak.
b. Jika t-hitung ≥ t-tabel taraf signifikan 5% berarti signifikan, akibatnya Ho ditolak.

Jika t-hitung < t-tabel taraf signifikan 5% berarti tidak signifikan, akibatnya Ho gagal ditolak.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN Rembangkepuh Kec. Ngadiluwih Kab. Kediri pada materi pembelajaran kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III. Dalam penelitian ini menggunakan metode *role playing* didukung media *video* dan metode *role playing* didukung media gambar. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kelas, yaitu kels kontrol dan kelas eksperimen. Kelas III-A digunakan sebagai sampel untuk kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan penerapan metode *role playing* didukung media *video*, sedangkan semua siswa kelas III-B digunakan sebagai sampel untuk kelas kontrol dengan diberikan penerapan metode *role playing* didukung media gambar.

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah metode *role playing* didukung media *video* dan metode *role playing* didukung media gambar. Untuk variabel bebas tidak terdapat data yang dapat dikumpulkan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “kemampuan menulis karangan sederhana”. Kemampuan siswa dalam menulis karangan sederhana diperoleh melalui

hasil tes yang dilakukan siswa dalam dua tahap, yaitu pretest dan pos test pada kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan lembar observasi.

Selanjutnya data-data hasil penelitian dapat dilaporkan sebagai berikut :

a. Kelompok Eksperimen

1) Pretest

Data hasil nilai pretes pada kelas kontrol dapat diketahui hasil pretes kelas eksperimen tersebut nilai terendah yang diperoleh siswa terletak pada rentan antara 48 – 53 yang diperoleh 6 siswa dengan frekuensi relatif 18,7%. Sedangkan nilai tertinggi terletak pada rentan antara 78 – 83 yang diperoleh 3 siswa dengan frekuensi relatif 9,4%. Frekuensi tertinggi berada pada rentan antara 54 – 59 yang diperoleh 14 siswa dengan frekuensi relatif 43,8 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan menulis karangan sederhana rendah.

2) Posttest

Data hasil nilai pretes pada kelas kontrol dapat diketahui hasil posttes kelas eksperimen tersebut nilai terendah yang diperoleh siswa terletak pada rentan antara 65 – 70 yang diperoleh 2 siswa dengan frekuensi relatif 6,2 %. Sedangkan nilai tertinggi terletak pada rentan antara 95 – 100 yang diperoleh 7 siswa dengan frekuensi relatif 21,9 %. Frekuensi tertinggi berada pada rentan antara 89 - 94 yang diperoleh 13 siswa dengan frekuensi relatif 40,6 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan menulis karangan sederhana mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *role playing* didukung media *video*.

b. Kelompok Kontrol

1) Pretest

Data hasil nilai pretes pada kelas kontrol dapat diketahui hasil pretes kelas kontrol tersebut nilai terendah yang diperoleh siswa terletak pada rentan antara 54 – 59 yang diperoleh 15 siswa dengan frekuensi relatif 50 %. Sedangkan nilai tertinggi terletak pada rentan antara 78 – 83 yang diperoleh 2 siswa dengan frekuensi relatif 6,60 %. Frekuensi tertinggi berada pada rentan antara 54 – 59 yang

diperoleh 15 siswa dengan frekuensi relatif 50 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan menulis karangan sederhana sangat rendah.

2) **Posttest**

Data hasil nilai posttes pada kelas kontrol dapat diketahui hasil posttes kelas kontrol tersebut nilai terendah yang diperoleh siswa terletak pada rentan antara 65 – 70 yang diperoleh 8 siswa dengan frekuensi relatif 26,7 %. Sedangkan nilai tertinggi terletak pada rentan antara 95 – 100 yang diperoleh 3 siswa dengan frekuensi relatif 10 %. Frekuensi tertinggi berada pada rentan antara 83 – 88 yang diperoleh 10 siswa dengan frekuensi relatif 33,3 %.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan menulis karangan sederhana mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *role playing* didukung media gambar.

Sebagaimana telah ditetapkan, bahwa Teknik Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Untuk menguji hipotesis 1 digunakan teknik t-test untuk satu sampel dan untuk menguji ketuntasan klasikal menggunakan JP (Jenjang Presentil).
b. Untuk menguji hipotesis 2 digunakan teknik t-test untuk satu sampel dan untuk menguji ketuntasan klasikal menggunakan JP (Jenjang Presentil).
c. Untuk menguji hipotesis 3 digunakan teknik uji t atau t-test untuk dua sampel.

Selanjutnya dalam pengujian hipotesis, dapat diketahui bahwa uji t-test pada uji hipotesis 1didapatkan hasil t-hitung 24,65 menunjukkan lebih besar dari harga t-tabel 1% = 2,750 dan 5% = 2,042. Dengan demikian probabilitas kesalahan sangat kecil, yakni kurang dari 1% (P < 0,01) yang secara konkrit digambarkan bahwa:

t_h = 24,65 > t_t = 2,750 (1%) → P < 0,01→ yang berarti H_o ditolak.

Nilai rata-rata kemampuan menulis karangan sederhana sebesar 88,6, menunjukkan bahwa rata-rata tersebut lebih besar dibanding nilai KKM sebesar 75 dengan ketuntasan mencapai 88,3%, maka berdasarkan norma keputusan, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesisbahwa hipotesis nol (Ho) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti

hipotesis kerja (Ha) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar).

Uji t-tes pada hipotesis 2 didapatkan hasil t-hitung 12,56 menunjukkan lebih besar dari harga tabel 1% = 2,756 dan 5% = 2,045 dengan demikian probabilitas kesalahan sangat kecil, yakni kurang dari 1% (P < 0,01%) yang secara konkrit digambarkan bahwa:

t_h = 12,56 > t_t = 2,756 (1%) → P < 0,01→ yang berarti H_o ditolak.

Nilai rata-rata kemampuan menulis karangan sederhana sebesar 80,3 menunjukkan lebih besar dibandingkan nilai KKM 75 dengan ketuntasan mencapai 63,6%, maka berdasarkan norma keputusan, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis, bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar).

Uji t-tes pada uji hipotesis 3 didapatkan hasil t-hitung 3,241 menunjukkan lebih besar dari harga t-tabel 1% = 2,660 dan 5% = 2,000 dengan demikian probabilitas kesalahan sangat kecil, yakni kurang dai 1% (P < 0,01) yang secara konkrit digambarkan bahwa:

t_h = 3,241 > t_t = 2,660 (1%) → P < 0,01→ yang berarti H_o ditolak.

Selajutnya bedasarkan norma keputusan, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis, bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak ditolak pada taraf signifikan 1% yang berartihipotesis kerja (Ha) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hasil perbandingan ketuntasan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 88,3 > 63,6 yang menunjukkan bahwa ketuntasan kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol, dan pencapaian rerata kelas eksperimen mencapai 88,6 lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (80,3)

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *role playing* didukung media *video* sangat signifikan terhadap kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III SDN Rembangkepuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri cenderung meningkat dengan ketuntasan mencapai lebih dari 75%, dalam mencapai KKM (tepatnya ketuntasan mencapai 88,3%).
2. Penggunaan metode *role playing* didukung media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menulis karangan

sederhana pada siswa kelas III SDN Rembangkepuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri cenderung rendah dengan ketuntasan kurang dari 75%, dalam mencapai KKM (tepatnya ketuntasan mencapai 63,6%).

3. Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan metode *role playing* didukung media *video* dibanding metode *role playing* didukung media gambar terhadap kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III SDN Rembangkepuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, dengan keunggulan pada penggunaan metode *role playing* didukung media *video*.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: PT Rafika Aditama.

Fauziddin, Moh. 2011. *Pengantar Pendidikan*.

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

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Masnur, Muslich. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mundir. 2013. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Riduwan. 2004. metode Riset. Jakarta : Rineka Cipta

Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Sadirman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi pada Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slamet. 1996. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Suprijono, Agus. 2012. Cooperative *Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran. Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Khaerani, Cahya. 2010. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan*. (Online), tersedia:

http:// Frepository.uinjkt.ac.id, *diunduh tanggal 23 Juni 2014.*

Kisnawaty, Pundhirela. 2013. *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*. (Online), tersedia: *lib.unnes.ac.id*, *diunduh tanggal 23 Juni 2014.*

Nur, Adi Saputra. 2013. *Peran Konsep Diri dan Minat Belajar Biologi Terhadap Penguasaan Konsep Biologi dengan Efikasi Diri Sebagai Variabel Mediator pada Siswa SMA*. (Online), tersedia: http://jogjapress.com, diunduh tanggal 18 Juni 2014.

Shintalasmi, Yulia. 2012. *Perbedaan Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif JIGSAW dan STAD pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Mutihan Wates*. (Online), tersedia: *eprints.uny.ac.id*, *diunduh tanggal 18 Juni 2014.*

Sutino. 2011. *Peningkatan Keterampilan Berbicara denganMenggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011*. (Online), tersedia: *eprints.uns.ac.id*, *diunduh tanggal 23 Juni 2014.*

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kamus Besar Bahas Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

PMP, Badan PSDMPK. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Kemdikbud.