

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Fisika Program Studi Pendidikan Fisika



Oleh:

Khaula Noorul 'Ain

1908505

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL**

Oleh:

**Khaula Noorul 'Ain
1908505**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan
Alam

©Khaula Noorul 'Ain
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya ataupun sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

KHAULA NOORUL 'AIN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL**

Disetujui dan disahkan oleh:

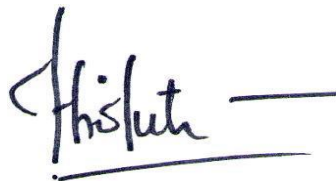
Dosen Pembimbing I



Drs. Agus Danawan, M. Si.

NIP. 196302221987031001

Dosen Pembimbing II



Lina Aviyanti, Ph. D.

NIP. 197705012001122001

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Fisika UPI,



Dr. Achmad Samsudin, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198310072008121004

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL**

Khaula Noorul 'Ain¹, Agus Danawan², Lina Aviyanti³

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu
Pengetahuan dan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia,
Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung 40154, Indonesia

E-mail: khlrlain@upi.edu

Telp/HP: 083148382860

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada materi pemanasan global yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan yang menggunakan model konvensional dan 2) mengetahui respon peserta didik terkait penerapan model pembelajaran *role playing*. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan desain penelitiannya, yaitu *quasi-experimental: The matching-only pretest posttest control group design*. Pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan teknik *non random sampling: purposive sampling*. Sampel diambil dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing jumlah peserta didik sebanyak 33 orang. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes, instrumen kuesioner motivasi, dan Instrumen kuesioner respon. Analisis data instrumen tes dan kuesioner motivasi menggunakan uji *Mann-Whitney* dan uji *N-Gain*, dan untuk kuesioner respon menggunakan statistik deskriptif serta analisis Rasch dengan *output table: Wright map*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar pada materi pemanasan global di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,008 dan 0,004 yang mana keduanya $< 0,05$. Lalu, hasil uji $-N-Gain$ pada kelas eksperimen memperoleh skor 0,68 untuk hasil belajar dan 0,64 untuk motivasi belajar yang keduanya masuk dalam kriteria sedang, sementara untuk kelas kontrol memperoleh skor 0,47 untuk hasil belajar dan 0,56 untuk motivasi belajar yang keduanya masuk dalam kriteria sedang. Selanjutnya respon peserta didik terhadap pembelajaran Fisika menggunakan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan rata-rata presentase, yaitu sebesar 78% yang termasuk dalam kategori baik.

Kata kunci: *Role playing*, hasil belajar kognitif, motivasi belajar

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL ON COGNITIVE LEARNING AND STUDENT LEARNING MOTIVATION ON THE TOPIC OF GLOBAL WARMING

Khaula Noorul 'Ain¹, Agus Danawan², Lina Aviyanti³

Study Program of Physics Education, Faculty of Mathematics and Natural
Education, Universitas Pendidikan Indonesia,
Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung 40154, Indonesia

E-mail: khlrlain@upi.edu

Telp/HP: 083148382860

ABSTRACT

The purpose of this study was to 1) find out the differences in the cognitive learning outcomes of class XI students on global warming material taught using the role playing learning model with those using the conventional model and 2) find out the participants' responses students related to the application of the role playing learning model. This research method uses quantitative methods, while the research design is quasi-experimental: The matching-only pretest posttest control group design. Sampling was carried out using a non-random sampling technique: purposive sampling. Samples were taken from two classes, namely the experimental class and the control class with 33 students each. The instruments used were test instruments, motivational questionnaire instruments, and response questionnaire instruments. Analysis of test instrument data and motivational questionnaires used the Mann-Whitney test and N-Gain test, and for the response questionnaires used descriptive statistics and Rasch analysis with the output table: Wright map. The results showed that there were differences in cognitive learning outcomes and learning motivation on global warming material in the experimental group and the control group with Asymp.Sig values. (2-tailed) of 0.008 and 0.004, both of which are < 0.05 . Then, the results of the N-Gain test in the experimental class obtained a score of 0.68 for learning outcomes and 0.64 for learning motivation, both of which were included in the moderate criteria, while the control class obtained a score of 0.47 for learning outcomes and 0.56 for motivation to learn, both of which are included in the moderate criteria. Furthermore, the students' responses to learning Physics using the Role Playing learning model showed an average percentage of 78% which was included in the good category.

Keywords: role playing, cognitive learning outcomes, learning motivation

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang Penelitian	11
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	16
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	17
1.5 Definisi Operasional Variabel	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
2.1 Model Pembelajaran Konvensional.....	21
2.2 Model Pembelajaran <i>Role playing</i>	23
2.3 Hasil Belajar Kognitif	29
2.4 Motivasi Belajar	34
2.5 Pemanasan Global	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Desain Penelitian	50
3.2 Partisipan dan/atau Tempat Penelitian	51
3.3 Populasi dan Sampel	51

3.4	Instrumen Penelitian.....	52
3.5	Prosedur Penelitian.....	72
3.6	Analisis Data	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		79
4.1	Deskripsi Data	79
4.2	Analisis Statistik Deskriptif.....	81
4.3	Analisis Statistik Inferensial.....	87
4.4	Analisis Uji <i>N-Gain</i>	97
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
4.6	Respon Peserta Didik Terkait Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	101
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....		111
5.1	Simpulan.....	111
5.2	Implikasi.....	112
5.3	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN.....		119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	53
Tabel 3. 2 Interpretasi Indeks V	59
Tabel 3. 3 Interpretasi Koefisien Korelasi	60
Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	61
Tabel 3. 5 Interpretasi Taraf Kesukaran.....	61
Tabel 3. 6 Interpretasi Daya Beda.....	62
Tabel 3. 7 Penskoran Kuesioner Berdasarkan Kategori.....	63
Tabel 3. 8 Kategori Kelayakan Instrumen Kuesioner	64
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik	65
Tabel 3. 10 Kategoru Presentase Respon Peserta Didik	66
Tabel 3. 11 Hasil validasi butir soal.....	69
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas	70
Tabel 3. 13 Hasil Analisis Daya Beda Soal	70
Tabel 3. 14 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	71
Tabel 3. 15 Interpretasi Indeks N-Gain.....	78
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Observasi	80
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Deskriptif.....	81
Tabel 4. 3 Penskoran Model GRM	84
Tabel 4. 4 Uji Normalitas Data	87
Tabel 4. 5 Uji Homogenitas Data.....	94
Tabel 4. 6 Hasil Uji Mann-Whitney.....	96
Tabel 4. 7 Uji N-Gain.....	97
Tabel 4. 8 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Role Playing	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 The matching-only pretest posttest control group design	51
Gambar 3. 2 Lembar Kerja Peserta Didik 1	57
Gambar 3. 3 Lembar Kerja Peserta Didik 2	57
Gambar 4. 1 Diagram Rata-Rata Skor Kelas Eksperimen	83
Gambar 4. 2 Diagram Rata-Rata Skor Kelas Kontrol.....	83
Gambar 4. 3 Diagram Rata-Rata Skor N-Gain Aspek Kognitif Kelas Eksperimen	85
Gambar 4. 4 Diagram Rata-Rata Skor N-Gain Aspek Kognitif Kelas Kontrol	86
Gambar 4. 5 Normalitas data pretest hasil belajar kognitif kelompok eksperimen dengan model pembelajaran Role Playing	89
Gambar 4. 6 Normalitas data pretest hasil belajar kognitif kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional	89
Gambar 4. 7 Normalitas data posttest hasil belajar kognitif kelompok eksperimen dengan model pembelajaran Role Playing	90
Gambar 4. 8 Normalitas data posttest hasil belajar kognitif kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional	91
Gambar 4. 9 Normalitas data pretest motivasi belajar kelompok eksperimen dengan model pembelajaran Role Playing	91
Gambar 4. 10 Normalitas data pretest motivasi belajar kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional	92
Gambar 4. 11 Normalitas data posttest motivasi belajar kelompok eksperimen dengan model pembelajaran Role Playing	93
Gambar 4. 12 Normalitas data posttest motivasi belajar kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional	93
Gambar 4. 13 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik.....	102
Gambar 4. 14 Hasil Analisis Wright Map.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	119
Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik	143
Lampiran 3. Kartu Peran dan Naskah	153
Lampiran 4. Call Card.....	173
Lampiran 5. Kuesioner Respon Peserta Didik	174
Lampiran 6. Data Mentah Jawaban Kuesioner Respon Peserta Didik.....	176
Lampiran 7. Lembar Observasi.....	177
Lampiran 8. Hasil Lembar Observasi	182
Lampiran 9. Lembar Validasi	192
Lampiran 10. Hasil Lembar Validasi Judgement.....	200
Lampiran 11. Hasil Analisis Lembar Validasi Instrumen Tes dengan Indeks Aiken V	229
Lampiran 12. Hasil Analisis Lembar Validasi Instrumen Kuesioner	233
Lampiran 13. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kognitif	234
Lampiran 14. Instrumen Tes Kognitif.....	239
Lampiran 15. Data Mentah Jawaban Intrumen Tes Kognitif.....	278
Lampiran 16. Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik	280
Lampiran 17. Data Mentah Jawaban Kuesioner Motivasi Belajar	282
Lampiran 18. Tabulasi Hasil Tes dan Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik	284
Lampiran 19. Analisis Reliabilitas dan Daya Beda Uji Coba Intrumen Tes	286
Lampiran 20. Analisis Taraf Kesukaran Uji Coba Instrumen Tes.....	288
Lampiran 21. Hasil Uji N-Gain.....	289
Lampiran 22. Surat Permohonan Izin Penelitian	292
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian dari Sekolah	293
Lampiran 24. Dokumentasi	294

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, M. R., Grzybowski, E. B., Renner, J. W., & Marek, E. A. (1992). Understandings and Misunderstandings of Eighth Graders of Five Chemistry Concepts Found in Textbooks. *Journal Of Reseach In Science Teaching*, 29(2), hlm. 105–120.
- Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), hlm. 131–142.
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A taxonomy for Learning, teaching, and Assesing: A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, Suharsimi. (2001). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bakar, R. (2014). The Effect of Learning Motivation on Student's Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), hlm. 722-732.
- Brentari, E. dan Golia, S. (2007). *Unidimensionality in the Rasch Model: How to Detect and Interpret*. *Statistica*, LXVII(3), 253-261.
- Blatner, Adam. (1995). Drama in education as mental hygiene: A child psychiatrist's perspective. *Youth Theatre Journal*, 9, hlm. 92- 96.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of*

- educational goals. Handbook I: Cognitive domain.* New York, NY: David McKay Company.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- _____. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Djamarah, S., & Zain, A. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Fathurrohman, dkk. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (2007). *How to Design and Evaluate Research in Education*. Singapore: The McGraw-Hill Companies.
- Gujarati, D. (1998). *Ekonometrika Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Hake, R.R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Woodland Hills: Dept of Physics, Indiana University.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Herlina, L., & Iskandar, R. B. (2020). *Modul 9 Pemanasan Global*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama.
- Hollander, M., & Wolfe, D. A. (1999). *Nonparametric Statistical Methods* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Howell, D. C. (2012). *Statistical Methods for Psychology* (8th ed.). Cengage Learning.
- Huda, Miftakhul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, D., Anderson, E., & Wilson, L. (2019). Examining The Effects of Role Playing Learning Model on Cognitive Learning Outcomes and Student

Motivation in Environmental Science Education. *Environmental Education Research*, 26(4), hlm. 512-527.

- Joyce, B. (1986). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall International.
- Kardoyo & Hayuningtyas, M.E. (2009). Model Pembelajaran *Role playing* Pada Mata Pelajaran Ps-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Makhluk Sosial Dan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), hlm. 141-180. [Daring]. Diakses dari <https://www.neliti.com/publications/61071/model-pembelajaran-role-playing-pada-mata-pelajaran-ps-ekonomi-materi-pokok-manu>
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality* (edisi ke-2). Harper & Row.
- Mulyasa. (2007). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nesbit, J., dkk. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI)*. Learning Object. 15: 1-12.
- Nuryadi., dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), hlm. 111-120. [Daring]. Diakses dari <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/14022/11225>
- Piaget, Jean. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia.
- Sardiman, A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- _____. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Meti. (2007). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Siregar, Eveline & Nara, H. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Smith, A., Jones, B., & Brown, C. (2017). The Impact of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes and Student Motivation in Global Warming Material. *Journal of Environmental Education*, 42(3), hlm. 123-135.
- Somantri, Elin B. (2010). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Role playing (Role playing) Terhadap Keterampilan Sosial dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Kuasi Pada Anak Taman Kanak-Kanak Laboraturium Universitas Muhammadiyah Pontianak*. [Tesis]. Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sriyansyah, S.P., & Azhari, D. (2017). Mengatasi Masalah Penelitian S1 Tentang Perubahan Normal Untuk Uji Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6 (1), hlm. 138-144. [Daring]. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/9602/6314>
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan* (20th ed.). Bandung: Alfabeta
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- _____. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Bandung: Alfabeta
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suherman, Erman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sulistyaningrum, Ratna. (2011). *Pengaruh Pembelajaran Fisika Menggunakan Role Play pada Pokok Bahasan Gerak Lurus Terhadap Keterlibatan,*

- Minat, dan Prestasi Belajar Peserta didik Di SMP Negeri 2 Moyudan.* [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. [Daring]. Diakses dari http://repository.usd.ac.id/23779/2/061424004_Full.pdf
- Supahar, S. (2015). *Applying content validity ratios (CVR) to the quantitative content validity of physics learning achievement tests.* In *International Conference on Research, Implementation and Education of Mathematics and Sciences*. Yogyakarta: Yogyakarta State University.
- Sutomo. (2013). *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Suyitno, Amin. (2007). *Pemilihan Model-Model Pembelajaran dan Penerapannya di Sekolah*. Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan-Depag.
- Syamsu, Y., L., N. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2011). *Model Pembelajaran Ciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsk, Lev. (1986). *Thought and Language*.
- Wardani, F. R. (2018). *Penerapan metode pembelajaran role playing (role playing) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan dan Alat Optik.* [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. [Daring]. Diakses dari https://repository.usd.ac.id/31731/2/141434043_full.pdf
- Yamin, Maritnis. (2007). *Profesionalisme Guru dan Implementasinya*. Jakarta: Gaung Persada Press.