
**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY TERHADAP HASIL
BELAJAR ISSU ETIK DALAM PRAKTIK KEBIDANAN PADA MAHASISWA
KEBIDANAN STIKES AISYIYAH SURAKARTA**

Latifah Safriana

Program Studi Kebidanan, POLTEKKES Permata Indonesia

Abstrak: Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penguasaan materi pada peserta didik dapat mencapai 5% dengan metode ceramah, 10% dengan membaca, 20% dengan audio visual, 30% demonstrasi, 50 % diskusi kelompok, dan dengan mempraktekkan mencapai 75%. Roleplay merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengedepankan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode roleplay terhadap peningkatan hasil belajar Issu Etik dalam Praktik Kebidanan pada mahasiswa Kebidanan STIKES Aisyiyah Surakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental dengan *pre and post control group design*. Menggunakan *total sampling* dalam pengambilan sampel dengan jumlah 76 mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah tes obyektif kemudian data diuji melalui uji statistik *Independent t-test*. Rata-rata *pre test* kelompok ceramah adalah 64.8 dengan SD=8.937 dan rata-rata kelompok *roleplay* sebesar 64.9 dengan SD=8.647. Rata-rata *post test* kelompok ceramah sebesar 75.41 dengan SD=8.810 dan kelompok *role play* sebesar 82.03 dengan SD=6.736. Hasil analisis data menggunakan uji t pada *pre test* diperoleh nilai p sebesar 0.990 menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan dan pada *post test* diperoleh nilai p sebesar 0.000 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *pre test* kelompok eksperimen dan kontrol ($p=0.990$), kemudian terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *post test* antara dua kelompok ($p=0.000$). Hasil tersebut menunjukkan penggunaan metode roleplay meningkatkan hasil belajar mata ajar isu etik dalam pelayanan kebidanan dibandingkan dengan metode ceramah.

Kata Kunci : *Roleplay, Ceramah, dan Hasil Belajar.*

Abstract: Teaching method is one of the factors that can influence student's learning result. Student learning mastery reached 5% in audio method, 10% in reading, 20% in audiovisual, 30% in demonstration, 50% in group discussion, and 75% in applicative method. Role play is one of the teaching methods that emphasizes on student's participation. This research aims at investigating the effect of role-play method on the learning result in Ethical Issue in Midwifery Practice of the Midwifery Students. This research used the experimental method with pre and post test control group design. The samples of the research used total sampling that consisted of 76 students. The research used objective test of instrumentation and the data of the research were statistically analyzed by using the independent t-test. Post test score average in the conventional group is 64.8 with SD=8.937, in roleplay group is 64.9 with SD=8.647. Post test score average after the intervention in conventional group is 75.41 with SD=8.810, in role play group is 82.03 with SD=6.736. The data that analyzed by independent

t test showed that p value is 0.990 in pre test score, means that no significant difference between conventional and role play group in prior knowledge and 0.000 in post test that showed a significant difference in the final knowledge. There is no significant difference between roleplay and conventional group in prior knowledge ($p=0.990$), and there is significant difference between them in final knowledge($p=0.000$). That means role-play method can increase the learning result in Ethical Issue in Midwifery Practice of the Midwifery Students compare with conventional method.

Key words: Role Play, Conventional, and Learning Result.

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat dipengaruhi oleh pendidikan dan kesehatan (Munawwaroh, 2013). Indikator keberhasilan dalam mutu pendidikan salah satunya dapat dinilai dari hasil belajar peserta didik (Surya, 2004). Hasil belajar dapat menunjukkan seberapa besar pencapaian kompetensi yang nantinya menunjang terciptanya suatu lulusan yang kompeten (Mulyasa, 2008). Hasil belajar tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom, 1961).

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan proses pembelajaran yang baik. Dalam pencapaian proses pembelajaran yang baik tersebut terdapat faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal yang terdiri dari jasmani (fisik) dan psikologi, serta faktor eksternal meliputi sekolah, keluarga dan masyarakat (Slameto, 2010). Faktor sekolah yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran. Penciptaan metode pembelajaran yang menarik menunjukkan bahwa seorang

pendidik memahami kedudukan metode yang membangkitkan kemauan belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Sehingga terdapat hubungan saling keterkaitan antara metode pembelajaran dan hasil belajar (Djamarah & Aswan, 2002).

Metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode bermain peran atau *role play*. *National Training Laboratories* menyebutkan bahwa dalam metode ceramah tingkat penguasaan materi ajar pada peserta didik dapat mencapai 5%, membaca 10%, audio visual 20%, demonstrasi 30%, diskusi kelompok 50 %, dan dengan mempraktekkan mencapai 75%. Metode *role play* adalah salah satu metode yang mengedepankan partisipasi mahasiswa dengan bermain peran sesuai dengan masalah yang diungkapkan sehingga *role play* dapat mencapai tingkat pemahaman materi yang cukup tinggi pada peserta didik (Prasetyo, 2001).

Metode *role play* dapat memberi pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik (Khaerani, 2010) dan menurut Puguh (2010) *role play* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode *role play* juga dapat meningkatkan nilai kreatif 19,6 %, komunikasi 18,9 %, disiplin 10,9 %, dan kerja keras 7,4 % (Baroroh, 2011).

Mata kuliah etikolegal dalam praktik kebidanan memberi kemampuan kepada mahasiswa untuk memahami konsep etika, kode etik profesi, dasar hukum, dan aspek legal serta menerapkan konsep etika, kode etik profesi, dasar hukum, dan aspek legal tersebut sebagai dasar pengetahuan dalam praktik kebidanan. Salah satu pokok bahasan dalam mata kuliah etikolegal dalam praktik kebidanan adalah isu etik dalam praktik kebidanan yang membahas mengenai isu etik, isu moral, dilema etik, dilema moral, dan konflik etik, serta konflik moral (STIKES Aisyiyah, 2014).

Program Studi D III Kebidanan STIKES Aisyiyah Surakarta merupakan salah satu program pendidikan kebidanan di Surakarta yang terakreditasi A (Dikti, 2013). Pada proses pembelajaran etikolegal dalam praktik kebidanan khususnya pada sub pokok bahasan isu etik dalam praktik kebidanan yang terdapat pada semester II hanya menggunakan metode konvensional (ceramah), diskusi kelompok, belajar mandiri, dan kajian kasus, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut belum

menggunakan metode pembelajaran *role play*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis meneliti mengenai pengaruh metode pembelajaran *role play* terhadap hasil belajar isu etik dalam praktik kebidanan pada mahasiswa semester II Program Studi D III Kebidanan STIKES Aisyiyah Surakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang menganalisis pengaruh yang terjadi antara pemberian strategi pembelajaran *role play* terhadap hasil belajar berdasarkan perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yakni yang menggunakan metode *role play* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan *pre and post test control group design*. Penelitian ini dilakukan pada Program Studi D III Kebidanan STIKES Aisyiyah Surakarta dan dilakukan pada bulan Desember 2013-Juli 2014.

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester II Program Studi D III Kebidanan STIKES Aisyiyah Surakarta sebanyak 76 orang. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *non random sampling* yaitu menggunakan *total sampling*.

HASIL

Deskripsi Data

1. Hasil Pre Test

Berdasarkan hasil perhitungan, data eksperimen dan kelompok kontrol dapat skor *pre test* siswa kelompok dilihat dalam tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1. Data skor *Pre Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	Eksperimen	Kontrol
N	38	38
Mean	64.9	64.8
Simpangan Baku	8.647	8.937

Sumber: Data Primer (diolah tahun 2014)

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata rata-rata kemampuan awal kelompok *pre test* yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan hampir sama.

2. Hasil Post Test

Berdasarkan hasil perhitungan, data eksperimen dan kelompok kontrol dapat skor *post test* siswa kelompok dilihat dalam tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2. Data skor *Post Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	Eksperimen	Kontrol
N	38	38
Mean	82.03	75.41
Simpangan Baku	6.736	8.810

Sumber: Data Primer (diolah tahun 2014)

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata rata pada kelompok eksperimen dan *post test* yang diperoleh pada kontrol. menunjukkan adanya perbedaan rata-

Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Dari perhitungan normalitas dengan uji *Kolmogorov Smirnov* menggunakan SPSS pada data skor

pre test kelompok kontrol nilai p adalah sebesar 0.307 dan pada data skor *post test* diperoleh nilai p sebesar 0.053, sedangkan pada data skor *pre test* kelompok eksperimen nilai p sebesar 0.098 dan data skor

post test diperoleh hasil nilai p sebesar 0.351. Perhitungan normalitas tersebut menunjukkan bahwa nilai $p > 0.05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sebaran data adalah normal.

2. Uji Hipotesis

Hasil data yang normal dan homogen telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data menggunakan uji *Levene's test* dengan program *SPSS for windows version 17.0* yang diperoleh hasil p sebesar 0,054 ($p > 0,05$) yang menunjukkan bahwa data mempunyai varians yang sama atau data bersifat homogen.

uji parametrik *Independent t-test* pada program *SPSS for windows version 17.0*.

Tabel 4.3. Uji Hipotesis Skor *Pre Test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	n	Rerata b	Perbedaan Rerata (IK 95%)	p
Roleplay	38	64,9 \pm 8,6	0,03(3,9-4,1)	0,990
Ceramah	38	64,8 \pm 8,9	0,03(3,9-4,1)	

Sumber: Data Primer (diolah tahun 2014)

Dari hasil uji t pada skor *pre test* diperoleh nilai p sebesar 0.990 yang berarti tidak terdapat perbedaan rerata skor hasil belajar yang signifikan pada

kelompok eksperimen yang menggunakan metode roleplay maupun kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Tabel 4.4. Uji Hipotesis Skor *Post Test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	n	Rerata b	Perbedaan Rerata (IK 95%)	p
Roleplay	38	82,0 \pm 6,7	6,6(3,0-10,2)	0,000
Ceramah	38	75,4 \pm 8,8	6,6(3,0-10,2)	

Sumber: Data Primer (diolah tahun 2014)

Dari hasil uji t pada skor *post test* diperoleh nilai p sebesar 0.000 yang berarti terdapat perbedaan rerata skor hasil belajar yang bermakna antara penggunaan metode roleplay dan yang

menggunakan metode ceramah, dimana skor hasil belajar menggunakan metode ceramah lebih rendah daripada skor hasil belajar menggunakan metode roleplay.

PEMBAHASAN

Hasil perhitungan pengujian hipotesis menunjukkan pengetahuan awal peserta didik hampir sama ditunjukkan dengan nilai p sebesar 0.990. Perhitungan pengetahuan akhir antara kelompok yang menggunakan metode *role play* dan kelompok yang menggunakan metode ceramah diperoleh nilai p sebesar 0,000, dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan pada metode *role play* terhadap peningkatan hasil belajar isu etik dalam praktik kebidanan diterima.

Cara mengajar serta cara belajar yang tepat, efisien, dan efektif akan dapat membantu peserta didik dalam memahami bahan pelajaran (Slameto, 2010). Metode pembelajaran yang baik akan mempengaruhi belajar peserta didik yang akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Slameto, 2010).

Metode pembelajaran yang baik akan meningkatkan motivasi dan mengaktifkan kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih baik. Metode *role play* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar isu etik dalam praktik kebidanan karena metode ini menyebabkan mahasiswa ikut aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi dosen. Metode *role play* memberikan suasana yang menyenangkan

sehingga mahasiswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang aktif dan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata ajar isu etik dalam praktik kebidanan. Asmawi (2010) mengemukakan pendapat yang sama bahwa metode *role play* memotivasi peserta didik, serta diperkuat dengan penelitian Ana (2012) yang menunjukkan hasil metode *role play* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Metode *role play* yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa kelompok, yang masing masing mahasiswa dalam kelompoknya melakukan peran sesuai dengan peranan yang telah ditentukan. Menurut Amin (2003) metode *role play* merupakan metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode *role play* membuat peserta didik dapat lebih mengembangkan refleksi diri, dapat memahami materi lebih baik karena peserta didik melakukan pengamatannya sendiri, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, memainkan secara langsung pelajaran sehingga menjadi lebih nyata, memberikan peluang untuk lebih memahami setelah diskusi dan memerankannya dengan lebih baik.

Metode *role play* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena *role play* menganalisis masalah-masalah dari perspektif-perspektif yang berbeda, penyelesaian yang berbeda untuk tiap masalah, dan membantu mengatasi masalah kelompok (Asmawi, 2001). Menurut Djamarah (2002) *role play* dapat melatih peserta didik memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan secara keseluruhan sehingga daya ingatan peserta didik tajam dan tahan lama. Metode *role play* dapat mengeksploitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001).

Pelaksanaan *role play* selain dengan pemain peran peserta didik juga dituntut untuk dapat melakukan refleksi dengan memberikan satu penilaian mengenai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran dan kemudian memberikan saran atau alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut sehingga memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam (Joyce, 2006). Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khaerani (2010) bahwa metode *role play* membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, minat siswa dan kemampuan siswa dalam menyerap materi dan pembelajaran.

Mahasiswa harus belajar sedangkan pendidik sebagai fasilitator. Tugas pokok pengajar adalah menciptakan lingkungan belajar yang baik, membantu peserta merumuskan tujuan belajar, menyeimbangkan pertumbuhan intelektual dengan pertumbuhan emosional, menyediakan sumber belajar, berbagi rasa serta pemikiran dengan peserta didik tetapi tidak mendominasi (Asmawi, 2001). Metode *role play* dapat mengaktifkan multi aspek tidak hanya aspek kognitif saja. Aspek tersebut didasarkan pada teori kemampuan mencakup tujuh kemampuan dasar: *visual spatial, bodily kinesthetic, musical rhythmic, interpersonal, intrapersonal, logical-mathematical, verbal-linguistic* (Asmawi, 2001).

Role play yang diterapkan pada pokok bahasan isu etik dalam praktik kebidanan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa karena sebelum bermain peran terlebih dahulu dosen memberikan penjelasan, sehingga semua mahasiswa yang sebelumnya sudah mengetahui topik yang akan dibahas dan alur pemikiran yang akan diperankan (Joyce, 2006). Peran yang ada di dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan satu penilaian, maka mereka lebih berpikir aktif untuk mengadakan

penilaian terhadap suatu peran (Asmawi , 2001).

Pengalaman yang dilihat nyata lebih memberi arti pembelajaran dibandingkan dengan mereka yang membaca tanpa melihat kenyataan. Terutama untuk kasus-kasus kejadian nyata seperti yang terdapat dalam mata ajar isu etik dalam praktik kebidanan akan menyebabkan. Peserta didik cenderung mempunyai penalaran yang lebih peka karena mereka akan aktif berpartisipasi dan juga akan aktif berpikir dan mengembangkan atau mengkonstruksikan penalarannya (Asmawi, 2001).

Esensi *role play* adalah keterlibatan peserta didik dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai. Proses *role play* juga berperan untuk mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa (Joyce, 2006). Pernyataan tersebut berkaitan erat dengan penggunaan metode *role play* dalam mata ajar isu etik dalam praktik kebidanan yang lebih menekankan pada penanaman nilai dan perilaku yang benar pada bidan dalam menghadapi isu etik.

Pembelajaran menggunakan metode *role play* dapat memberikan hasil belajar yang kurang pada sebagian anak yang tidak ikut bermain peran dikarenakan peserta didik kurang aktif. Pembelajaran yang memiliki kandungan materi yang

banyak akan memerlukan banyak waktu tidak disarankan menggunakan metode *role play* karena dapat menghabiskan waktu yang lebih banyak. Metode *role play* memerlukan tempat yang cukup luas, sehingga tidak efektif jika pembelajaran dilakukan pada institusi yang tidak mempunyai ruangan yang cukup luas (Zain, 2002). Hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran, namun masih banyak faktor lain yang mempengaruhi diantaranya faktor internal yang terdiri dari faktor fisik dan psikologi dan faktor eksternal yang terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat (Djamarah, 2010).

Kelemahan dalam penelitian ini adalah tidak digunakannya hasil analisis butir soal dalam pembuatan instrumen penelitian karena terbatasnya waktu dan responden penelitian yang dapat mempengaruhi kualitas dari instrumen tersebut dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata pre test kelompok ceramah adalah 64.8 dengan $SD=8.937$ dan rata-rata kelompok *role play* sebesar 64.9 dengan $SD=8.647$. Rata-rata post test kelompok ceramah sebesar 75.41 dengan $SD=8.810$ dan kelompok *role play* sebesar 82.03 dengan $SD=6.736$.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada skor *pre test* ($p=0.990$). Pada *post test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan ($p=0.000$). Hasil analisis data tersebut menunjukkan penggunaan metode roleplay meningkatkan hasil belajar mata ajar isu etik dalam pelayanan kebidanan dibandingkan dengan metode ceramah.

SARAN

1. Bagi STIKES Aisyiyah Surakarta
Diharapkan dapat menggunakan metode *role play* pada mata kuliah etikolegal dalam praktik kebidanan.
2. Bagi Dosen STIKES Aisyiyah Surakarta
Diharapkan menggunakan manajemen waktu yang baik dalam penerapan setiap metode *role play* sehingga memberikan dampak yang positif terhadap hasil yang akan dicapai.
3. Bagi Peneliti lain
Instrumen penelitian hendaknya dilakukan uji validitas dan analisis butir soal untuk meningkatkan validitas pengukuran hasil belajar penelitian yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amin Z, Hoon Eng K. 2003. *Basics in Medical Education*. Singapore: World Scientific Publishing.

2. Anonim. *Instructional Techniques Assessment Guides Role Play*. Universitas Alberta. <http://ctl.ualberta.ca/instructional-resources/instructional-techniques-assessment-guides/role-play> (29 Desember 2013).
3. _____. Issu Etik dalam Pelayanan Kebidanan. 2010. <http://chellious.wordpress.com/2010/11/02/issue-etik-dalam-pelayanan-kebidanan/> (03 Mei 2014).
4. _____. Issu Etik dalam Pelayanan Kebidanan. 2010. <http://www.scribd.com/doc/26952303/Issue-Etik-Pelayanan-Kebidanan> (03 Mei 2014).
5. Arikunto S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. Pp: 117-122.
6. _____. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta. Pp: 234-8.
7. Asmawi Z. 2001. *Alternative Assesment Applied Approach Mengajar di Perguruan Tinggi Buku 2. 09*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
8. Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta. Pp: 20-5.
9. Baroroh. 2011. *Implementasi Metode Role Play dalam Pembelajaran*. Skripsi.
10. Bertens K. 2007. *Etika*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. Pp: 20-5.
11. Bertens K. 2011. *Etika Biomedis*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. Pp : 135-6
12. Bloom B S. 1982. *Taxonomy of Educational Objective, Cognitive Domain. Book I*. New York : Logman. Pp: 201
13. Campbell. 1972. *Practical Medical Ethics*. Auckland : Oxford University Press. P: 305.
14. Dirjen Pendidikan Tinggi. 2013. *Data Akreditasi Program Studi Kebidanan*. http://hpeq.dikti.go.id/v2/images/data/Data_Akreditasi_Program_Studi_

- Kebidanan_Per_Februari.pdf (29 Desember 2013).
15. Djamarah, Bahri S & Zain A. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Pp: 78-81, 88-90.
 16. Hamalik O. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara. Pp: 214.
 17. Jones, S. 2000. *Ethics and Midwifery*. New York : Molbes. P: 125.
 18. Jonsen. 1985. *Clinical Ethics: A Practical Approach to Ethical Decisions in Clinical Medicine*. New York : MacMillan Publishing Co. Pp : 167-9.
 19. Khaerani C. 2010. *Pengaruh Metode Role Play terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Tumbuhan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Skripsi P: 34.
 20. Marimbi, Hanum. 2008. *Etika dan Kode Etik Profesi Kebidanan*. Jogjakarta: Mitra Cendikia Press. Pp: 30-6.
 21. Meltzer D E. 2000. *Relation Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains*. Canada : Departement of Physics and Astronomy Low a State University. <http://www.physics.iastate.edu/per/talks/aapt-guelph-00.ppt> (2 Februari 2013).
 22. Munawwaroh. 2013. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Sumberdaya Manusia dan Perekonomian Kabupaten/ Kota Provinsi Jambi*. Jurnal Kajian Ekonomi Edisi Juli 2013 Vol. II No 03. P: 139.
 23. Notoatmodjo S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. P: 88.
 24. Pandega P F. 2010. *Pengaruh Role Play terhadap Hasil Belajar Materi Kerajaan Hindu Budha Kelas VII F SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*. Universitas Negeri Semarang. Skripsi.
 25. Setyawan H. 2011. *Pengertian, Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah*. <http://zonainfosemua.blogspot.com/2011/01/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan.html>. (23 Januari 2014).
 26. Silverius S. 1995. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: Grasindo. Pp: 146-176.
 27. Sofyan A. 2006. *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. Jakarta : UIN Press. Pp: 15-7.
 28. Surya M. 2004. *Bunga Rampai Guru dan Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka. Pp: 9.
 29. Suwarna. 2006. *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta : Tiara Wacana. Pp: 113.
 30. Teed R. 2000. *Role-Playing Exercise*. SERC, Carleton College. <http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/index.html>. (12 Januari 2014).
 31. Tim Evaluasi Pembelajaran. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Surakarta : Prodi DIV Bidan Pendidik Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pp: 17-22, 71-75.
 32. Weil M, Joyce & Cahltohn E. 2009. *Models of Teaching: Studying Social Behavior and Values*. Allyn and Bacon. Pp: 325-46.
 33. Widiastuti W. 2012. *Keefektifan Penerapan Teknik Roleplaying dalam Pembelajaran Ketramampilan Berbahasa*. Universitas Negeri Yogyakarta. P: 78. Skripsi.
 34. Yuliana A. 2012. *Implementasi Metode Role Play dalam Peningkatan hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*. Salatiga : Universitas Kristen Widya Wacana. P : 55. Skripsi.