



Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi



Nur Rachma Nisa Alfiani, Siti Asiah

Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam 45 Bekasi
nisaalfiani29@gmail.com

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk mengetahui bahwa 1) Apakah metode role play dapat meningkatkan semangat belajar siswa, 2) Apakah metode role play dapat digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, 3) Bagaimana hasil belajar yang diperoleh jika menggunakan metode role play? metode bermain. Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif dengan sampel yang diambil adalah siswa/siswa kelas X. Data diperoleh melalui kegiatan mengajar dan mendampingi siswa kelas X SMKN 1 Setu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Metode ini memiliki keunggulan memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, selain itu materi yang disampaikan melalui role play akan jauh lebih awet diingat oleh siswa.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Metode Pembelajaran, Metode Bermain Peran.

Abstract

Community Service is done to find out that 1) Whether the role play method can increase students' enthusiasm for learning, 2) Whether the role play method can be used in Islamic Religious Education subjects, 3) How the learning outcomes obtained if using the role play method. The type of research carried out is qualitative descriptive with samples taken are students / students of class X. The data was obtained through teaching activities and accompanying grade X students of SMKN 1 Setu. The results showed that role-playing methods can improve student enthusiasm and learning outcomes. This method has the advantage of giving the impression of learning that is fun and not monotonous, besides that the material delivered through role play will be much more durable remembered by students.

Keyword : *Islamic religious education, Learning methods, Role-playing methods.*

A. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, yang membicarakan tentang pendidikan nasional, pendidikan menjadi usaha sadar dan terencana agar terwujud proses pembelajaran dan suasana belajar yang baik bagi siswa sehingga mereka dapat mengembangkan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki, serta siswa memiliki akhlak mulia, kecerdasan, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian terhadap diri sendiri, dan keterampilan yang diperlukan. Pendidikan menjadi kebutuhan pokok bagi seluruh masyarakat dari berbagai kalangan baik kalangan bawah, menengah, dan atas (Husada, Asri Untari, dan Nashir Tsalatsa 2019).

Pendidikan menjadi hak asasi bagi setiap manusia, karena pendidikan akan membantu manusia dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki. Pendidikan dilaksanakan dengan melalui proses pembelajaran yang telah dikenal dan telah diakui oleh masyarakat banyak. Dari tahun ke tahun perkembangan pendidikan mengalami banyak perubahan seiring dengan tantangan dan perkembangan teknologi-teknologi dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi.

Pendidikan menjadi suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Prof. Rupert. C. Lodge, yakni "*in this sense, life is education, and education is life*". Maksud dari hal tersebut adalah di seluruh kehidupan pasti mempunyai nilai-nilai pendidikan, sebab kehidupan memberikan pengaruh yang amat besar kepada pendidikan seseorang atau masyarakat luas. Dalam arti sempit, pendidikan mempunyai gambaran sekolah dan pendidikan formal. Sedangkan pendidikan dalam pengertian luas memiliki arti kehidupan karena pendidikan merupakan proses yang akan dialami oleh setiap manusia sejak lahir hingga meninggal dunia (*never ending proces*) (Hermawan 2012).

Pendidikan telah banyak didefinisikan berbeda-beda oleh berbagai macam kalangan. Walaupun banyak yang berbeda dalam mendefinisikan pendidikan, tetapi tidak membedakan kesimpulan bahwa pendidikan menjadi proses mempersiapkan generasi untuk menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan hidupnya dengan efektif dan efisien. Inti dari pendidikan, terutama dalam pendidikan agama Islam yaitu menjadikan umat manusia seseorang yang beriman, kreatif, cerdas, dan berakhlak mulia. Jika usaha dari pendidikan mengalami kegagalan dalam menjadikan manusia memiliki nilai-nilai manusiawi dan ketuhanan, maka perilaku-perilaku negatif akan muncul, seperti terorisme, kriminalisme, kekerasan, dan fundamentalisme (Pransiska 2018).

Pendidikan dalam Islam biasa dikenal dengan istilah *tarbiyah*, *ta'lim*, *ta'dib*, *tadris*, *irsyad*, dan *riyadhah*. Istilah-istilah tersebut dijadikan istilah yang mewakili seputar pendidikan Islam oleh para ahli pendidikan Islam. Namun pada saat ini, *tarbiyah* menjadi istilah populer dan sering

digunakan karena istilah ini mencakup seluruh kegiatan yang ada dalam pendidikan.

Pendidikan Agama Islam bukan hanya tentang upaya dalam memanusiakan manusia tetapi sebagai upaya membina mental, melahirkan generasi solihan, membina umat dan budaya-budaya, serta memberlakukan prinsip-prinsip kemuliaan (Abdullah Nashih Ulwan 1995:12). Menurut Muhammad Athiyah Al-Abrasyi beliau berpendapat bahwa pendidikan Islam (*Al Tarbiyah Al Islamiyah*) adalah usaha untuk menyiapkan manusia agar hidup sempurna dan bahagia, baik budi pekerti, tertaut pikirannya, mahir dalam pekerjaan, mencitai tanah airnya, lemah lembut perasaannya, dan manis tutur katanya baik di lisan maupun tulisan (Hermawan 2012).

Salah satu metode yang digunakan oleh penulis sebagai guru Pendidikan Agama Islam terhadap siswa/i tingkat Menengah Kejurusan adalah metode pembelajaran *Bermain Peran*. Metode pembelajaran bermain peran adalah cara penguasaan materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Djamarah (2010) metode bermain peran (*role playing*) dapat disamakan dengan *sosiodrama*, yang mendramatisasikan tingkah laku hubungannya dengan masalah sosial (Tarigan 2017). Bermain peran menjadi salah satu metode belajar yang dapat digunakan secara efektif. Dalam hal ini, bermain peran ditujukan untuk pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Dalam proses pembelajarannya, bermain peran atau biasa kita sebut drama/dramatisasi ini dilakukan oleh kelompok siswa yang sistem pelaksanaannya diarahkan oleh guru untuk melakukan kegiatan yang sudah ditentukan/direncanakan sebelumnya. Metode bermain peran ini lebih menargetkan tujuan siswa/i mengingat atau menciptakan kembali ingatan atau gambaran masa lampau yang mungkin akan terjadi di masa yang akan datang atau peristiwa yang benar-benar terjadi dan bermakna di dalam kehidupan seseorang. (Halifah 2020)

Alasan penulis memilih metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah selain karena metode ini jarang sekali digunakan pada mata pelajaran PAI, biasanya digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, penulis merasa bahwa metode bermain peran juga bisa efektif diterapkan pada mata pelajaran PAI karena peserta didik dilatih untuk bermain peran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dalam bab "*Menjalin Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya', Sum'ah, Takabur, dan Hasad*" dengan demikian diharapkan metode ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep pelajaran yang diajarkan kepada mereka. Apalagi dengan menggunakan metode ini peserta didik harus terlebih dulu

melakukan studi dan berdiskusi mengenai skenario cerita dan karakter atau tokoh yang akan diperankan.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Metode yang menulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang mana data-datanya didapat melalui hasil pendampingan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMKN 1 Setu yang berlokasi di Jln. MT Haryono, Cileduk, Kec. Setu, Kab. Bekasi, Jawa Barat. Kegiatan ini diikuti oleh 1 mahasiswa yang berkolaborasi bersama guru PAI dari sekolah SMKN 1 Setu dan dosen pembimbing lapangan dari Universitas Islam "45" Bekasi. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan tersebut berkontribusi dalam mengajar, membimbing, dan mengarahkan peserta didik pada saat pendampingan kegiatan belajar mengajar dengan metode ataupun model pembelajaran yang sudah disiapkan dan direncanakan sebelumnya. Terdapat 108 peserta didik dari 3 kelas dari kelas X yaitu kelas X Teknik Elektro/Audio Video A, X Teknik Elektro/Audio Video C, dan X Tata Busana B. Kegiatan ini berlangsung selama 3 bulan terhitung dari 5 September 2022 sampai 30 November 2022, selama kegiatan penulis dipandu untuk mengajar dan mendampingi kelas tersebut pada saat kegiatan belajar mengajar PAI. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pembelajaran, dan tahap evaluasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk membangkitkan semangat belajar siswa, pada salah satu pertemuan penulis mencoba menggunakan metode pembelajaran yang jarang sekali digunakan pada mata pelajaran PAI, yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran ini menekankan kepada imajinasi, penghayatan dan pemahaman siswa terkait materi Bab III yaitu "*Menjalin Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya', Sum'ah, Takabur, dan Hasad*". Agar pembelajaran dengan metode ini berjalan dengan lancar, maka para siswa terlebih dahulu diberikan arahan atau petunjuk bagaimana prosedur yang akan dilakukan. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan penentuan topik dirundingkan oleh guru dan siswa. Penggunaan metode belajar bermain peran ini dilakukan atau dilaksanakan secara langsung di dalam kelas.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*), merupakan pembelajaran yang dapat mengambil berbagai macam masalah sosial dalam bentuk memainkan peran, hal ini akan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Dalam metode bermain peran, siswa diberikan kesempatan untuk secara aktif dilibatkan selama proses pembelajaran hal ini memberi dampak baik yaitu siswa akan lebih memahami dan mengingat materi dalam jangka waktu yang panjang (Simatupang 2011).

Berikut ini adalah rangkaian langkah-langkah pelaksanaan belajar mengajar menggunakan metode bermain peran yang diterapkan oleh penulis :

a. Persiapan



Gambar 1 guru menjelaskan singkat tentang tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan

Guru atau penulis memberikan informasi tentang metode bermain peran kepada siswa. Guru terlebih dulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan dengan singkat langkah-langkah menggunakan metode belajar bermain peran (Rodifah 2020). Guru mengharapkan dengan digunakannya metode bermain peran ini dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa, kerja sama kelompok yang baik, rasa tanggung jawab atas peran yang didapat, dan bersosialisasi sesama teman sekelas.

Pada langkah awal ini guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7 atau 8 anggota (banyaknya jumlah anggota kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa dalam satu kelas), 5 kelompok tersebut diambil dari banyaknya tema yang terdapat dalam materi, yaitu :

Tabel 1 judul tema

Kelompok	Judul Tema
1	Berfoya-foya
2	Riya' (pamer yang diperlihatkan)
3	Sum'ah (pamer yang diperdengarkan)
4	Takabur (sombong)
5	Hasad (iri atau dengki)

Setelah membagi siswa menjadi 5 kelompok, 1 orang perwakilan dari masing-masing kelompok menghadap guru untuk menentukan tema apa yang didapat. Penentuan topik dilakukan dengan

mengocok acak menggunakan kertas dengan masing-masing perwakilan kelompok mengambil 1 kertas yang berisi judul tema.

b. Pemilihan Peran

Pada tahap ini, siswa diberikan waktu untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok. Siswa membahas tentang karakter seperti apa saja yang akan diangkat dalam cerita dan memilih peran yang cocok. Dalam pemilihan peran, guru ikut membantu siswa yang kesulitan membagi atau memilih peran yang sesuai untuk dimainkan tiap individu (jika ada siswa pasif atau memiliki keterampilan berbicara yang rendah).



Gambar 2 siswa berdiskusi menentukan alur cerita dan memilih peran

c. Menata Panggung (Ruang Kelas)

Guru melakukan diskusi dengan siswa tentang bagaimana dekorasi panggung dan atribut-atribut apa saja yang dibutuhkan. Penataan panggung yang bagus akan lebih mendukung siswa dalam bermain peran. Misal ada adegan di hutan, maka akan ada siswa yang berperan sebagai pohon dengan memakai atribut pohon.

Dengan adanya penataan panggung juga dapat membantu siswa dalam menghayati peran dan membuat jalan cerita yang diperankan lebih terlihat hidup. Para siswa kelas X SMKN 1 Setu sangat kreatif dan inovatif dalam membuat alur cerita dan juga atribut-atribut yang digunakan. Mereka berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menghayati peran dan menampilkan yang terbaik.



Gambar 3 siswa membuat atribut untuk digunakan dalam bermain peran

d. Memainkan Peran

Siswa melakukan permainan peran dengan masing-masing kelompok secara bergantian dengan kelompok lain sesuai dengan urutan judul tema yang diberikan. Siswa diberi batasan waktu tidak lebih dari 10 menit, karena dikhawatirkan akan melebihi durasi jam pelajaran. Pada pelaksanaan memainkan peran ini dilakukan secara spontan. Sudah pasti akan banyak siswa yang bingung dalam memerankan atau bahkan banyak yang salah dan tidak sesuai dengan naskah. Hal tersebut akan menjadi bahan evaluasi setelah penampilan selesai.



Gambar 4 pelaksanaan bermain peran yang pertama, terlihat siswa masih memegang kertas untuk mengetahui dialog

e. Diskusi dan evaluasi

Setelah semua kelompok selesai menampilkan permainan perannya, guru melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang siswa lakukan. Melalui evaluasi, guru memberikan kritis serta saran guna perbaikan di permainan peran selanjutnya. Bahkan dengan

adanya evaluasi ini siswa dapat bertukar atau berganti peran dengan teman sekelompoknya dan jika alur cerita sebelumnya dirasa kurang bagus, siswa boleh merubah sedikit alur certanya, apalagi jika ada adegan yang kurang baik atau terlalu berlebihan maka itu harus dirubah dengan adegan yang lebih baik dan pantas.

Dari penampilan permainan peran siswa kelas X di SMKN 1 Setu, banyak siswa yang sudah bisa meningkatkan rasa percaya dirinya, keterampilan dalam berbicara, dan kreatifitas dalam memainkan peran mulai dari alur cerita sampai atribut yang dikenakan. Tetapi disamping itu, masih ada beberapa siswa yang masih belum bisa tampil dengan percaya diri dan keterampilan berbicara yang rendah.



Gambar 5 guru memberikan kritik dan saran sebagai perbaikan

f. Bermain Peran Ulang

Setelah mendapatkan evaluasi dari guru, para siswa melakukan permainan peran ulang yang artinya memerankan kembali cerita dengan versi yang lebih baik dari sebelumnya. Dimana kesalahan-kesalahan pada permainan peran pertama jangan sampai terulang kembali. Pada tahap ini diharapkan siswa lebih fokus dan bermain peran sesuai dengan skenario atau alur cerita yang sudah dievaluasi.



Gambar 6 siswa bermain peran ulang

g. Diskusi dan Evaluasi Kedua

Pada diskusi dan evaluasi kedua ini akan lebih mengarah pada realitas. Banyak siswa yang melampaui batas yang seharusnya tidak

terjadi. Seperti halnya terjadi pada saat bermain peran di kelas dengan judul tema takabur/sombong, ada siswa yang berperan sebagai seorang wanita kaya raya yang suka pamer, dalam alur cerita yang dibuat ia memamerkan baju barunya dan mengatakan harga dari baju tersebut sangat tidak realistis misal harga baju 2 miliar. Hal-hal yang seperti itu dapat dijadikan bahan diskusi dan evaluasi.

h. Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Guru mengajak para siswa berbagi pengalaman berdasarkan judul-judul tema yang telah diperankan oleh mereka dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan (Tarigan 2017). Ada beberapa siswa yang menceritakan bahwa mereka pernah mengalami kejadian seperti bertemu dengan orang yang takabur dan guru bertanya apa yang hendaknya kita lakukan jika bertemu dengan orang yang takabur, dan ada beberapa siswa yang menjawab. Tanya jawab yang singkat terkait kejadian yang dialami langsung akan membantu siswa untuk berpikir dan menyadari bahwa hal tersebut termasuk perilaku yang tidak baik.

Setelah pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode ini tidak hanya dapat digunakan pada mata pelajaran umum seperti bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Ilmu Pendidikan Sosial, dsb, tetapi metode ini juga bisa digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terlebih pada materi yang banyak membahas perilaku di kehidupan sehari-hari seperti materi Bab III kelas X yang membahas tentang "*Menjalin Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya', Sum'ah, Takabur, dan Hasad*". (Mirdiyanto 2015)

Segala sesuatu memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri, sama seperti halnya metode bermain peran ini. Walaupun dapat meningkatkan semangat belajar siswa, masih ada beberapa kekurangannya. Berikut kelebihan dan kekurangan yang penulis temukan selama menggunakan metode bermain peran, yaitu:

a. Kelebihan metode bermain peran

- 1) Metode bermain peran dapat menarik siswa dan memungkinkan kelas menjadi lebih antusias
- 2) Memberikan kesan yang kuat dan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa sehingga materi tidak mudah lupa.
- 3) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara.
- 4) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan bagi siswa karena mereka dapat berkreasi dalam memainkan peran.
- 5) Menumbuhkan semangat belajar siswa

b. Kekurangan metode bermain peran

- 1) Metode bermain peran ini memerlukan waktu yang panjang/banyak.
- 2) Banyak siswa yang masih merasa malu memerankan suatu adegan tertentu atau cenderung pasif.
- 3) Perlu daya kreasi dan kreatifitas yang tinggi
- 4) Tidak semua mata pelajaran atau materi dapat menggunakan metode bermain peran. (Ahmad 2018)

D. PENUTUP

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang menggunakan imajinasi siswa sebagai Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis simpulkan bahwa metode bermain peran ini tidak hanya dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, ataupun Ilmu Pengetahuan Sosial (Husada, Asri Untari, dan Nashir Tsalatsa 2019) tetapi metode ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Metode ini juga berhasil meningkatkan semangat belajar siswa, karena kebanyakan dari siswa merasa suntuk atau bosan jika menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang cenderung harus banyak mendengarkan. Dan dengan menggunakan metode bermain peran ini siswa dapat menghasilkan nilai atau hasil belajar yang baik. Secara langsung, metode bermain peran ini melibatkan siswa dan membuat siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran. Materi yang diberikan lewat permainan peran dan pembelajaran yang fleksibel membuat siswa nyaman mengikuti pembelajaran dengan baik. (Santosa 2018)

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Mase. 2018. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI METODE ROLE PLAY DI KELAS VIII B SMPN 1 TALIBURA KABUPATEN SIKKA." *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no. 12: 1442–54. file:///D:/SISKA/e-JMP/URL%20:%20http:/e-jurnalmitrapendidikan.com.
- Halifah, Syarifah. 2020. "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak" 4, no. 3 (Juli). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/viewFile/1150/1083>.
- Hermawan, A Heris. 2012. *FILSAFAT PENDIDIKAN ISLAM*. Cetakan ke-2. Jakarta: DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM KEMENTERIAN AGAMA.
- Husada, Anugerah, Mei Fita Asri Untari, dan Ahmad Nashir Tsalatsa. 2019. "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran

Pada Siswa." *Journal of Education Action Research* 3, no. 2 (April): 124.
<https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>.

Mirdiyanto, Agil. 2015. "PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI GESIKAN TAHUN AJARAN 2013/2014." *Jurnal FKIP UNS* 3: 5.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/5641/3970>.

Pransiska, Toni. 2018. "PENDIDIKAN ISLAM TRANSFORMATIF SYEIKH NAWAWI AL-BANTANI: UPAYA MEWUJUDKAN GENERASI RELIGIUS-SAINTEFIK." *Jurnal Ilmiah Didaktika* 18, no. 2 (Juli): 172.
<https://doi.org/10.22373/jid.v18i2.3241>.

Rodifah, Ghina. 2020. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA PADA MASA PANDEMI COVID-19," 103. <http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/2734/1/Skripsi%20Ghina%20Rodifah%20-%201501111992.pdf>.

Santosa, Panggih Margo. 2018. "PENINGKATAN PERCAYA DIRI SISWA MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN," 10.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/14021/13552>.

Simatupang, Syawal. 2011. "PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP KOMPETENSI SOSIAL KOGNITIF SISWA." *Pekbis Jurnal* 3, no. 2 (Juli): 504–11.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2927578&val=25850&title=PENGARUH%20PENERAPAN%20METODE%20PEMBELAJARAN%20BERMAIN%20PERAN%20TERHADAP%20KOMPETENSI%20SOSIAL%20KOGNITIF%20SISWA%20Studi%20Kuasi%20Eksperimen%20pada%20Sekolah%20Dasar%20Negeri%20SL%20dan%20CG%20%20di%20Bandung>.

Tarigan, Arleni. 2017. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD NEGERI 013 LUBUK KEMBANG SARI KECAMATAN UKUI." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (Maret): 102.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>.