

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDI PERUMNAS II KOTA KUPANG

Suli Yesti Liunokas¹ Asti Yunita Benu² Roswita Lioba Nahak³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa Kupang

suliyesthiliunokas@yahoo.com, astiyunitabenu@gmail.com, roswitaliobanahak@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa SD. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas, siswa banyak mengalami kesulitan ketika belajar Bahasa Indonesia karena guru kelas hanya menjelaskan di depan kelas dan memberikan latihan. Akibatnya siswa menjadi malas dan bosan untuk mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia sehingga hasil belajar menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playng* terhadap kreativitas belajar siswa kelas III SDI Perumnas II Kota Kupang. Jenis penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen. Populasi yang diambil adalah siswa kelas IIIA SDI Perumnas II sebanyak 22 siswa dengan menggunakan teknik *sampling sistematis* terpilih dua kelas sampel yaitu kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playng* terhadap kreativitas belajar siswa. Hasil analisis data dapat dilihat pada nilai rata-rata 76,14 untuk kelas kontrol dan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 78,20. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playng* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas III SDI Perumnas II Kota Kupang

Kata kunci : *Role Playng*, Kreativitas Belajar, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Indonesian is one of the subjects that elementary students must learn. Based on the results of the class teacher interviews, students often experience difficulties when learning Indonesian because class teachers only explain in front of the class and provide exercises. As a result students become lazy and bored to take Indonesian lessons so that learning outcomes are low. This study aims to determine the effect of the *Role Playng* learning model on the learning creativity of third grade students at SDI Perumnas II Kupang City. This type of research uses the Quasi Experiment method. The population taken was class IIIA SDI Perumnas II as many as 22 students using systematic sampling techniques selected two sample classes namely class IIIA as an experimental class and class IIIB as a control class. The results of this study indicate that there is an influence of *Role Playng* learning models on student learning creativity. The results of data analysis can be seen in the average value of 76.14 for the control class and the average value for the experimental class of 78.20 The conclusion of this research is the *Role Playng* learning model can improve student creativity in class III SDI Perumnas II Kupang City.

Keywords: *Role Playng*, Creativity in Learning Indonesian Language

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengungkapkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsadan Negara”. Berdasarkan UU RI No 20 Tahun 2003 dapat dikatakan bahwa pendidikan sebagai gejala perilaku manusia untuk memenuhi kebutuhan dasar dan bertahan hidup dan menjadi bagian untuk meningkatkan kehidupan agar lebih bermakna atau bernilai. Apabila seorang guru akan mengajarkan materi Bahasa Indonesia kepada siswa maka guru tersebut harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa aktif, kreatif dan termotivasi dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan praobservasi yang dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa pada proses Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Inpres Perumnas II Kupang khususnya siswa kelas III ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung berpusat pada keaktifan guru sehingga membuat siswa kurang aktif serta siswa cepat jenuh dan tidak termotivasi dalam menerima materi yang di terangkan oleh guru, dikarenakan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Kreativitas siswa dikembangkan melalui proses belajar mengajar melalui penerapan model pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi diri siswa untuk mengeksplor ide-ide kreativitasnya. Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada di SDI Perumnas II hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa merasa malas dan bosan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia akibatnya hasil belajar sebagian besar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh hasil dengan KKM sebesar 70. Hasil perhitungan pada kelas IIIA menunjukkan bahwa dari 22 siswa terdapat 10 siswa yang

memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 45% dan 12 siswa yang berhasil mencapai KKM sebanyak 54%. Sedangkan hasil perhitungan pada kelas IIIB menunjukkan dari 23 siswa hanya 56% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 43% siswa memperoleh nilai kurang dari KKM. Selain itu, pembelajaran yang terjadi tidak memberikan siswa bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya, salah satunya adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDI Perumnas II Kota Kupang**”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel model pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar Inpres Perumnas II Kota Kupang. Model penelitian eksperimen memiliki bermacam-macam jenis desain.

Desain eksperimen pada penelitian ini *Quasi eksperimental design*, desain itu mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya, untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi eksperimental design*, digunakan karena pada kenyataan sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Adapun bentuk *Nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Menurut Sugiyono (2014: 119) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.” Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IIIA dan IIIB Tahun ajaran 2018-2019 yang terdiri dari dua kelas IIIA yang berjumlah 22 orang dan jumlah siswa IIIB 22 orang

Sampel dalam sebuah penelitian digunakan sebagai wakil dari populasi. Menurut Sugiyono (2014: 118) berpendapat sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang

dimiliki oleh populasi tersebut.” Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai perwakilan dan bersifat *representative*. Maka semua anggota populasi dijadikan sampel yaitu 22 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Statistik	
	EKSPERIMEN	KONTROL
N Valid	22	22
Missing	22	22
Mean	76.14	67.77
Median	78.00	70.00
Mode	80 ^a	78
Std. Deviation	11.081	12.873
Variance	122.790	165.708
Range	41	45
Minimum	50	45
Maximum	91	90
Sum	1675	1491

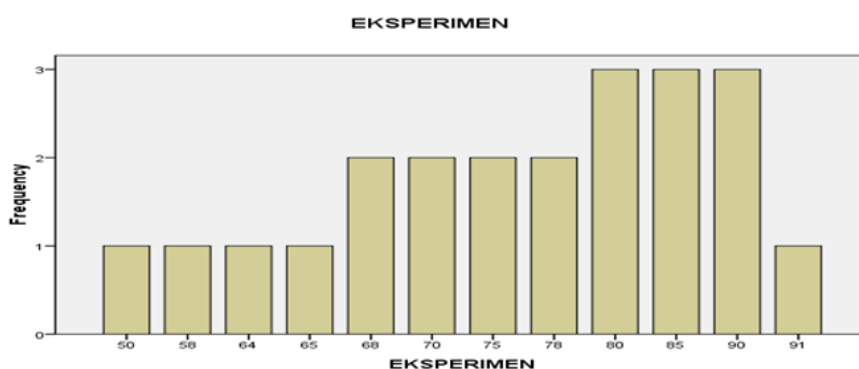
Sumber: SPSS *statistic* 16

Hasil perhitungan dengan SPSS *Statistics* 16, dari hasil angket menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat diperoleh skor variabel kreativitas belajar bahasa Indonesia yang terdiri dari 22 sampel yang valid, rata-rata 76,14 nilai tengah 78,00 nilai selisih 41 nilai minimum 50 nilai maximum 91

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa menggunakan angket Pada Kelas Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 50	1	2.3	4.5	4.5
58	1	2.3	4.5	9.1
64	1	2.3	4.5	13.6
65	1	2.3	4.5	18.2
68	2	4.5	9.1	27.3
70	2	4.5	9.1	36.4
75	2	4.5	9.1	45.5
78	2	4.5	9.1	54.5
80	3	6.8	13.6	68.2
85	3	6.8	13.6	81.8
90	3	6.8	13.6	95.5
91	1	2.3	4.5	100.0
Total	22	50.0	100.0	
Missi Syste ng m	22	50.0		
Total	44	100.0		

Sumber: SPSS *statistic* 16

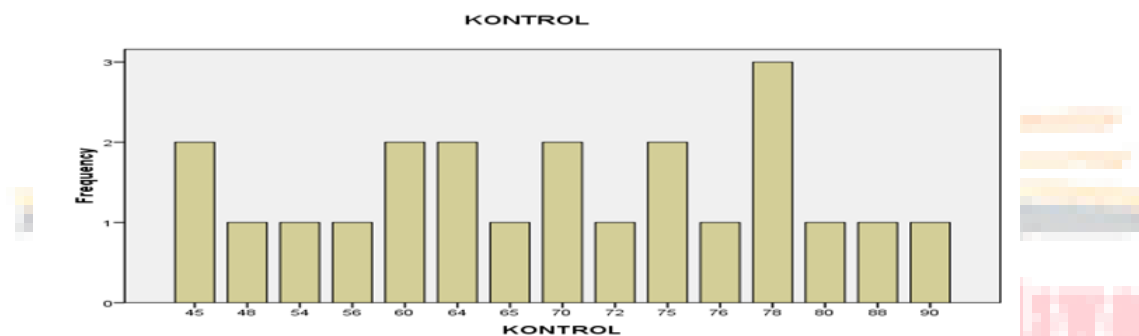


Dari data distribusi frekuensi skor angket tes akhir kreativitas belajar siswa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 78,00 dan pada kelas control memiliki nilai rata-rata 76.14 maka selisih rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas control memiliki selisih 1,86.

Tabel 3. Kreativitas Belajar Kelas Kontrol

Statistics		EKSPERIMEN	KONTROL
N	Valid	22	22
	Missing	22	22
Mean		76.14	67.77
Median		78.00	70.00
Mode		80 ^a	78
Std. Deviation		11.081	12.873
Variance		122.790	165.708
Range		41	45
Minimum		50	45
Maximum		91	90
Sum		1675	1491

Sumber : SPSS *statistic 16*



Berdasarkan tabel diatas hasil Perhitungan SPSS *Statistics 16*, nilai kreativitas pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas control maka model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa menggunakan Soal Uraian Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Frequ ency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	57	2	4.5	9.1	9.1
	58	2	4.5	9.1	18.2
	63	1	2.3	4.5	22.7
	64	2	4.5	9.1	31.8
	65	1	2.3	4.5	36.4
	66	1	2.3	4.5	40.9
	71	1	2.3	4.5	45.5
	81	2	4.5	9.1	54.5
	83	2	4.5	9.1	63.6
	84	2	4.5	9.1	72.7
	86	2	4.5	9.1	81.8
	88	2	4.5	9.1	90.9
	91	1	2.3	4.5	95.5
	93	1	2.3	4.5	100.0
	Total	22	50.0	100.0	
Missing System		22	50.0		
Total		44	100.0		

Sumber : SPSS *statistic 16*

Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan pada nilai angket pada kelas eksperimen dan nilai anket pada kelas kontrol menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan perhitungan berbantuan aplikasi SPSS *Statistic 16*. Kriteria pengambilan keputusan data dalam uji normalitas dilihat nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Uji normalitas tes

Tests of Normality							
	Kontrol	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	57	.260	2	.200			
	60	.236	4	.200	.940	4	.653
	64	.260	2	.272			
	65	.222	4	.301	.954	4	.740
	70	.260	2	.260			
	73	.260	2	.221			

Sumber: SPSS *statistic* 16

Hasil uji normalitas pada tabel *Tests of Normality* di atas, data hasil belajar *post test* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200 dan nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,653 maka kedua uji tersebut memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga data hasil belajar *post test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Data hasil belajar *post test* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200 dan nilai signifikan pada uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,740 maka kedua uji tersebut memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga data skor angket pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui atau menguji apakah data homogen atau tidak homogeny dengan membandingkan variannya yaitu varian terbesar dan varian terkecil. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan pada pada nilai angket kelas eksperimen dan nilai angket pada kelas control menggunakan uji *levene statistic* dengan perhitungan berbantuan SPSS *Statistic* 16. Kriteria pengambilan keputusan data dalam uji homogenitas dilihat nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data homogen dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data tidak homogen. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas Tes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.318	1	42	.576

SPSS statistic 16

Hasil uji homogenitas pada tabel *Tests of Homogeneity of Variances* di atas, data kreativitas belajar nilai angket kelas eksperimen dan nilai angket kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikan uji *levene statistic* sebesar 0,576 maka nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga data kreativitas belajar angket kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui variabel yang mempunyai linear atau tidak. Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan pada nilai angket kelas eksperimen dan nilai angket kelas kontrol dengan perhitungan berbantuan SPSS *Statistic 16* Kriteria pengambilan keputusan dilihat nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka hubungan linier dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka hubungan tidak linier hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Uji linearitas kreativitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan Tes

Anova Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KONTR OL * EKSPERI MEN	(Combined)	1251.788	14	89.413	.301	.974
	Between Groups					.654
	Linearity	62.254	1	62.254	.220	.968
	Deviation from Linearity	1186.534	13	91.272	.307	
	Within Groups	2076.167	7	297.024		
	Total	3330.955	21			

Sumber : SPSS *statistic 16*

Hasil uji linearitas pada tabel *ANOVA TABLE* di atas, data kreativitas belajar nilai angket kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi uji *Deviation from Linearity* sebesar 0,968 maka nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga data kreativitas belajar dengan menggunakan angket kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai hubungan linear.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah nilai rata-rata angket siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan pada nilai angket kelas eksperimen dan nilai angket kelas control menggunakan regresi linear sederhana dengan perhitungan berbantuan SPSS *Statistic* 16. Kriteria pengambilan keputusan dilihat nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka terima H_0 dan sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka tolak H_0 .

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa di SDI Perumnas II kota Kupang.

H_1 : ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa di SDI Perumnas II kota Kupang.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai angket adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	325.603	1	325.603	6.403	.020
	Residual	1016.988	20	50.849		
	Total	1342.591	21			

Sumber SPSS *statistic*

Tabel 9. Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.655	11.357		3.315	.003
	Y	.435	.172	.492	2.530	.020

Sumber : SPSS *statistic* 16

Berdasarkan tabel diatas bahwa terlihat bahwa bagian konstanta dari persamaan regresi memberikan angka 37.655 sedangkan faktor beginning salary memberikan angka 435 hal ini berarti persamaan linear yang diperoleh adalah $Y_i = 37.655 + 435x$ dengan hasil yang sangat signifikan. Tanda + berarti variabel X berpengaruh secara positif terhadap Y. Untuk kenaikan 1 satuan dari variabel X akan menaikkan nilai Y sebesar b_1 . Analisis regresi linear dengan output tabel anova untuk menjawab H_0 variabel independen X tidak berpengaruh terhadap responden Y. Pada anova diatas, H_0 ditolak karena nilai signifikan $0,020 < 0,05$ yang menandakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap Y. jika pada uji anova H_0 ditolak, maka persamaan regresinya signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan tujuan dari rumusan masalah atau hipotesis penelitian yang telah dikemukakan dan hasil perhitungan analisis data adalah: Hasil pembahasan diperoleh terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia materi benda-benda yang ada disekitarku pada kelas III SDI Perumnas II Kota Kupang yang diperoleh dari nilai angket pada kelas eksperimen dan nilai angket pada kelas kontrol.

Hal ini dapat di lihat pada nilai rata-rata 76,14 untuk kelas control dan untuk kelas eksperimen 78,20 maka selisih rata-rata nilai angket kelas eksperimen dan kelas kontrol 2,06. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Konvensional*.

SARAN

Adapun saran yang disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diterapkan model pembelajaran yang yang tepat dengan materi yang diajarkan yang bertujuan mengatasi rendahnya kreativitas belajar siswa dan mengatasi pembelajaran yang dapat menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Bagi sekolah, dapat memberikan kebijakan mengenai model pembelajaran yang digunakan guru-guru agar dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menambah wawasan, serta pengetahuan dan referensi mengenai model pembelajaran *Role Playing*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang telah melimpahkan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Inpres Perumnas II ”

Dalam penulisan skripsi ini banyak kendala yang dihadapi penulis, namun berkat Tuhan yang begitu melimpah penulis dapat menyelesaikan. Selain itu, penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Jeffrey Jap, drg, M. Kes selaku Rektor Universitas Citra Bangsa yang telah memebrikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu
2. Dr Frans Salesman, SE.,M.Kes selaku Wakil kurikulum yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu
3. Yulsy M. Nitte, SH., M.Pd selaku ketua program studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang selalu memberikan motivasi kepada penulis guna memperlancar penelitian ini
4. Asti Benu,S.Pd.,M.Pd dan Roswita Lioba Nahak,S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah membantu dan membimbing dengan penuh kesabaran dan tulus hati kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini
5. Seluruh civitas Universitas Citra Bangsa yang membantu dan terlibat dalam peneltian ini
6. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa serta selalu menyemangati Penulisdalam menyelesaikan skripsi.
7. Keluarga besar program studi SI PGSD angkatan I, khususnya kelas A, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini
8. Sahabatku Maria Helmina Ana Making, Yustina Berri, Suratini Making, Inta Bunga, Sonia Oko, enu Echen, Serly Ndai, Ima Kole, Berby, yang setia membantu dalam suka maupun duka demi kesuksesan studiku.

9. Serta semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, (2013) *Prosedur Penelitian*. Jakarta PT Rineka Cipta
- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad. 2011. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Bahtiar, (2015) *Strategi Belajar Mengajar SAINS (IPA)*. Mataram institute agama islam negeri (IAIN) mataram.
- Deddy Setiawan, (2016). *Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. Jurnal online Ilmiah Indonesia, 2 (1) 2541-0849e
- Hidayati dan Imrialdi, (2018). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii.D Smp Negeri 40 Pekanbaru Tahun 2017*. Jurnal online tunjuk ajar, 1 (2) 2615-062X
- Iskandarwassid, Sunendar Dadang, (2015). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja Rosdakarya Offset-Bandung
- Martono Nanang, (2012) *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Melissa Hazzahara, (2017). "Pengaruh Model Role Playing Didukung Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Memerankan Tokoh Drama Pada Siswa Kelas V Sdn Watugung Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2016/2017". Jurnal online Simki-Pedagogia, 01 (04) AAAA-AAAA
- Murtono. 2010. *Menuju Kemahiran Berbahasa Indonesia (Langkah Maju Menulis Karya Ilmiah)*. Surakarta: UNS Pres.
- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta
- Popy Davi, (2010) *Metode-metode dalam Pembelajaran IPA*. Hakcipta pada pusat pengembangan dan pemberdayaan ante nage kependidikan IPA
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas: Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sani, R.A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&H)*. Bandung: Alfabeta
- (2014) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&H)*. Bandung: Alfabeta
- (2017) *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta
- Sujarweni, V.W. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru

Shoimin Aris, (2016).*Model Pembelajaran Inovativ Dalam Kurikulum 2013*.Ar-Ruzz Media
Yogyakarta

Wahyuniati (2013). *Keektifan model kontekstual*. Fakultas bahasa dan sastra Indonesia. UMP.

Zulela (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*.PT Remaja Rosdakarya Offset-Bandung

