

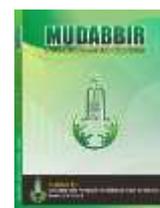


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 4. Nomor 1 Tahun 2024

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

Muhammad Kalkautsar¹, Sholiha Titin Sumanti², Abdul Gani Jamora Nasution³

^{1,2,3}UIN Sumatera Utara Medan

Email: muhammadkalkautsar01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan komunikasi terhadap belajar siswa di Kelas Kontrol dan Kelas eksperimen sebelum menggunakan metode Role Playing pada mata pelajaran IPS kelas V materi peran tokoh dalam persiapan kemerdekaan di SD Negeri 104205 Desa Tembung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 104205 Desa Tembung yang berjumlah 40 orang. Sampel penelitian ini menggunakan metode random sampling sehingga sampel pada penelitian ini adalah dua kelas yang terdiri atas satu kelas eksperimen (V-A) dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang dan satu kelas kontrol (V -B) dengan jumlah siswa 20 orang. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa adalah tes pilihan berganda yang berjumlah 10 soal dan angket. Analisis data menggunakan uji statistic dengan bantuan program SPSS seri 26.0. hasil penelitian yang dilaksanakan, maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap metode pembelajaran role playing terhadap kemampuan komunikasi belajar siswa SD Negeri 104205 Desa Tembung. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana nilai sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen $0,000 < 0,05$ yaitu terdapat pengaruh pada perlakuan dikelas eksperimen maka, H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya penelitian ini dapat dilengkapi dengan meneliti aspek lain secara terperinci yang belum terjangkau saat ini.

Keywords: *Role Playing, Kemampuan Komunikasi*

PENDAHULUAN

Ilmu sosial pada hakikatnya merupakan gabungan atau kumpulan dari ilmu tentang tingkah laku manusia. Hal ini menyangkut berbagai aspek dari sikap dan tingkah laku manusia sebagai makhluk hidup dalam masyarakat. Apabila kita mempelajari tingkah laku manusia sebagai makhluk hidup di dalam masyarakat, maka tingkah laku tersebut mempunyai berbagai aspek, seperti aspek biologis, psikologis, sosiologis, ekonomi dan sebagainya. (Dora et al., 2018)

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah suatu mata pelajaran yang memuat tentang aktivitas sosial manusia serta tata negara dengan menampilkan dinamika masyarakat yang terjadi pada aktivitas sehari-hari. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik dibantu untuk memiliki karakter dan kecintaan kepada negara sebagai bangsa Indonesia (Darsono & Widya, 2017). IPS pada hakikatnya adalah melihat lebih lanjut suatu proses hubungan antar perorangan dengan masyarakat. Cakupan pembelajaran IPS tertuang pada surat Permendiknas tahun 2006, yakni: (1) manusia, alam, dan sekitarnya; (2) Waktu, berkesinambungan, dan transformasi; (3) Struktur sosial dan budaya; serta (4) Tindakan memenuhi kebutuhan dan kesejahteraan (Bambang, 2006:2).

Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bersama-sama mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik. IPS mencakup materi dari geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi dapat dibahas siswa dalam diskusi memecahkan masalah. Pendidikan IPS ialah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. (Yusnaldi et al., 2023). Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. (Rora & Maharani, 2022:117)

Dasar dari pembelajaran IPS berhubungan dengan pola hidup manusia yang melibatkan semua perilaku sosial. IPS berhubungan dengan suatu cara seseorang dalam memenuhi keinginannya, baik keinginan secara materi, budaya, dan spiritual; memakai kekayaan alam yang tersedia; menata kesejahteraannya ataupun keinginan lainnya yang bertujuan untuk bertahan hidup. Lebih jelasnya, IPS merupakan mata pelajaran yang berfokus pada aktivitas sosial manusia baik individu maupun aktivitas bermasyarakat.

Pada tingkatan pendidikan menengah pertama atau madrasah aliyah materi IPS memiliki cakupan yang lebih luas dari pada tingkatan pendidikan dasar. Kualitas dan keluasan materi semakin dalam dengan berbagai metode pendekatan. Pendekatan yang tepat untuk digunakan pada tingkatan pendidikan menengah dan pendidikan tinggi adalah pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem. Karena pada tingkatan pendidikan menengah dan pendidikan tinggi pelajaran IPS menjadi alat untuk melatih pola pikir dan nalar peserta didik secara berkesinambungan.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu peningkatan kapabilitas kecerdasan peserta didik, peningkatan kapabilitas dan rasa kepekaan terhadap tanggung jawab sebagai seseorang yang hidup dalam lingkungan masyarakat dan warga negara serta peningkatan pada peserta didik itu sendiri. Tujuan pertama mengarah pada peningkatan kapabilitas kecerdasan yang berkaitan dengan peserta didik dan sumbangsih terhadap ilmu

pengetahuan terutama ilmu sosial. Kedua ialah mengarah pada kepentingan karakter siswa dalam bermasyarakat. Dan yang terakhir lebih mengarah kepada peningkatan kepribadian siswa itu sendiri (Darsono&Kamilasari,2017).

IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Salah satu penyebab lahirnya IPS (social studies) disebabkan adanya keinginan dari ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa.(Susanti, 2018)

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran IPS, pendidikan IPS memberikan perhatian khusus terhadap sisi keterampilan yang wajib dipunyai oleh peserta didik selain memahami sisi pengetahuan. Kemampuan saat mengolah dan mengimplementasikan ilmu merupakan keahlian yang begitu diperlukan untuk bekal peserta didik sebagai bangsa yang bijak dan sanggup untuk turut andil secara aktif dalam masyarakat demokrasi. Sapriya berpendapat bahwa sejumlah keahlian yang harus ada sebagai komponen dalam persepektif IPS pada proses pembelajaran yaitu: (1) keahlian mengkaji; (2) keahlian berpikir; (3) keahlian partisipasi sosial; (4) keahlian berkomunikasi. Semua keahlian ini menjadi kebutuhan wajib dan sangat berkontribusi dalam inkuiri sebagai awalan dari pendekatan pada pembelajaran IPS(Sapriya,2012).

Peserta didik wajib memiliki keahlian berkomunikasi dalam upaya untuk pendewasaan diri. Seperti yang disampaikan oleh Sapriya bahwa “salah satu yang harus dimiliki oleh orang dewasa adalah keahlian berkomunikasi dengan orang lain”. Oleh sebab itu peningkatan keahlian berkomunikasi menjadi bagian yang penting pada pendekatan pembelajaran IPS(Rosita, 2013).

Rustaman berpendapat bahwa keahlian berkomunikasi merupakan syarat yang harus dimiliki ketika proses pembelajaran sebab akan memudahkan peserta didik ketika mengorganisasikan pikiran dan membentuk gagasan, sehingga mampu mengisi kekurangan pada semua jaringan gagasan. Proses komunikasi harus dibangun melalui kegiatan penyampaian informasi oleh guru dan peserta didik(Rustaman, 199).

Pada zaman ini kegiatan belajar mengajar IPS yang berlangsung di beberapa lembaga sekolah senantiasa dihadapkan dengan kegiatan belajar mengajar yang tetap memakai metode konvensional. Guru kurang bervariasi dan hanya mengandalkan metode ceramah, guru lebih aktif pada pembelajaran dibandingkan muridnya (*teacher center*), guru memberikan penjelasan berupa teori, generalisasi, hukum, bersamaan dengan data-data yang membenarkan serta berharap peserta didik bersikap diam, menyimak, mencatat, dan mengingat serta membandingkan peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Peningkatan pelajaran IPS cenderung memuat bagian kognitif yang paling rendah serta terlalu condong pada kegiatan menghafal. Peserta didik lebih banyak dipengaruhi untuk menuruti keinginan guru sertatidak diberi keleluasaan untuk mencari sendiri suatu ide yang disimpulkannya melalui berfikir kritis (Muliatul&Sri, 2020;10).

Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan cenderung menggunakan rancangan pembelajaran yang hanya berbentuk hafalan sehingga peserta didik tidak mengetahui maksud dari pembelajaran, dan juga lebih sering menyampaikan makna dari suatu konsep tanpa paham akan proses dari aktivitas yang membentuk konsep tersebut. Peserta didik tidak bertanya dan menyanggah, mereka hanya menerima begitu saja teori yang dijelaskan oleh guru. Menurut (Zunidar, 2012:16) Tujuan

pembelajaran bukanlah penguasaan materi pelajaran, akan tetapi proses untuk mengubah tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Peserta didik mampu mendengarkan serta menulis informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat kemampuan berpikir dan keahlian yang dikuasai peserta didik tidak meningkat secara maksimal. Serta proses komunikasi yang terjadi diantara guru dan peserta didik tidak berjalan secara optimal (Jamal, 2020).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Terra Lailani dan Mungin Wibowo di SMP Negeri 22 pada siswa kelas VII terdapat 47% siswa dalam satu kelas yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi yang baik. Siswa yang mampu berkomunikasi dengan baik hanya berjumlah 10 anak. Waktu ketika siswa diperintahkan maju kedepan untuk melakukan persentasi, sebagian siswa lebih memilih untuk menolak. Hal seperti itu tidak boleh dibiasakan pada diri siswa karena akan mengakibatkan komunikasi tidak berjalan secara efektif dan menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak maksimal. (Terra & Mungin, 2019; 33)

Selain keahlian berkomunikasi yang belum baik, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS terbilang belum mampu mencapai standar yang diharapkan. Ini bisa dilihat dari persentase ketuntasan nilai siswa yang hanya 30% dan yang tidak memnuhi KKM mencapai 70%. Dengan hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa hasil belajar pada siswa Kendal masih belum maksimal. (Terra & Mungin, 2019; 33)

Terdapat beberapa faktor yang membuat peserta didik mendapatkan hasil belajar kurang memuaskan pada pembelajaran IPS. Faktor utama adalah pada aktivitas guru dalam memberikan pembelajaran di sekolah. Gaya mengajar guru yang lebih dominan pada metode ceramah mengakibatkan siswa kurang terdorong untuk mengembangkan pengetahuannya. Semestinya guru harus menggunakan metode pembelajaran yang efektif selaras dengan tujuan dari pendidikan di sekolah yakni mengembangkan strategi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membentuk keadaan yang mampu mempengaruhi suasana hati peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan dengan perasaan yang tenang dan menyenangkan.

Untuk memberi peningkatan terhadap hasil belajar dan keahlian berkomunikasi peserta didik diperlukan penerapan strategi dan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar kegiatan pembelajaran tidak terkesan membosankan. Salah satu metode yang dapat di digunakan pada pembelajaran IPS agar mampu menstimulus peserta didik supaya aktif, kreatif, dan mengembangkan keahlian komunikasi serta hasil belajar pada peserta didik adalah strategi pembelajaran *Role playing*.

Role memiliki arti peranan, sedangkan play adalah bermain. *Role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang membuat peserta didik agar berperan lebih aktif pada kegiatan pembelajaran, membebaskan siswa untuk memakna materi menggunakan imajinasi yang di implementasikan melalui kreatifitas dan ekspresi tanpa dibatasi oleh kata dan gerak, tapi tidak lepas dari bahan yang diajarkan. Penggunaan metode *Role playing* memberikan fasilitas pada peserta didik agar aktif dalam pembelajaran melalui permainan peran. Metode *Role playing* menciptakan situasi baru serta membagikan pengalam belajar yang berbeda, sehingga mampu menstimulus peserta didik untuk berfikir lebih aktif dan kreatif. Manfaat dari penggunaan metode *Role playing* adalah peserta didik mampu mengenali kondisi-kondisi di dunia nyata melalui pemikiran orang lain. Pengenalan ini menjadi salah satu cara untuk mengubah tingkah laku peserta didik sebagaimana menerima setiap tokoh yang diperankannya. Kelebihan yang dimiliki oleh Metode *Role playing*

adalah dapat melatih peserta didik mengingat dan menguasai bahan yang akan di didramakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu metode *Role playing* juga dapat meningkatkan kreatifitas dari peserta didik (Ismawati, 2016;611).

Jackson mendefinisikan metode *Role playing* sebagai strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk mendorong peserta didik agar ikut terlibat aktif dalam berkomunikasi pada aktivitas pembelajaran di sekolah tanpa menimbulkan rasa cemas pada diri peserta didik. Selain itu metode *Role playing* juga menguntungkan bagi guru berupa cara bagaimana memberikan feedback pada aktivitas pembelajaran supaya peserta didik merasa nyaman.(Jackson,2011;775)

Data penelitian yang dihasilkan oleh Najlatun & Galih membuktikan bahwa metode *Role playing* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dari peserta didik. Hal ini ditampakkan dari hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut, peserta didik mampu menguasai dan merubah tingkah lakunya sehingga mengalami peningkatan pada keahlian berkomunikasi (Najlatun&Galih, 2013; 61).

Sebagaimana diungkapkan oleh De Vito bahwa komunikasi antar pribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seorang dan diterima oleh orang yang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik langsung

Ada 3 pendekatan umum yang dikemukakan De Vito dalam komunikasi antar pribadi, yaitu:

- a) Komunikasi antar pribadi didefenisikan sebagai pengiriman pesan oleh seseorang dan menerima pesan dari orang lain atau sekelompok kecil orang dengan efek langsung.
- b) Komunikasi anatr pribadi merupakan komunikasi antara 2 orang yang ada hubunagn di antara keduanya.
- c) Komunikasi antar pribadi merupakan bentuk perkembangan/peningkatan komunikasi pribadi.(Vito, 1997)

Demikian pula menurut Merril dan Lownstein terjadi penyesuaian pikiran para peserta, singkatnya suatu pengertian. Komunikasi antar pribadi sebenarnya merupakan satu proses sosial di mana orang-orang yang terlibat di dalamnya saling mempengaruhi.(Lownstein, 1991)

Permasalah diatas membuktikan bahwa masih banyak guru yang menerapkan metode *Role playing* untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS. Inilah yang membuat penulis bersemangat untuk melakukan penelitian yang diberi judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”**.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kauntitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memberi penjelasan pada hasil penelitian menggunakan data numerik yang selanjutnya dianalisis menggunakan statistik.(Uhar,2012)

Sedangkan untuk jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Gay berpendapat bahwa penelitian eksperimental adalah satu satu metode penelitian yang mampu menguji dengan benar hipotesis yang memiliki hubungan kausal (sebab akibat).(Emzir,2009)

Penelitian ekperimental ini menggunakan rancangan *Quasi experiment* dengan design *The Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan antar kelompok eksperimental dengan kelompok control melalui serangkaian pretest dan posttest. (Emzir, 2009)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Dalam rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelas VI B, sedangkan kelas yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas VI A. sebelum diberi pre test dan pre angket, kedua kelompok sudah diberi penjelasan mengenai materi detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia oleh guru IPS yang bertugas. Adapun rumusan desain penelitian ialah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rumusan Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan		
	Eksperimen	R_1 dan T_1	X_1
Kontrol	R_1 dan T_1	X_2	R_2 dan T_2

Keterangan:

R_1 = Pre Angket

R_2 = Pos Angket

T_1 = Pre Test

T_2 = Pos Test

X_1 = Perlakuan yang diberikan dengan metode *Role playing*

X_2 = Tanpa perlakuan khusus

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104205 desa tembung, penelitian ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 30 Mei 2024 sampai dengan hari Rabu tanggal 5 Juni 2024 sebanyak 6 kali pertemuan, 3 kali pertemuan kelas eksperimen dan 3 kali pertemuan kelas kontrol dengan alokasi waktu 1 kali pertemuan 2 x 35 menit (1 jam 10 menit). Materi yang diajarkan baik kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menggunakan materi jasa dan peran tokoh dalam persiapan proklamasi kemerdekaan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan komunikasih belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengaruh pembelajaran role playing terhadap kemampuan komunikasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. siswa kelas V SD Negeri 104205 Desa tembung. Sebelum peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* pada kelas Eksperimen (V-A), peneliti lebih dahulu menyusun instrumen tes berupa soal pretes dan posttest dan angket. Selanjutnya instrument tes harus divalidkan terlebih dahulu agar dapat mengetahui bahwa instrumen tes tersebut layak untuk dijadikan bahan dalam melakukan pretes dan posttest agar dapat melihat tingkatan dari hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini yang menjadi validator dalam memvalidasi instrument tes yakni Ibu Henni handayani, M.Pd selaku dosen PGMI di UIN Sumatera Utara. Dari hasil perhitungan validasi tes dari 10 soal tes dan 10 angket yang diujikan dinyatakan 10 soalnya dinyatakan valid. Hasil perhitungan reliabilitas diketahui bahwa instrument-instrument soal dinyatakan reliabel. Langkah selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal, dan hasil yang diperoleh dari seluruh soal pilihan berganda yang berjumlah 10 soal. Langkah terakhir adalah menghitung daya pembeda soal, diperoleh hasil terdapat 10 soal kriteria baik, Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 10 soal yang diujikan untuk instrumen pretest dan posttest. Peneliti menggunakan bantuan software IBM SPSS Statistics 26 dalam uji validitas soal, realibilitas soal, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal yang akan peneliti lampirkan dalam lampiran skripsi.

1. Deskripsi Variabel Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil belajar meteri IPS terpadu tentang detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia yang kemudian diperoleh perbedaan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan tersebut diketahui melalui pre angket, pos angket, pre tes, dan pos tes dikedua kelas tersebut. Data kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS tentang detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia dikelompokkan menjadi

- 1) skor kemampuan komunikasi kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran Role playing
- 2) skor hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran Role playing
- 3) skor kemampuan komunikasi kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah
- 4) skor hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Dalam mengukur kemampuan komunikasi dan hasil belajar, masing-masing subjek diberi angket dan tes yang masing-masing berjumlah 10 soal. Semua soal angket dan tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan komunikasi dan hasil belajar telah diuji cobakan dan hasilnya sesuai maka soal dapat digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah soal pre angket, pos angket, pre tes, dan pos tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian akan dikoreksi oleh guru untuk diketahui hasil / nilai dari pekerjaan siswa. Dengan demikian diketahui nilai yang didapat siswa sebagai berikut.

- a) Kemampuan Komunikasi

Tabel Statistik kemampuan komunikasi kelas eksperimen Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperimen	20	45	75	61.80	9.578
post - eksperimen	20	79	100	85.80	5.836
pre - test kontrol	20	45	70	56.30	7.131
post - test kontrol	20	75	80	76.80	1.824
Valid N (listwise)	20				

Sebelum diberi perlakuan, kemampuan komunikasi dari siswa kelas eksperimen tergolong rendah. Ini di buktikan dari hasil nilai rata rata pre angket yang telah mereka kerjakan. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata - rata dibawah kkm yaitu 61,80.

Setelah diberi perlakuan, terdapat perubahan yang sangat signifikan. Ini terbukti dari hasil nilai pos tes yang meningkat. Nilai rata - rata nilai meningkat drastis dari yang mulanya berjumlah 61,80 menjadi 85,80 . Dari sini bisa dilihat bahwa metode pembelajaran *Role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung.

**Tabel Stastistik Kemampuan Komunikasi Kelas Kontrol
Descriptive Statistics**

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperimen	20	45	75	61.80	9.578
post - eksperimen	20	79	100	85.80	5.836
pre - test kontrol	20	45	70	56.30	7.131
post - test kontrol	20	75	80	76.80	1.824
Valid N (listwise)	20				

Sama halnya seperti kelas eksperimen, sebelum di beri perlakuan kelas kontrol di berikan soal pre angket untuk mengukur kemampuan komunikasi siswa. Hasilnya terdapat nilai rata- rata berada di bawah 75 yaitu 56,30. Ini membuktikan bahwa kemampuan komunikasi pada siswa kelas kontrol masih tergolong rendah.

Setelah diberi perlakuan menggunakan metode ceramah, terdapat peningkatan dari kemampuan komunikasi siswa kelas kontrol dilihat melalui hasil yang di dapat dari pos angket yang dikerjakan. Hasilnya adalah terdapat sedikit peningkatan dengan nilai diatas 75 yang semula hanya 56,30. Menjadi 76,80. Dari data tersebut terlihat bahwa kenaikan nilai kelas kontrol di atas kkm, yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode ceramah.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Role playing* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS.

b) Hasil Belajar

Tabel Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperimen	20	45	75	61.10	9.188
post - eksperimen	20	80	100	87.05	5.735
pre - test kontrol	20	45	70	57.05	6.653
post - test kontrol	20	78	96	84.75	5.637
Valid N (listwise)	20				

Dari tabel diatas di ketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum di berikan perlakuan yaitu 61,10 Ini di buktikan dari hasil nilai rata rata pre tes yang telah mereka kerjakan. Setelah diberi perlakuan, terdapat perubahan yang sangat signifikan. Ini terbukti dari hasil nilai post tes yang meningkat. Nilai rata - rata meningkat drastis dari yang mulanya berjumlah 61,10 menjadi 87,05 . Dari sini bisa dilihat bahwa metode pembelajaran *Role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung.

Tabel Statistik Hasil Belajar Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperimen	20	45	75	61.10	9.188
post - eksperimen	20	80	100	87.05	5.735
pre - test kontrol	20	45	70	57.05	6.653
post - test kontrol	20	78	96	84.75	5.637
Valid N (listwise)	20				

Sama halnya seperti kelas eksperimen, sebelum di beri perlakuan kelas kontrol di berikan soal pre tes untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa. Hasilnya terdapat nilai rata- rata berada di bawah 75 yaitu 57,05. Ini membuktikan bahwa kemampuan komunikasi pada siswa kelas kontrol masih tergolong rendah.

Setelah diberi perlakuan menggunakan metode ceramah, terdapat peningkatan dari kemampuan hasil belajar siswa kelas kontrol dilihat melalui hasil yang di dapat dari pos angket yang dikerjakan. Hasilnya adalah terdapat peningkatan dengan nilai diatas 75 yang semula hanya 57,05. Menjadi 84,75. Dari data tersebut terlihat bahwa kenaikan nilai kelas kontrol di atas kkm, yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode ceramah.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Role playing* sangat efektif dalam meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2) Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Sampel dikatakan normal apabila nilai dalam uji

normalitas melebihi 0,05. Hasil uji normalitas data angket secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Uji Normalitas Soal Angket
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ANGKET	Pre - Test Eksperimen	.153	20	.200*	.949	20	.350
	Post - Tes Eksperimen	.175	20	.112	.929	20	.147
	Pre- Test Kontrol	.158	20	.200*	.904	20	.049
	Post- test Kontrol	.199	20	.037	.940	20	.239

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre angket kelas eksperimen sebesar $0,350 > 0,05$, nilai sig pada pos angket kelas eksperimen sebesar $0,147 > 0,05$, nilai sig pada pre angket kelas kontrol sebesar $0,049 > 0,05$, dan nilai sig pada pos angket kelas kontrol sebesar $0,239 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data yang digunakan pada penelitian terdistribusi normal.

Sedangkan untuk hasil uji normalitas data tes secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Uji Normalitas Soal Tes

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TES	Pre - Test Eksperimen	.124	20	.200*	.951	20	.376
	Post - Tes Eksperimen	.141	20	.200*	.924	20	.121
	Pre- Test Kontrol	.180	20	.090	.923	20	.112
	Post- test Kontrol	.158	20	.200*	.911	20	.066

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre tes kelas eksperimen sebesar $0,376 > 0,05$, nilai sig pada pos tes kelas eksperimen sebesar $0,121 > 0,05$, nilai sig pada pre tes kelas kontrol sebesar $0,112 > 0,05$, dan nilai sig pada pos tes kelas kontrol sebesar $0,066 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data yang digunakan pada penelitian terdistribusi normal.

1. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk menguji homogenitas digunakan uji kesamaan dua varians yaitu uji F pada data angket dan data

tes kedua kelompok. Sampel dikatakan homogen apabila hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,05.

Setelah melakukan pengujian, maka diperoleh hasil instrumen angket sebagai berikut:

Tabel Uji Homogenitas Soal Angket
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
ANGKET	Based on Mean	1.801	3	76	.154
	Based on Median	1.723	3	76	.169
	Based on Median and with adjusted df	1.723	3	72.224	.170
	Based on trimmed mean	1.830	3	76	.149

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre angket sebesar $0,154 > 0,05$, dan nilai sig pada pos angket sebesar $0,169 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut homogen.

Sedangkan dalam pengujian homogenitas instrumen tes diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Uji Homogenitas Soal Tes
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
TES	Based on Mean	.989	3	76	.402
	Based on Median	1.007	3	76	.394
	Based on Median and with adjusted df	1.007	3	72.754	.395
	Based on trimmed mean	.986	3	76	.404

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre tes sebesar $0,402 > 0,05$, dan nilai sig pada pos angket sebesar $0,394 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut homogen.

3) Uji Hipotesis Data

Setelah diketahui bahwa untuk hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis.

- a) Pengaruh metode pembelajaran Role playing dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung. Pengujian hipotesis dilakukan pada data gen score angket menggunakan uji independent sample T test. Pada uji independent sample T test hipotesis diterima apabila nilai dari hasil uji tidak lebih dari 0,05. Adapun hasil pengujian data gen score angket disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel Uji Hipotesis Soal Angket

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTes - PostTes	-19.000	9.119	2.039	-23.268	-14.732	-9.318	19	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan komunikasi siswa yang menggunakan metode Role playing dengan kemampuan komunikasi siswa yang menggunakan metode ceramah. Maka dibuat hipotesis yaitu *Ha*, diterima yang artinya metode pembelajaran Role playing berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS diSD Negeri 104205 Dsa Tembung.

- b) Pengaruh metode pembelajaran Role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung.

Pengujian hipotesis dilakukan pada gen score tes menggunakan uji independent sample T test. Pada uji independent sample T test hipotesis diterima apabila nilai dari hasil uji tidak lebih dari 0,05. Adapun hasil pengujian data gen score tes disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel Uji Hipotesis Soal Tes

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTes - PostTes	-19.000	9.119	2.039	-23.268	-14.732	-9.318	19	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode Role playing dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah. Maka dibuat hipotesis yaitu *Ha*, diterima yang artinya metode pembelajaran Role playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil Kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa di SD Negeri 104205 Desa Tembung sebelum diajarkan model pembelajaran *role playing* dengan rata - rata pada kelas kontrol 56,30 dan kelas eksperimen 61,10. Data ini diambil dari hasil pre test siswa sebelum di ajarkan dengan metode belajar *Role Playing*.
2. Hasil kemampuan berpikir kritis siswa SD Negeri 104205 Desa tembung setelah diajarkan dengan model pembelajaran permainan ular tangga berbasis game based learning dengan rata - rata kelas kontrol 84,75 dan kelas eksperimen 87,05. Dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran metode *role playing* dalam proses pembelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung cukup berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan Hasil belajar siswa.
3. Dilihat dari hasil yang diperoleh peserta didik ketika belajar dengan menggunakan metode *role playing* dan konvensional sangat berbeda. Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 87,05 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 84,75 Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh perbedaan nilai rata-rata sebesar 8,5. Sehingga terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik dengan model pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri 104205 . Hal ini dibuktikan bahwa uji hipotesis dengan uji t pada kelas eksperimen (*role playing*) tersebut, maka hasil yang diperoleh adalah 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari Sig.(2-tailed) $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Sehingga H_a dapat diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap komunikasi siswa dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 104205 Desa Tembung.

REFERENSI

- Ari Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS," Jurnal Cakrawala Pendas 1, no. 1 (2 Januari 2015), <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.
- Aqidah Akhlaq (PT Grafindo Media Pratama, t.t.).
- Bambang Sudibyo, "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia," 13 Maret 2006, 2.
- Betsaidah Riady, "PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGELOLA EMOSI SISWA KELAS XII IPS 3 DI SMA NEGERI 12 MEDAN," JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED 3, no. 1 (30 Juni 2015), <https://doi.org/10.24114/jh.v3i1.2182>.
- Darmawan W, "Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD," Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha 2 (2014).

- Darsono dan Widya Kamilasari, "Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional" (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2017), 1.
- Darsono dan Kamilasari, "Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional."
- De Vito, Joeph A. 1997. Komunikasi Antar Manusia Edisi Kelima. Jakarta: Professional Books.
- Dora, N., Hum, Endayani, H., Pd, Susanti, E., & Ed. (2018). *Sosial* (Issue 57).
- DPY Kurniati, "Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal," Universitas Udayana Fakultas Kedokteran, 2016
- Dr H. Fajri Ismail M.Pd, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial* (Kencana, 2018).
- Dr Muhammad Yusuf MSi SPi, MSi & Dr Lukman Daris, SPi, *Analisis Data Penelitian : Teori & Aplikasi dalam Bidang Perikanan* (PT Penerbit IPB Press, 2019).
- Edy Rahman, "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role playing) Terhadap Aktivitas Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015," *Jurnal Majalah Kreasi STKIP MPL*, 2015.
- Efa Rosita, "Penerapan Strategi Think Pair Share Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berkomunikasi Peserta Didik Sekolah Dasar" (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).
- Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014).
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif* (Jakarta: PT RajaGrafindoPersada, 2009).
- Fira Dian Sary, "Pengaruh Teknik Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tarakan Tahun Pelajaran 2015/2016" (Tarakan, Universitas Borneo Tarakan, 2016).
- hakim, faqih. (2021). *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi. PENGARUH METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK*, 4(1), 1-17.
- Hasbi, S. (2022). *metode penelitian pendidikan*.
- Indha Rachmawati Sufis, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA ANAK DI SD NEGERI 2 GOMBONG," *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 12 (1 Desember 2016), <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/6247>

- Iskandar, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif) (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009).
- Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA," *Jurnal Pena Ilmiah* 1 (2016): 611–20.
- Jackson, "Teaching Communication Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators," *Journal of Palliative Medicine* 6 (2011): 775–80.
- Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan* (DIVA PRESS, t.t.).
- Jamora, Abdul Gani. (2015). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. *Rake Sarasin*, 36.
- Lownstein, Merrill. 1991. Komunikasi Antar Pribadi. PT. Citra Aditya Bakti: Bandung
- Metta Ariyanto, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KENAMPAKAN RUPA BUMI MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE," *Profesi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (12 Desember 2016): 134–40, <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>.
- Mohamad Fadhilah Zein, *Pergulatan Agama dan Komunikasi Massa: Revolusi Komunikasi dan Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Agama dan Manusia* (Mohamad Fadhilah Zein Digital Publishing, 2022).
- Muh Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018).
- Muliatul Maghfirah dan Sri Nurhayati, "Peningkatan Strategi dan Metode Pembelajaran Guru PAI dalam Era Revolusi industri 4.0," *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)* 2, no. 1 (7 Juni 2020): 10–19, <https://doi.org/10.19105/pjce.v2i1.3402>.
- Muntazhimah M.Pd, *Model Rasch: Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Deepublish, 2023).
- Najlatun dan W Galih, "Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya," *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 2013, 61–78.
- Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1989).
- Ponidi, Kristina, M., & Yolanda Sari, N. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MM SMK N I MERBAU. *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management*

and Technology, 6(1), 410–421. <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>

Rasul, Subhanudin, dan Ruben Sonda, *Statistika Pendidikan Matematika* (CV Kreator CerdasIndonesia, 2022).

Rora, W., & Maharani, S. (2022). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.

Rustaman, “Kemampuan Klasifikasi Logis Anak: Studi tentang Kemampuan Abstraksi dan Inferensi Anak Usia SD Pada Kelompok Budaya Sunda” (Bandung, 1990).

Sabarina Elprida Manik M.Pd A. MAK , SKM dkk., Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran MIPA (Matematika IPA) (Media Sains Indonesia, 2022).

Salim, S. (2016). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif* (R. Ananda (ed.); 2016th ed.). citapustaka media.

Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik, DASAR METODOLOGI PENELITIAN (Literasi Media Publishing, 2015).

Sapriya, Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

Shoimin, Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).

Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Bina Aksara, 2012).

Sohiron Sohiron, Ahmad Syukri, dan Kasful Anwar Us, “Sifat Empati Pemimpin Terhadap Bawahan Sebagai Kunci Keberhasilan Kepemimpinan Dalam Sistem Manajemen Pendidikan Islam,” *Indonesian Journal of Islamic Educational Management* 2, no. 1 (21 Mei 2019): 43–52, <https://doi.org/10.24014/ijiem.v2i1.7124>.¹ Tasnim Tasnim dkk., Pengantar Komunikasi Organisasi (Yayasan Kita Menulis, 2020).

Susanti, E. (2018). Konsep Dasar IPS. In CV. *Widya Puspita*.

Taryono, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 (4cs) Siswa SMP” (S2 Thesis, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016).

Terra Lailani dan Mungin Eddy Wibowo, “Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Homeroom,” *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 8, no. 1 (10 Juni 2019): 33–37, <https://doi.org/10.15294/ijgc.v8i1.25961>.

Terra Lailani dan Mungin Eddy Wibowo, “Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Homeroom,” *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 8, no. 1 (10 Juni 2019): 33–37, <https://doi.org/10.15294/ijgc.v8i1.25961>.

- Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 1 (Bandung: PT Refika Aditama, 2012)
- Uray Herlina, "TEKNIK ROLE PLAYING DALAM KONSELING KELOMPOK," *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 2, no. 1 (2015): 94-107, <https://doi.org/10.31571/sosial.v2i1.55>.
- Yasir, *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif* (Deepublish, 2020).
- Yusnaldi, E., Wibowo, S. P., Azzahra, S., Sitorus, P. A., Hutasuhut, N. A., & Nadya, L. (2023). Strategi Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32160-32166.
- Zunidar. (2012). *Strategi Pembelajaran 1. Pengertian Strategi Pembelajaran*. 11-28.