
IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA PADA PEMBELAJARAN SBdP SD NEGERI 1 GAJAH MATI

Robert Budi Laksana¹, Noviati², Lusi Aprilini³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, Indonesia

e-mail: *1robertbudilaksana@yahoo.com, 2noviati01969@gmail.com,
3lusiaprilini@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran dari Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati. Penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif yang cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bersifat eksploratif. Penelitian ini membahas tentang hasil analisis data yang dilakukan berupa data kualitatif, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gajah Mati Kec. Babat Supat Kab. Musi Banyuasin yang berlokasi di Jl. Palembang Jambi Kec. Babat Supat, Kab. Musi Banyuasin Desa Gajah Mati. Dalam implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa memiliki 3 tahapan yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Gajah Mati Kec. Babat Supat Kab. Musi Banyuasin, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dari Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati pada materi Pola lantai tari daerah. Selama proses pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan mencatat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati dapat disimpulkan bahwa: Dalam implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi sebelum menerapkan metode *role playing* guru mempersiapkan atau melakukan perencanaan dalam menyusun perangkat pembelajaran, salah satu perangkat pembelajaran yang disusun ialah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berpedoman pada kurikulum 2013.

Kata kunci: Implementasi, *Bermain Peran*, SBdP

ABSTRACT

The aim of this research is to find out an overview of the implementation of the Role Playing Method on students' self-confidence in SBdP learning at SD Negeri 1 Gajah Mati. Qualitative research is descriptive research that tends to use analysis. Qualitative research is exploratory in nature. This research discusses the results of data analysis carried out in the form of qualitative data. This research was carried out at SD Negeri 1 Gajah Mati District. Tripe Supat Kab. Musi Banyuasin which is located on Jl. Palembang Jambi District. Tripe Supat, Kab. Musi Banyuasin Gajah Mati Village. In implementing the role playing method on student self-confidence there are 3 stages, namely the planning stage, implementation stage and evaluation stage. This research was conducted at SD Negeri 1 Gajah Mati District. Tripe Supat Kab. Musi Banyuasin, this research aims to find out the description of the implementation of the Role Playing Method on students' self-confidence in SBdP learning at SD Negeri 1 Gajah Mati on the topic of regional dance floor patterns. During the data collection process, researchers collected data by observing, interviewing, and taking notes. Based on the results of research conducted by researchers regarding the implementation of the role playing method on student self-confidence in SBdP learning at SD Negeri 1 Gajah Mati, it can be concluded that: In implementing the role playing method on student self-confidence there are 3 stages,

namely planning, implementation stage and evaluation stage before implementing it. role playing method the teacher prepares or carries out planning in compiling learning tools, one of the learning tools prepared is the Learning Implementation Plan (RPP) which is guided by the 2013 curriculum.

Keywords: *Implementation, Role Playing, SBdP*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Agar tercipta manusia yang cerdas dan maju diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan mutu guru, karena guru sebagai ujung tombak kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran akan optimal apabila guru mampu merencanakan pelaksanaan sampai dengan evaluasi (Sulhan, 2020, p. 2). Pendidikan seni menjadi penting keberadaannya karena berorientasi pada sebuah proses *creative thinking* yang berguna untuk menggali dan mengasah kecerdasan peserta didik. Pendidikan seni masuk dalam komponen kurikulum sekolah dengan menyesuaikan pembelajaran terpadu lainnya yang disesuaikan menurut masing-masing jenjang pendidikan, baik SD, SMP maupun SMA. Kegiatan seni di dalam dunia pendidikan diharapkan mampu membentuk kepribadian dan karakter dari pada peserta didik. Peran pendidikan seni sebagai bagian dari komponen kurikulum di sekolah, selalu mengalami perubahan konsepsi seiring dengan perubahan yang terjadi di institusi sekolah. Pendidikan seni harus mampu menjadi alat yang digunakan untuk dapat mengembangkan dan menghasilkan pribadi/individu yang menanamkan nilai-nilai budaya baik lokal maupun nasional dan memiliki kemampuan berdaya kreatif tinggi sehingga seni menjadi lebih bermakna dan berbobot yang dapat memancing potensi kreatif

anak Didik (Pamungkas & Utama, 2021, pp. 2-3).

Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi: seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan pada tingkat sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian siswa dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat (Siskowati & Prastowo, 2022, pp. 42-43). Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar di kelas serta wawancara narasumber, adanya faktor penghambat yang berasal dari siswa yaitu kemauan siswa bergerak, kepercayaan diri dan rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal mengenai seni tari yang dimiliki siswa masih kurang sehingga kesempatan untuk melakukan kegiatan kreatif, berpikir kreatif dan berproses kreatif menjadi terhambat, siswa menjadi sulit dalam membuat karya tari yang memiliki keberagaman gerak, pola lantai dan unsur-unsur pendukung tari lainnya. Faktor lain yang berasal dari guru mata pelajaran seni budaya di sekolah itu sendiri yaitu kurangnya penguasaan materi seni khususnya seni tari dan penggunaan metode pembelajaran pada saat mengajar yang kurang bervariasi. Dalam proses pembelajaran

guru dan siswa terkadang mempunyai hambatan, salah satunya yaitu dalam pembelajaran yang sedang berlangsung siswa kurang memperhatikan guru dan siswa terkadang jenuh dengan Pembelajaran yang monoton, dalam artian guru belum biasa membuat siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini guru harus memberikan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, maka dari itu seorang guru perlu memberikan metode pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Peran metode pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Metode role playing dalam penelitian ini memiliki ciri-ciri yaitu pada proses belajar siswa dikondisikan untuk ikut merasakan suatu kondisi tertentu yang ada diluar kelas serta adanya permainan peran/tokok sambil belajar yang diperankan masing-masing siswa.

Role Playing adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode role playing (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologi itu. Selain itu, model pembelajaran role playing dimaksudkan sebagai salah satu bentuk aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya berperan sebagai oranglain, seperti peneliti yang dikemukakan Guspira Mawarni (2022) dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Imam Kota Jambi. Hasil penelitian menemukan bahwa (1) Meningkatkan kualitas proses dan

motivasi belajar dari metode role playing kelas V MI Ziyadatul Imam Kota Jambi (2) Meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada siklus II dengan skor observasi meningkatkan , motivasi belajar siswa pada siklus I di peroleh rata-rata persentase sebesar 68,3% sedangkan pada siklus II di peroleh rata-rata persentase sebesar 89,4%. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati”**.

Implementasi merupakan pelaksanaan atau tindakan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap benar. Secara sederhana dapat dikatakan, bahwa implementasi bermuara pada aktivitas, aksi/tindakan, mekanisme atau sistem. Kata mekanisme mengandung arti, bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya yang dalam hal ini adalah kurikulum. Istilah kurikulum berasal dari bahasa Latin, yakni *Curriculae* artinya jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari mulai dari start sampai finish. Hal ini dapat dimaknai, bahwa kurikulum adalah jarak waktu pendidikan yang harus dilalui oleh peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh pengakuan yang biasanya dalam bentuk ijazah atau sertifikat. Dengan kata lain, kurikulum dianggap sebagai

pintu gerbang yang sangat penting untuk mencapai akhir suatu perjalanan dan ditandai dengan tercapainya ijazah tertentu. Kurikulum juga dapat diumpamakan sebagai organisme yang mempunyai bagian-bagian tertentu. Bagian tersebut dinamakan komponen-komponen kurikulum yang terdiri dari empat komponen yaitu tujuan, isi atau materi, proses atau penyampaian, media atau penilaian (Salabi, 20, p. 3).

Dalam pelaksanaan kurikulum di setiap satuan pendidikan terdapat prinsip-prinsip yang menunjang tercapainya implementasi kurikulum, Keberhasilan implementasi kurikulum akan sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah masalah manajemen implementasi kurikulum. Implementasi kurikulum harus direncanakan dan dipersiapkan agar berhasil dengan baik. Perencanaan implementasi penting sebagai kerangka acuan sehingga terjadi efisiensi dalam pendayagunaan semua sumber daya, baik sarana prasarana maupun sumber daya manusia. Setiap kurikulum baru memuat banyak hal yang baru. Inovasi-inovasi baru dapat mencakup tema-tema yang diusung, tata kelola, pendekatan dalam proses pembelajaran, muatan dan isi kurikulum, dan atau sistem penilaian. Inovasi dan hal-hal baru tersebut membutuhkan perubahan dalam pola pikir, sikap, dan juga iklim serta budaya sekolah. Budaya Sekolah mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam implementasi kurikulum. Guru mempunyai peran yang penting dalam membangun dan menciptakan budaya sekolah yang kondusif. Peran itu dapat dilakukan melalui perubahan cara berpikir, sikap, dan perilaku yang nampak dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dikembangkan guru.

Model *Role Playing* memiliki arti

tersendiri. Menurut (Hamalik, 2001) *Role* secara harfiah adalah peran, dan *Play* adalah bermain. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman Karena melalui bermain peran anak mampu mengeksperikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pembelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan gerak dan kata, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *Role Playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016, p. 613). Pengertian lain dari Model bermain peran (*role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. *Role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Yanto, 2019, p. 54).

Role playing dapat memberikan semacam *hidden practice* yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari; *Role*

playing melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar; dan *Role playing* dapat memberikan kesenangan kepada siswa, karena role playing pada dasarnya adalah permainan, dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa (Marlia, Ridwan, & Priatna, 2018, pp. 196- 197). Metode pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru, Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperkannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia. Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain. Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain. Kelebihan metode *role playing* menurut Hamalik (Khelmi, 2016), yaitu waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengkhawatirkan mendapat sanksi. Bermain peran

memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dalam dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Bahwa usia 6-12 tahun merupakan tahapan pertentangan antara dorongan untuk membuktikan kemampuan diri dan jatuh kedalam rasa minder. Dalam masa ini siswa membutuhkan banyak bimbingan untuk memperluas penegetahuan dan wawasannya. Siswa harus diarahkan ke hal-hal positif sehingga ia memiliki percaya diri yang tinggi (Santosa, 2018, pp. 745- 746). Selanjutnya, menurut Santrock (2003:336) percaya diri adalah dimensi evaluasi yang menyeluruh dari diri, rasa percaya diri juga disebut sebagai harga diri/gambaran diri, konsep diri merupakan evaluasi terhadap domain diri yang spesifik (Anggreni, 2017, p. 5). Menurut Lindenfield (1994:3) mengatakan percaya diri merupakan orang yang puas dengan dirinya, ada dua jenis percaya diri yang cukup berbeda batin dan lahir. Percaya diri batin; percaya diri yang memberikan kepada kita perasaan dan anggapan bahwa kita dalam keadaan baik. Percaya diri lahir; memungkinkan kita untuk tampil dan berperilaku dengan cara yang menunjukkan kepada dunia luar bahwa kita yakin akan diri kita (Anggreni, 2017, p. 5) Dari pernyataan menurut para ahli bahwa percaya diri adalah menerima dirinya sendiri atau menghargai diri dan usahanya sendiri dengan siap menerima tantangan serta mau mencoba sesuatu yang baru walaupun salah itu pasti ada. Saat memasuki usia sekolah, seorang anak akan membangun kepercayaan dirinya. Seseorang anak yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi tak akan takut untuk mencoba hal-hal yang baru dan biasanya lebih berhasil. Anak yang percaya dirinya rendah akan kesulitan

melewatkan perubahan dan butuh banyak bantuan dari orang tua atau guru, untuk membangun percaya diri pada anak memerlukan dorongan dan dukungan terus menerus.

Pendidikan dalam Bahasa Yunani berasal dari kata "pedagogik" yang artinya "paedos" diartikan dengan anak dan "gogos" diartikan dengan mendidik. Dan, "pedagogik" merupakan pendidikan anak (pendidikan sekolah) atau biasa disebut dengan pendidikan formal. Jadi, berdasarkan paparan tersebut mendidik merupakan usaha sadar dalam membimbing dan menuntun hingga dapat mencapai tujuan dan bertanggung jawab atas pertumbuhan seseorang. Dan pendidikan merupakan suatu proses yang diberikan oleh pendidik kepada siswa dalam pertumbuhannya untuk mencapai tingkat dewasa. Jenjang pendidikan nasional di Indonesia memiliki tiga jenjang atau bisa dikatakan sebagai wajib belajar 9 tahun dimulai dari Pendidikan Dasar (SD), Pendidikan Menengah (SMP), dan Pendidikan Tinggi (SMA/Perguruan Tinggi). Sistem pendidikan di Indonesia dibuat untuk memberikan sikap positif, dan juga mengasah keterampilan setiap peserta didik sejak dasar. Dengan sistem belajar yang tepat akan membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, inovatif, dan juga aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Rondhi menyatakan bahwa "seni adalah hasil karya manusia atau hasil ungkapan jiwa manusia, tetapi tidak semua hasil ciptaan manusia bisa disebut sebagai karya seni atau dikategorikan sebagai seni". Dan menurut Saputro menyatakan bahwa "pendidikan seni juga mampu menjadikan siswa inovatif, kritis, kreatif, imajinatif, dan mengembangkan kepekaan sosial dalam lingkungannya". Pendapat

diatas menjelaskan bahwa seni merupakan suatu ungkapan batin manusia dalam berupa ide/ gagasan yang dapat diwujudkan dalam sebuah karya seni. Baik dalam bentuk wujud gerak, rupa maupun suara. Seni juga suatu wujud benda yang memiliki nilai keindahan di dalamnya baik penglihatan maupun pendengaran. Jadi, seseorang dalam melahirkan dan menciptakan sebuah karya seni harus mampu melahirkan nilai-nilai keindahan dalam karyanya agar bisa untuk dinikmati. Seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. Kelompok mata pelajaran estetika bertujuan untuk memberikan pengalaman estetis kepada peserta didik yang berbentuk sikap apresiatif dan ekspresif. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan kompetensi dari pembelajaran Seni Rupa dan Prakarya (SBdP) adalah menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri dan mandiri dalam berkarya seni budaya dan prakarya, mengenal keragaman karya seni budaya dan prakarya, memiliki kepekaan indrawi terhadap karya seni rupa budaya dan prakarya, menciptakan secara orisinal karya seni rupa budaya dan prakarya, serta menciptakan secara tiruan/rekreatif karya seni seni budaya dan prakarya (Saputro & Wijayanti, 2021, p. 54).

Rasa kecintaan ini menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa, Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan seni budaya meliputi

berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran yang berkenaan dengan seni, budaya, dan keterampilan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pendidikan seni budaya memposisikan siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual. Pendidikan seni juga sebagai wadah bagi siswa untuk menuai segala pengetahuan sehingga mampu menjadikan siswa yang memiliki kecerdasan intelektual yang kreatif. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif.

Pembelajaran seni rupa diwujudkan dalam bentuk seni visual yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan (mata) untuk menambah kesadaran lokal dan mampu sebagai apresiasi kebudayaan lokal sebagai pembentukan kreativitas dan pengembangan dorongan ide-ide kreatif serta mengaktualisasi diri dan juga menanamkan kreativitas. Pembelajaran seni rupa memiliki tujuan mengembangkan keterampilan, menggambar, menambahkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa peserta didik, menyediakan kesempatan mengaktualisasi diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multicultural. Kreativitas dapat dikaitkan dengan pembelajaran seni karena kegiatan seni dapat membantu dalam pembentukan kreativitas karena seseorang yang berimajinasi dalam bidang seni akan membuat sesuatu

yang menarik dimana hasil akhirnya akan menghasilkan sebuah produk ataupun karya yang bersifat terbaru atau pengembangan produk yang masih bersifat orisinalitas.

Seseorang dapat mengembangkan kreativitas berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi juga mencakup pola baru dan gabungan informasi. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya. Kreativitas juga dikatan sebagai kemampuan seseorang membuat sesuatu yang baru untuk menciptakan sesuatu yang bersifat imajinatif. Pembelajaran seni budaya dan prakarya memiliki tujuan mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik (Setyaningrum & Hutami, 2021, p. 516).

METODE

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri 1 Gajah Mati yang terletak di desa Gajah Mati, Kec, Babat Supat Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatera selatan. Metode yang digunakan peneliti adalah kualitatif deskriptif yang cenderung menggunakan analisis yang bersifat eksploratif. Adapun sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Triangulasi. Dan analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini membahas tentang hasil analisis data yang dilakukan berupa data kualitatif, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gajah Mati Kec. Babat Supat Kab. Musi Banyuasin yang berlokasi di Jl. Pelembang Jambi Kec. Babat Supat, Kab. Musi Banyuasin Desa Gajah Mati. Dalam implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa memiliki 3 tahapan yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Gajah Mati Kec. Babat Supat Kab. Musi Banyuasin, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dari Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati pada materi Pola lantai tari daerah. Selama proses pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan mencatat. Berdasarkan hasil penelitian dari wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Gajah Mati pada hari senin tanggal 05 juni 2023, dan hari selasa 06 juni 2023. Maka dapat diketahui bagaimana proses guru mengimplementasikan metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP kelas V SD Negeri 1 Gajah Mati. Adapun tahap-tahapan yang dilakukan oleh guru kelas V untuk mengetahui bagaimana proses implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan siswa yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan suatu rencana kegiatan yang direncanakan atau dipersiapkan sebelum melaksanakan kegiatan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dalam

bentuk rencana yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran dan dapat dicapai hasil yang diinginkan. Sebelum memulai melaksanakan pembelajaran, penting bagi guru untuk mempersiapkan dan menguasai materi pembelajaran yang akan diberikan agar guru tidak menemui kebingungan ketika menerapkan materi pembelajaran, karena guru harus menguasai ilmu tersebut. konsep-konsep yang akan diajarkan kepada siswa, dengan konsep-konsep yang dikuasai maka dapat membantu guru mencapai pembelajaran yang kreatif dan efektif dimana guru dapat mengendalikan kelas dengan lancar dan efektif. Dalam proses pembelajaran SD Negeri 1 Gajah Mati menggunakan kurikulum 2013, dalam tahap perencanaan implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP. Dalam penerapan proses mengajar guru pastinya sudah membuat perencanaan. Perencanaan yang dimaksud adalah perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran SBdP oleh guru kelas V. Hal yang dipersiapkan yaitu menyusun RPP (Rencana pelaksanaan pembelajaran) yang dilandaskan kurikulum 2013 dengan menggunakan metode *role playing* untuk 1 kali pertemuan. Salah satu kegiatan guru dalam tahap perencanaan ini ialah merencanakan materi pada buku kelas V Tema 9 (Benda-Benda di Sekitar Kita) Subtema 2 (Benda Dalam Kegiatan Ekonomi) Pembelajaran 2 Mata Pelajaran SBdP mengenai pola lantai tari daerah dan gerakan tari kreasi yang disesuaikan dengan metode *role playing*.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, dalam proses pembelajaran guru mengimplementasikan metode *role playing* yang mengacu pada RPP

(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat dan disetujui oleh kepala sekolah. RR ini dimulai dari Kegiatan Awal, Kegiatan Inti, Kegiatan Penutup. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung metode *role playing* ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa, sehingga siswa merasa senang saat belajar.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Kelas V Pembelajaran SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Memahami pola lantai tari kreasi daerah.	3.3.1 Mengidentifikasi pola lantai dalam tari kreasi daerah 3.3.2 Mengetahui macam-macam pola lantai dalam tari kreasi daerah.
4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerakan tari kreasi daerah.	4.3.1 Menjelaskan dengan tepat pola lantai tari daerah tersebut dengan tepat 4.3.2 Memperagakan pola lantai yang terdapat pada gerakan tari kreasi daerah

Langkah- Langkah Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing*
Kegiatan awal

Sebelum guru memulai pelajaran, guru melihat situasi atau keadaan kelas, setelah itu guru membuka pembelajaran dengan memberi salam kepada peserta didik, kemudian guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama-sama, yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah doa bersama selesai, guru mengecek kehadiran peserta didik, namun ada siswa tidak hadir dikarenakan sakit jadi guru bersama peserta didik mendoakan siswa tersebut untuk kesembuhannya. Selanjutnya guru menyampaikan

pembelajaran yang akan dipelajari pada Tema 9 (Benda-Benda di Sekitar Kita) Subtema 2 (Benda Dalam Kegiatan Ekonomi) Pembelajaran 2 Mata Pelajaran SBdP mengenai pola lantai tari daerah dan gerakan tari kreasi. Selanjutnya guru mengaitkan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari pada Tema 9 (Benda-Benda di Sekitar Kita) Subtema 2 (Benda Dalam Kegiatan Ekonomi) Pembelajaran 2 Mata Pelajaran SBdP mengenai pola lantai tari daerah dan gerakan tari kreasi. Selanjutnya guru mengaitkan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti

Guru menyiapkan karakter tokoh sebelum ditampilkan dan guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari karakter tokoh tersebut 2 hari sebelum kbm, kemudian guru membentuk kelompok siswa, guru juga memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Guru mulai memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan karakter tokoh yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya, dan memperhatikan karakter tokoh yang diperankan. Setelah selesai dipresentasikan, siswa diberikan lembar kerja untuk dibahas. Dan masing-masing dari kelompok menyampaikan kesimpulan hasil kerja mereka. Guru meminta peserta didik membuka buku siswa halaman 76 tentang pengertian pola lantai. Kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran serta memberikan contoh pola lantai dan tari kreasi, kemudian guru memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa mengenai

apa yang dimaksud dengan pola lantai? Setelah selesai membaca buku siswa, peserta didik dapat menjawab pertanyaannya. Setelah itu guru menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan bermain peran mengenai pola lantai tarian kreasi.

Kegiatan Penutup

Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan pendapat atau perasaan saat pembelajaran yang sudah dilakukan. Kemudian guru dan siswa menyelesaikan pelajaran. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan doa bersama setelah itu memberi salam. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas V pada tanggal 5 juni 2013 pukul 10.00 WIB mengenai pelaksanaan metode *role playing*. Menurut guru mengatakan bahwa: “sebelum menerapkan metode *role paying*, ibu memeberikan pertanyaan kepada peserta didik yang berkaitan dengan pembelajarannya, setelah itu beliau membagi kelompok dan diberi tugas masing-masing, ada bermain peran dan ada yang menyiapkan media diatas meja, memaikan peran ulang yang terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan” Dalam penjelasan guru kelas V dapat disimpulkan bahwa cara beliau mengelolah kelas saat menerapkan metode *role playing* ialah dengan memberikan apresepsi terlebih dahulu, sehingga melalui aprespsi peserta didik paham bahwa pelajaran akan berkaitan dengan kegiatan tari. Dalam tahap pelaksanaan metode *role playing* tentunya berkaitan dengan antusias dan keaktifan peserta didik saat memaikan peran.

Tahap Evaluasi

Dengan melakukan evaluasi guru dapat melihat sejauh mana peserta didik memahami materi pelajaran yang

telah diajarkan. Dalam tahap evaluasi ini guru kelas V mengatakan bahwa evaluasi yang diberikan dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan lembar pengamatan bermain peran dengan menilai dari mimik wajah (ekspresi), keberanian, tanggung jawab, dan kerja sama pada materi pola lantai tari daerah dan gerakan tari kreasi. Dalam penilaian, guru menggunakan 3 domain yaitu domain kognitif, domain psikomotorik, dan domain efisiensi untuk menunjukkan kemampuan belajar siswa. Pada ketiga bidang di atas kegiatan tersebut termasuk dalam bidang penilaian psikomotorik, karena dalam proses pembelajaran siswa harus aktif dan percaya diri dalam belajar agar tidak merasa bosan atau jenuh. Selama proses pembelajaran ini, anak dapat menanggapi, melengkapi dan menanggapi pertanyaan/ Pernyataan yang diterimanya. Setelah diterapkan metode *role playing*, rasa percaya diri siswa dalam mempelajari SBdP meningkat. Sebelum

mengimplementasikan metode *role playing* pada pembelajaran SBdP kepercayaan diri siswa hanya 50%, kemudian setelah guru mengimplementasikan metode *role playing* menjadi 90%.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Gajah Mati melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, peneliti melakukan analisis data untuk mendeksripsikan hasil data penelitian tentang implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP sebagai berikut:

Analisis Perencanaan

Pada analisis perencanaan ini dilakukan oleh guru kelas V yang dipersiapkan adalah rencana pembelajaran (RPP) yang

menggunakan kurikulum 2013. Sama halnya dengan SD Negeri 1 Gajah Mati dimana guru sudah membuat RPP yang berlandaskan kurikulum 2013 dalam setiap pertemuan. RPP yang telah disusun bertujuan untuk keperluan guru saat melaksanakan proses belajar mengajar. Berdasarkan RPP yang telah dibuat oleh guru kelas V telah mencantumkan komponen-komponen RPP yang meliputi identitas sekolah yang mengenai mata pelajaran yang akan diajarkan, kelas/semester, alokasi waktu, kemudian terdapat komponen inti, komponen dasar, indikator yang akan dicapai, tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian. Materi yang akan diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing*, proses pembelajaran yang akan dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, sumber belajar dari buku tema 9 subtema 2 sesuai dengan materi pembelajaran, media pembelajaran dari musik sesuai dengan metode *role playing* dan penilaian dilakukan sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Analisis Pelaksanaan

Dalam analisis pelaksanaan terhadap kegiatan pendahuluan kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru telah melaksanakannya adapun kegiatan pendahuluan, dengan memberikan salam kepada peserta didik, berdoa bersama, mengecek kehadiran dan guru langsung menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan apersepsi. Pada kegiatan inti metode *role playing* yang diterapkan oleh guru, selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan langkah-

langkah metode *role playing* yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang meliputi pemanasan, memiliki partisipan, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi ulang dan berbagi pengalaman dan kesimpulan. Tidak hanya metode *role playing* namun metode pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab dan ceramah juga digunakan oleh guru yang disesuaikan dengan proses belajar mengajar.

Namun ada beberapa peserta didik yang belum berani tampil untuk memainkan peran karena peserta didik belum memahami peran tariannya. Kemudian guru memberikan waktu 5 menit kepada peserta didik untuk memahami gerakan tari kreasi. Saat permainan peran kedua peserta didik sudah memahami gerakan tari tersebut dan peserta didik percaya diri untuk tampil didepan kelas dan dapat menunjukkan mimik (ekspresi) yang sesuai dengan perannya atau gerakannya, dan kerja sama antar pemain. Diakhiri kegiatan pembelajaran guru meminta pendapat peserta didik atas pembelajaran yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dengan berdoa bersama, serta memberikan salam. Akan tetapi dalam pelaksanaan kegiatan inti alokasi waktu yang digunakan tidak efektif, karena dalam pelaksanaan bermain peran memakan banyak waktu.

Analisis Evaluasi

Evaluasi dalam pelaksanaan metode *role playing* ini untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan, evaluasi yang diberikan oleh guru, berupa tes dan non tes. Untuk non tes guru melakukan penilaian pada saat

pembelajaran berlangsung, penilaian tersebut dilihat dari performa atau sikap yang mengacu pada lembar pengamatan bermain peran.

Pembahasan

Implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa merupakan inti dari pembahasan karya ilmiah ini. Berdasarkan teori Hamdayama (2017) implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa berjalan sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah suatu proses keterampilan dalam materi pembelajaran melalui pandangan dan penjiwaan peserta didik. Pada dasarnya sebelum proses belajar mengajar berlangsung guru telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan evaluasi. Perencanaan pembelajaran adalah suatu rancangan kegiatan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Pada dasarnya pedoman saat guru mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam memenuhi tugas guru saat mengajar wajib menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), karena dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terdapat petunjuk dalam proses kegiatan belajar mengajar. Di tahap perencanaan guru telah mencantumkan komponen-komponen dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berdasarkan kurikulum 2013. Menurut Rusman (2018) komponen-komponen RPP seperti identitas sekolah, identitas mata pelajaran, standar kompetensi, indikator perencanaan kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, sumber belajar dan penilaian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di tahap pelaksanaan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah di buat mengikuti langkah-langkah metode *role playing* dalam melaksanakan proses pembelajaran langkah-langkah metode *role playing* sebagai berikut: 1) Guru menyusun/menyiapkan karakter tokoh dua hari sebelum ditampilkan; 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari karakter tokoh dua hari sebelum kbm; 3) Guru membentuk kelompok siswa; 4) Memberika penjelasan tentang kompetensi yang di ingin dicapai; 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan karakter tokoh yang sudah di persiapan; 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati karakter tokoh yang sedang diragakan; 7) Setelah selesai dipersentasikan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas; 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpilannya; 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum; 10) Exaluasi; 11) Penutup.

Hasil evaluasi pembelajaran pada implementasi metode *role playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran SBdP di SD Negeri 1 Gajah Mati peneliti ditemukan bahwa kepercayaan diri siswa meningkat, sebelum diterapkan metode *role play* kepercayaan diri siswa hanya 50%, setelah guru menerapkan pembelajaran *role play* kepercayaan diri meningkat menjadi 90%. Semua itu ditunjukkan dengan siswa berlatih pola lantai dan gerak tari yang kreatif, serta siswa menyelesaikan bidang pembelajaran yang ada seperti bidang kognitif, bidang afektif, dan bidang pembelajaran psikologi motorik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai implementasi metode role plating terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati dapat disimpulkan bahwa: Dalam implementasi metode role playing terhadap kepercayaan diri siswa memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi sebelum menerapkan metode role playing guru mempersiapkan atau melakukan perencanaan dalam menyusun perangkat pembelajaran, salah satu perangkat pembelajaran yang disusun ialah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berpedoman pada kurikulum 2013. Pelaksanaan metode role playing yang dilaksanakan oleh guru telah sesuai dengan 9 langkah role playing yang ada melalui evaluasi yang di berikan oleh guru membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga peserta didik lebih percaya diri tampil di depan kelas serius dalam menceritakan pengalaman sendiri mengenai materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, M. A. (2017). Penerapan Bermain Untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood and Inclusive Education* , 1-8.
- Asmarani, R., Pratiwi, E. Y., Dwinata, A., Nuruddin, M., & Mariati, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* , 289-302.
- Hamima, Y. (2022). Penggunaan Metode Modeling The Way dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII-3 SMP Negeri Tembilahan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 9531-9543.
- Hanik, U. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Ilmanuddiin, & Siregar, R. S. (2019). Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember. *Educare:Journal Of Primary Education* , 17-30. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i1.5>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya , 611-620.
- Pamungkas, D. S., & Utama. (2021). Pengelolaan SBdP Seni Tari Kelas Atas di SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* , 1-16.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* , 333-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Beragama Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V2018*Didakti: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 186-211

- <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>
- Pratiwi, A. S., Respati, R., & Giyartini, R. (2020). Tari Egrang Batok di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 257-266. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.26195>
- Putra, A. W. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5*, 874-883.
- Salabi, A. S. (20). Efektifitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. *Education Achievement, Journal of Science and Research, Volume 1, Issue 1*, 1-13.
- Santosa, P. M. (2018). Peningkatkan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran. *The Improvement Of Students' Confidence Through Of Role Playing Method*, 745-754.
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad 21 dalam Mengerjakan Muatan SBdP di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 51-59. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.77>
- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas IV pada Materi Melukis di SD Muhammadiyah Condogcatur. *Jurnal Teman Cendikia Vo. 05 NO.01*, 515-527. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9736>
- Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima, Volume 4 No. 1*, 42-47.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Peneliiyan Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sulhan. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 4, Number 1*, 1-8. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23735>
- Suryani, P., Cahyono, Y., & Utami, B. D. (2020). Pengaruh Motivasi Dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Bagian Produksi Di PT Tuntex Germent Indonesia. *Journal Of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)*, 70-82.
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku (group Penerbit CV.Adi Karya Mandiri).
- Yanto, A. (2019). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 1, No. 1*, 53-57. <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- Yulianti, N., Sya'idah, N., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Pentingnya Penerapan Pembelajaran Seni Tari dalam Membentuk Mental Siswa di Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1877-188