



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 3946-3956

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar

Risma Hartati

STKIP Riama, Indonesia

Email: rismahartati25@gmail.com

Abstrak

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan quasi eksperimen dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini yaitu berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik dengan uji N-gain. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil belajar IPS siswa kelas IV berdistribusi normal one-sample Kolmogorov-smirnov dan nilai akhir N-gain score 0.67 atau 67% dengan kategori sedang. Nilai rata-rata pretest yakni 55,20 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest yaitu 84,13 Atas dasar perolehan ini disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dan meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Model role playing, hasil belajar IPS*

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the role playing learning model on social studies learning outcomes for fourth grade students at SD Negeri 107467 Gunung Para, Dolok Merawan District, Serdang Bedagai Regency. This type of research is a quantitative research. This research method is a quasi-experimental research design with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this research is 30 students. Data collection techniques used are observation, documentation and tests. Data is processed using statistical analysis techniques with the N-gain test. Based on the results of the hypothesis test, it was obtained that social studies learning outcomes for class IV students had a one-sample Kolmogorov-Smirnov normal distribution and the final N-gain score was 0.67 in the moderate category. The pretest average score was 55.20 while the posttest average score was 84.13. On the basis of this acquisition, it was concluded that the role playing

learning model had an effect on social studies learning outcomes and increased effectiveness in learning.

Keywords: *Model role playing, social studies learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan hadir untuk mendewasakan seseorang melalui upaya pelatihan dengan tujuan menyalurkan semua potensi yang melekat pada diri seseorang sehingga menjadi individu yang berkontribusi (Kristin, 2018). Pendidikan juga sebuah proses yang membutuhkan media yang tepat, lokasi fisik dan perencanaan serta miliki pemahaman yang kuat tentang manusia sehat (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Upaya itu dilakukan untuk meningkatkan standar pendidikan dengan tujuan akhir mengubah perilaku manusia dan memperbesar kapasitas intelektual siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan pada pembelajaran di sekolah khususnya tingkat sekolah dasar (Rofiq & Mashuri, 2021).

Pembelajaran merupakan sebuah proses sadar yang dimiliki setiap orang atau kelompok untuk mengubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang masa (Syafuruddin & Jeranah, 2020). Setiap orang harus mengikuti proses belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan pokok dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa sehingga terjadi perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan (Arent & Thesalonika, 2021).

Pembelajaran di SD khususnya di kelas IV memuat lima bidang studi. Satu diantaranya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau sering disebut IPS dengan tema indahnyakebersamaan dan subtema keberagaman budaya bangsaku (Paudi, 2019). Adapun kompetensi dasarnya adalah memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia sedangkan indikator yang akan dicapai keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan (Wahyuni et al., 2018).

Proses pembelajaran IPS ditemukan siswa dan guru sebagai keterpaduan yang memerlukan pengaturan dan perencanaan yang seksama sehingga menimbulkan hasil belajar. Hasil belajar dengan model konvensional yang masih diterapkan oleh guru memberikan keaktifan siswa berkurang sehingga hasil belajar di SD Negeri 107467 Gunung Para pada mata pelajaran IPS rendah terbukti dari jumlah ketidaktuntasan sebanyak 60% dibandingkan yang tuntas (Noviati, 2017). Selain model pembelajaran konvensional, ditemukan juga penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik karena keterbatasan media dan alat peraga sehingga mengakibatkan kontribusi terhadap hasil belajar pun buruk. Siswa cenderung pasif belajar karena mengandalkan media yang monoton (Handayani,

2017). Penyampaian materi hanya memberikan suasana yang membosankan sehingga terfokus pada guru. Metode ceramah yang didominasi pada pembelajaran IPS di kelas. Dengan mengingat saja, apa yang disampaikan guru kemungkinan tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Ketika guru menggunakan metode atau strategi ini akan dibatasi secara pasif mencatat dan mendengarkan guru menjelaskan konsep (Pratiwi & Meilani, 2018). Siswa kurang kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif karena pembelajaran berorientasi pada guru (Londa et al., 2018).

Adapun hasil nilai ulangan mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 107467 Gunung Para sebagai berikut

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 107467 Gunung Para

No.	Jumlah Siswa	Perolehan Nilai	Ketuntasan	Persentase
1	18 siswa	< 75	Belum Tuntas	60%
2	12 siswa	≥ 75	Tuntas	40%
	30 Siswa			100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai KKM IPS belum tuntas oleh siswa kelas IV SD Negeri 107467 Gunung Para maka diperlukan solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran konvensional tidak cukup dan kurang dalam mendidik siswa dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya untuk ketuntasan pembelajaran (Said, 2019). Salah satu model yang ditawarkan adalah model role playing (Setiana et al., 2019). Model role playing merupakan sebuah penataran yang memberikan peluang bagi siswa dalam menempatkan diri pada proses pembelajaran dan berperan langsung untuk situasi dalam meningkatkan keyakinan nilai pada diri siswa (Nurhasanah et al., 2016). Role playing juga model yang memiliki aturan dan tujuan. Dengan adanya model role playing memperkuat nilai dan keyakinan siswa bahkan memungkinkan siswa membayangkan dirinya sendiri dalam peran dan skenario yang berbeda (Hariani, 2019). Tentunya model ini dapat menginspirasi siswa dengan harapan dan membangun nilai positif serta membangun semangat optimisme yang kuat dalam diri siswa (Nugraha, 2019). Atas uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design

dengan menggunakan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design yaitu seluruh siswa kelas IV dengan jumlah sampel 30 orang. Data diperoleh dari observasi, dokumentasi dan tes (Tarigan, 2017). Tes berupa Pretest dan Posttest. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan uji normalitas dan homogenitas (Yusuf Aditya, 2016). Hasil penelitian diperoleh dari uji melalui tahapan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-gain dan untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS siswa (Darmawan et al., 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlu diadakan uji normalitas pada penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui dan menjamin sampel yang digunakan terdistribusi dengan normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			pretest
N			30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		55.20
	Std. Deviation		9.182
Most Extreme Differences	Absolute		.167
	Positive		.167
	Negative		-.097
Kolmogorov-Smirnov Z			.916
Asymp. Sig. (2-tailed)			.371
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Posttest
N			30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		84.13
	Std. Deviation		10.686
Most Extreme Differences	Absolute		.169
	Positive		.133
	Negative		-.169
Kolmogorov-Smirnov Z			.927
Asymp. Sig. (2-tailed)			.357

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat variansi hasil *pretest* dan *posttest*. Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka distribusi data tidak homogen dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen. Berikut ini hasil pengolahan uji homogenitas:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.799	1	58	.375

Tabel 4. Hasil Belajar IPS *Pretest-Posttest* Siswa

Responden	KKM	Hasil	
		Pretest	Posttest
R1	70	52	92
R2	70	52	76
R3	70	60	92
R4	70	56	88
R5	70	60	92
R6	70	44	68
R7	70	48	76
R8	70	44	64
R9	70	60	88
R10	70	44	60
R11	70	76	96
R12	70	56	92
R13	70	68	96
R14	70	76	96
R15	70	44	88
R16	70	68	96
R17	70	36	60
R18	70	60	84

R19	70	52	84
R20	70	52	84
R21	70	56	76
R22	70	52	84
R23	70	48	80
R24	70	56	92
R25	70	60	92
R26	70	52	76
R27	70	48	80
R28	70	60	96
R29	70	56	84
R30	70	60	92
Jumlah		1656	2524

Berdasarkan pengolahan data di atas diperoleh hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa, dikatakan tuntas apabila nilai siswa > KKM (KKM=75). Berikut ini deskriptif hasil belajar siswa, yaitu:

Tabel 5. Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_Score	30	.29	.90	.6702	.17325
ngain_persen	30	28.57	90.00	67.0197	17.32538
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 64,4 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 83,5.

Uji *N-Gain*

Uji *N-gain* bertujuan untuk melihat pengaruh dari model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *role playing*. Berikut ini hasil pengolahan uji *N-gain*:

Tabel 6. Tabel N-Gain

Resp	Nilai		N-Gain	N-Gain
	Pretest	Posttest	Skor	Skor (%)
R1	52	92	.83	83.33
R2	52	76	.50	50.00
R3	60	92	.80	80.00
R4	56	88	.73	72.73
R5	60	92	.80	80.00
R6	44	68	.43	42.86
R7	48	76	.54	53.85
R8	44	64	.36	35.71
R9	60	88	.70	70.00
R10	44	60	.29	28.57
R11	76	96	.83	83.33
R12	56	92	.82	81.82
R13	68	96	.88	87.50
R14	76	96	.83	83.33
R15	44	88	.79	78.57
R16	68	96	.88	87.50
R17	36	60	.38	37.50
R18	60	84	.60	60.00
R19	52	84	.67	66.67
R20	52	84	.67	66.67
R21	56	76	.45	45.45
R22	52	84	.67	66.67
R23	48	80	.62	61.54
R24	56	92	.82	81.82
R25	60	92	.80	80.00
R26	52	76	.50	50.00
R27	48	80	.62	61.54
R28	60	96	.90	90.00
R29	56	84	.64	63.64
R30	60	92	.80	80.00
Mean	55,20	84,13		

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diperoleh bahwa *mean* dari data nilai hasil uji N-gain yaitu 67,02 atau hasil akhir *Ngain Score* 0,67 atau 67% dengan klasifikasi sedang dan kategori cukup efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* ini cukup efektif di terapkan.

Pembahasan

SD Negeri 107467 Gunung Para ini menjadi tempat penelitian khususnya di kelas IV. Sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa. Sebelum dilakukan perlakuan dilakukan uji instrumen dengan jumlah soal 30 butir. Ternyata dari tes pilihan berganda berjumlah 30 butir soal, dinyatakan ada 25 butir soal dinyatakan valid dan 5 diantaranya dinyatakan tidak valid sehingga 25 butir soal yang digunakan pada saat pretest dan posttest.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023 dengan memberikan materi yang diajarkan dalam bentuk RPP yang berpusat pada tema 1 subtema 1 keberagaman budaya bangsaku dalam pembelajaran 1. Perlakuan yang diberikan oleh peneliti terlebih dahulu melakukan pretest untuk mengetahui tingkat pengetahuan masing-masing siswa (Kasanah et al., 2019). Setelah menganalisis hasil siswa pada pretest, pendekatan model *role playing* diimplementasikan di dalam kelas. Untuk mengetahui kemajuan siswa setelah menerima perlakuan, peneliti memberikan posttest yang terdiri dari item soal yang sama tetapi secara acak (Hidayat et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV khususnya pada tema 1 subtema 1. Berdasarkan analisis data yang dilakukan sebelum dilakukan perlakuan diperoleh nilai dengan rata-rata 55,20 dengan nilai berkisar 36 hingga 76 sedangkan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *role playing* ditemukan nilai rata-rata 84,13 dengan nilai berkisar 60 hingga 96. Kolmogorov-uji Smirnov digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan program SPSS 26. Pola pembelajaran *role playing* cukup ditemukan dengan menggunakan skor N-gain rata-rata 67.01 atau 67%. Berdasarkan temuan uji N-gain terhadap hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dikategori pada sedang dan cukup efektif (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Hasil temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hartati (2022) yang mengemukakan bahwa model *role playing* ini pembelajaran yang cocok dan tepat digunakan bagi siswa sekolah dasar pada masa konkrit (Kencana Sari, 2018). Model *role playing* memicu siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan terdahulu (Wulandari et al., 2021). Penggunaan

model role playing berpengaruh terhadap hasil belajar IPS secara signifikan (Maulidiyah et al., 2022).

Berdasarkan kajian dan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti menggunakan uji N-gain. Uji N-gain digunakan untuk melihat peningkatan pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil IPS dapat diterapkan dan efektif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil analisis yang diperoleh maka dapat disimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV yang dilihat dari uji N-gain dengan hasil akhir Score 0,67 atau 67% pada kategori Sedang dengan hasil rata-rata pada pretest sebesar 55.20 sedangkan pada posttest sebesar 84.13. Hasil tes konseptual dan pemecahan masalah sangat menyarankan bahwa penggunaan model role playing di kelas IV dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arent, E., & Thesalonika, E. (2021). Pengaruh Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1).
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17095>
- Handayani, T. (2017). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Pada Mata Kuliah Msdm. *Jurnal Utilitas*, 3(1), 1–13.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86. <https://doi.org/10.30868/Ei.V9i01.639>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/J.Sw.2018.V34.I1.P62-76>

- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/Re.V8i2.2356>
- Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa. *Journal Of Elementary School (Joes)*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.31539/Joes.V1i2.359>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <https://doi.org/10.36312/Jime.V8i1.2754>
- Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iii Sdn 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.29313/Ga.V1i1.2686>
- Nugraha, F. (2019). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 44–51. <https://doi.org/10.21009/10.21009/Jpd.081>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/Jpsi.V7i2.14022>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V3i2.11762>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng. *Mumtaz: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Said, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Vi Sd 2 Padurenan. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/Jino.V2i1.3437>
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.26714/Jkpm.6.1.2019.8-14>
- Syafruddin, F., & Jeranah, J. (2020). Efektivitas Penerapan Model Quantum Learning Dengan

- Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al Asma: Journal Of Islamic Education*, 2(2), 224.
<https://doi.org/10.24252/Asma.V2i2.17487>
- Tarigan, A. (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(3), 102.
<https://doi.org/10.33578/Jpkip.V5i3.3898>
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model Pbl Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.V2i4.16152>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283.
<https://doi.org/10.31764/Orbita.V7i2.5173>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i3.89>
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
<https://doi.org/10.30998/Sap.V1i2.1023>