

## Efektivitas Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Karanganyar 2

Ryan Aldiyansah<sup>1</sup>, Uci Ulfa Nur'afifah<sup>2</sup>, Arifian Dimas<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi; Indonesia

\* Correspondence e-mail; ryanalldiyansah5930@gmail.com

### Article history

Submitted: 07/01/2023; Revised: 15/02/2023; Accepted: 27/03/2023

### Abstract

Education is the key for a country to excel in global competition. Education is considered the most strategic field in realizing social welfare. Therefore, education is an important thing for a country to progress and needs to be prioritized, especially elementary school education because it is a foundation for children, both science and character education because in elementary school character education is very important to form a child's character that is good, responsible, honest, and disciplined. The role-playing method is learning through the development of students' imagination and appreciation by students playing a character, both living and dead. This method develops appreciation, responsibility, and skills in using the material being studied. This research was conducted at SDN Karanganyar 2. This study uses a quantitative approach, pre-experiment design, one group pretest-posttest. The sample of this study was a saturated sample of 30 respondents. The prerequisite test used a normality test with the Kolmogorov-Smirnov formula and a homogeneity test was carried out to determine whether the data was homogeneous or not. Hypothesis testing used a paired one sample t-test. The results of this study indicate that there is an influence on the results of social studies learning at SDN Karanganyar 2. This is proven by the results of the paired sample t-test obtained a sig. (2-tailed) value of 0.000 which is smaller than 0.05. So, there is an influence of the use of role-playing methods on social studies learning outcomes at SDN Karanganyar 2

### Keywords

Learning Outcomes; Role Play Method; Social Interaction Material.



© 2023 by the authors. This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah kunci bagi negara untuk unggul dalam persaingan global pendidikan di anggap sebagai bidang yang paling strategis dalam mewujudkan kesejahteraan sosial maka dari itu pendidikan menjadi suatu hal yang penting bagi suatu negara untuk maju dan perlu untuk di utamakan terutama pendidikan sekolah dasar karena sebagai pondasi bagi anak baik ilmu pengetahuan maupun pendidikan karakter karena di karenakan di sekolah dasar pendidikan karakter sangatlah penting untuk membentuk karakter anak yang baik tanggung jawab jujur dan disiplin (Fathoni, 2021). Dalam hal pendidikan karakter guru perlu untuk berkoordinasi atau bekerja sama dengan orang tua anak didik untuk mencapai pendidikan karakter yang maksimal karena anak didik lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah di bandingkan dengan di sekolah.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian pendidikan. Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sedangkan Menurut (Nasution, 2017) “pendidikan merupakan salah satu komponen pada sistem pendidikan yang memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena tugas utama pendidik tidak hanya mengajar, tapi juga mendidik, membimbing, melatih dan mengevaluasi proses dan hasil belajar.”

Menurut Banggur et al (2018) pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.”. Pendidikan sangatlah penting bagi manusia terutama pada anak – anak karena anak lebih mudah mengingat apa yang dia tau dan apa yang dia lakukan, maka dari itu pendidikan di sekolah dasar bisa di artikan sebagai fondasi bagi anak. Selain untuk belajar dan mempelajari ilmu yang ada pada buku pendamping, sekolah dasar juga salah satu tempat untuk membentuk karakter anak menjadi lebih baik, namun demikian selain pembelajaran di sekolah dasar tentunya anak juga secara tidak langsung akan belajar di rumah dalam artian belajar membentuk karakter anak.

Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Menyikapi hal tersebut pakar-pakar pendidikan mengkritisi dengan cara mengungkapkan teori pendidikan yang sebenarnya untuk

mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya. Di SDN Karanganyar 2 terlihat selama proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa terlihat kurang berminat untuk mengamati materi yang di berikan oleh guru, hal tersebut berakibat kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran di SDN Karanganyar 2 pada kelas V. Metode bermain peran sendiri adalah metode pembelajaran yang menggunakan daya khayal dalam permainan anak-anak di minta untuk mengkhayal dan bertindak laku sesuai dengan peran yang akan di bawaikan.

Peserta didik yang duduk di sekolah dasar sebagian besar sangat suka bermain sehingga menurut penelitian metode bermain peran cocok untuk di terapkan di sekolah dasar karena anak-anak akan bermain dengan belajar proses pembelajaran pun juga tidak membosankan bagi anak didik sehingga anak-anak akan lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. selain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan metode bermain peran ini juga dapat di gunakan sebagai pendidikan karakter sehingga membentuk karakter anak didik menjadi lebih baik dan lebih bertoleransi sehingga anak didik dapat menerapkan pendidikan karakter tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.

Selain untuk memahami materi metode bermain peran juga dapat meningkatkan kreatifitas anak dan memberikan pengalaman kepada anak sesuai dengan peran yang di lakukan. sehingga secara tidak langsung anak dapat mengetahui apa saja pengaruh dari peran yang di lakukan atau anak juga bisa mengetahui bagaimana efek dari tingkah laku dalam peran tersebut dan anak pun akan memahami apakah tingkah laku itu baik atau buruk. Hal tersebut akan di terapkan di dalam kehidupan anak didik. Dalam metode bermain peran ini materi yang akan di pelajari yaitu mengenai perbedaan – perbedaan yang ada di Indonesia maka dari itu jika materi tersebut di sampaikan menggunakan metode bermain peran kemungkinan besar anak didik akan memahami bagaimana jika bertemu dengan orang yang memiliki perbedaan dengan dirinya dan anak didik juga akan belajar bertoleransi dan menerima perbedaan yang ada di Indonesia dengan baik. Maka dari itu selain untuk memahami materi metode ini juga dapat membentuk karakter anak menjadi lebih baik dan lebih bertoleransi kepada rakyat memiliki perbedaan dengan anak didik tersebut contohnya memiliki perbedaan agama dan bahasa. Terkadang anak didik yang duduk di bangku sekolah dasar masih belum bisa menerima suatu perbedaan yang ada di sekitar kebanyakan

anak didik masih sering bercanda terkait dengan perbedaan yang ada dilingkungan sekitarnya sehingga dapat menimbulkan rasa tersinggung kepada orang yang memiliki perbedaan tersebut dan berujung perdebatan antar anak didik. Penelitian ini di harapkan dapat mengetahui evektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas V.

## 2. METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN Karanganyar 2 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Ngawi bulan Januari – Juni 2023. SDN Karanganyar 2 berlokasi di area pemukiman masyarakat Desa Karangaanyar Dsn.Banyuasin Rt 01 Rw 03. Pada penelitian ini model yang digunakan adalah model eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai suatu model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Menurut Arikunto (2019) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antar dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Desain penelitian yang akan diterapkan adalah eksperimen dengan bentuk Pre-Eksperimental Design. Rancangan yang meliputi hanya satu kelompok kelas yang diberikan pra dan pasca uji (Sugiyono, 2014).

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Karanganyar 2 tahun ajaran 2022/2023. Sampel penelitian ini hanya menggunakan siswa kelas V SDN Karanganyar 2 yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2017). Statistik inferensial atau yang sering disebut sebagai statika induktif merupakan statika yang digunakan untuk menganalisis data sampel yang nantinya akan disimpulkan untuk populasi dan sampel (Sutopo & Slamet, 2017). Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang akan diajukan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Pengujian Hipotesis*

Hasil pengujian hipotesis dilakukan terhadap nilai hasil pretest sebelum menggunakan media (treatment) dan hasil posstest dengan (treatment) menggunakan uji t- test dengan bantuan Program Windows SPSS 25. Uji t-tes yang dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap

hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi interaksi sosial. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis uji-t dengan taraf signifikansi 5% atau sig 0,05. Sebelum data diuji t-test, data harus diuji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas terlebih dahulu sehingga dapat memenuhi kriteria pencapaian. Dibawah ini merupakan rincian hasil analisis data tersebut.

### Uji Validitas

Hasil uji validitas adalah hasil uji coba soal pembelajaran IPS. Bentuk soal uji coba yaitu pilihan ganda dengan jumlah soal 25 butir dengan skor 1 dan 0. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 25 For Windows. Data nilai uji coba validitas dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan data uji validitas dikelas uji coba serta pengambilan keputusan analisis butir soal  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan nilai  $r$  tabel yaitu 0,4 maka hasil analisis butir soal tersebut valid. Hasil analisis dari 25 butir soal terdapat 21 soal valid dan 4 soal tidak valid.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu soal untuk pengambilan data. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 For Windows. Data hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran. Setelah data dihitung kemudian diinterpretasikan dengan kriteria nilai  $r$ , maka diketahui hasilnya sebesar 0,916 dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan data hasil uji reliabilitas dengan dasar pengambilan keputusan nilai Cronbach Alpha  $> 0,6$ . Hasil uji reliabilitas semua item soal diketahui nilai Cronbach's Alpha  $0,916 > 0,6$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data reliabel.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.722	2

### Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 For Windows. Data hasil tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data uji tingkat kesukaran di kelas uji coba serta pengambilan keputusan dengan rentang nilai  $0,30 \leq TK \leq 0,70$  atau dalam kriteria sedang. Soal yang digunakan tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Hasil analisis terdapat 10 soal mudah, dan 21 soal sedang. Soal yang digunakan yaitu soal dengan kriteria sedang sebanyak 21 soal dan yang lain tidak digunakan.

### Uji Daya Beda

Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 For Windows. Data hasil tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data uji daya beda dengan dasar pengambilan keputusan nilai Cronbach Alpha  $> 0,30$  dengan kriteria diterima. Hasil uji daya beda terdapat soal dengan kriteria diterima 24, dan terdapat 1 soal dengan kriteria ditolak. Berdasarkan empat pengujian soal mulai dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda hanya terdapat 21 soal yang baik dan dapat digunakan dalam penelitian. Namun dalam penelitian, peneliti hanya menggunakan 20 soal.

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 For Windows. Data hasil normalitas dapat dilihat pada lampiran. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1 Uji Normalitas

N	30
Normal Parameters <sup>a</sup>	.0000000
Mean	
Std.Deviation	4.00355374
Most Extreme	.099
Absolute	
Positive	.099
Negative	-.064
Test Statistic	.099
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200

Sumber : Output SPSS 25 For Windows

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah jika nilai sig  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal sedangkan jika nilai sig.  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk menentukan sampel penelitian dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0 for windows. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan jika taraf signifikansinya kurang dari

0,05 maka distribusi dikatakan tidak homogen. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada table berikut:

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<b>1.614</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	<b>.216</b>

Berdasarkan data diatas nilai sig .216 lebih dari 0,05 dapat dipastikan data tersebut berdistribusi normal.

### Uji T-tes

Uji t-test menggunakan paired sample test. Tujuan dilakukan uji t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posttest yang mengindikasikan adanya pengaruh dalam penggunaan metode bermain peran untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Deskripsi hasil uji t-test dapat dilihat pada tabel 4.7

Pair 1	Free Test	Post Test
mean	-	5.933
Std Deviation	4.234	-
Std Error Mean	.773	-
Lower	-7.514	-
Upper	-4.352	-
T	-	7.676
df	29	-
Sig. (2-tailed)	.000	-

Berdasarkan tabel uji t-test nilai sig.(2-tailed) untuk uji paired sample test adalah 0.000 atau kurang dari 0.005, sehingga dalam hal ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan.

### Simpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil perhitungan uji paired sample t-test diatas diperoleh nilai Sig.(2-tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,916 > 2.074$  ( $0.05/2$ ) maka hipotesis diterima. Sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas V pada IPS di SDN Karanganyar 2.

### Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 2. Dalam penelitian ini banyak sampel yang diambil ada 30

responden yang merupakan siswa kelas V SDN Karanganyar 2, 30 sampel tersebut digunakan sebagai kelas eksperimen sekaligus kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dengan bentuk Pre-Experimental Design. Desain ini tidak memiliki kelompok kontrol. Peneliti menggunakan One-group Pretest-Posttest Design karena hanya menggunakan satu kelas, sehingga satu kelas dijadikan kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil desain ini dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Prosedur yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan memberikan pengajaran dengan menggunakan metode bermain peran guna mengetahui pengaruh nya terhadap hasil belajar siswa. Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pada saat pertemuan berikutnya diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Setelah itu kelas diberikan test kembali (post test), Selisih antara hasil posttest dan pretest dianalisis dan dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar. Hasil nilai post test inilah yang menjadi dasar untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS setelah di berikan metode pembelajaran bermain peran. Tes yang di berikan yaitu berupa tes soal dengan 20 soal pilihan ganda yang telah di uji validitas nya dengan Softwaare SPSS.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan analisis data pada penelitian ini hasilnya mennjukan bahwa data yang ada berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya Berdasarkan perlakuan yang diberikan dan hasil tes yang dilakukan terjadi perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji t paired sampel test dan dapat diketahui bahwa Berdasarkan tabel uji t-test nilai sig.(2-tailed) untuk uji paired sample test adalah 0.000 atau kurang dari 0.005, sehingga dalam hal ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Perolehan data nilai posttest juga menunjukkan adanya peningkatan setelah di berikan metode pembelajaran bermain peran pada peserta didik. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SDN Karanganyar 2. Hal ini juga dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik mengalami peningkatan, pada pretest didapati rata-rata nilai adalah 75,65. Dan pada posttest setelah pemberian perlakuan didapati nilai rata-ratanya adalah 81,60.

Karena hasil belajar siswa setelah diberikan metode pembelajaran bermain peran lebih tinggi dari pada kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan maka



metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran IPS dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Bermain peran mempengaruhi hasil belajar IPS. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil uji-t yang menunjukkan nilai Sig .(2-tailed). .000 Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, berarti dapat disimpulkan metode pembelajaran Bermain peran berpengaruh dan lebih baik dalam proses pembelajaran dari pada penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap pembelajaran IPS.

#### **REFERENSI**

- Elina, R, D., Supriyanto, & , M (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kleas V di SDN Gendingan 2. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(8), 1611–1620.
- Fathoni, T. (2021). Pengaruh Tingkat Pendidikan Agama Islam Orang Tua Terhadap Karakter Religius Peserta Didik. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Yanto, Ari (2015). Metode Bermain Peran (Roleplaying) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1 (1).
- Irawati, E., & Susetyo, W. (2017). Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Di Blitar. *Jurnal Supremasi*, 7(1). <https://doi.org/10.35457/supremasi.v7i1.374>
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal on Teacher Education*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>

- Rohmanurmeta, F. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *BAHAstra*, 37(1). <https://doi.org/10.26555/bahastra.v37i1.5960>
- Sapinahajar, S. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.26499/madah.v8i2.462>
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, & Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements? *Cakrawala Pendidikan*, 39(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ke-28). ALFABETA, CV.
- Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Febry Fahreza & Feni Mila Rosa. (2019). Pembelajaran IPS Berdasarkan Kurikulum 2013 di Kelas IV SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Genta Mulia*, X(1), 134–143.
- Firmansyah, A. (2012). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*,