



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 2674-2685

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

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

Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar

Yulia Stevanni Sipahutar^{1✉}, Muktar B. Panjaitan², Sunggul Pasaribu³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Email : sipahutarstevanni@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah metode Pre-Experiment Design sesuai dengan jumlah sampel yang akan diteliti. Rancangan penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest Design yang hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan. Lokasi penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 124405 Jl. Seram Pematangsiantar, Kecamatan Siantar Barat, Provinsi Sumatera Utara. Kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas V. lokasi SD tersebut juga strategis yaitu disisi jalan raya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. . Berdasarkan pembahasan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas V berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata posttest sebesar 83,5 dibandingkan dengan nilai pretest 55,8. Hasil uji N-Gain diperoleh 0,63 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sehingga H_0 hasil belajar diterima yang dimana artinya ada pengaruh terhadap model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V pada tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih pembelajaran 2 Organ Pernapasan Manusia.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Role Playing, Hasil Belajar Kognitif IPA*

Abstract

This research is to determine the influence of role playing learning on the cognitive science learning outcomes of class V students at Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar. The research design implemented was the Pre-Experiment Design method according to the number of samples to be studied. This research design uses a One Group Pretest-Posttest Design which only involves one class, namely the experimental class without a comparison class. The location of this research was carried out at UPTD SD Negeri 124405 Jl. Seram Pematangsiantar, West Siantar District, North Sumatra Province. The class used for research is class V. The location of the elementary school is also strategic, namely on the side of the main road. This research was carried out in the odd semester of the 2023/2024 academic year. . Based on the discussion of the results of this research, it can be concluded that the Role Playing learning model for class V students has an effect on improving student learning outcomes. This can be seen from the average posttest score of 83.5 compared to the pretest score of 55.8. The N-Gain test results obtained were 0.63 in the moderate or quite effective category. So, it can be stated that the score has experienced a significant increase in student learning outcomes so that H_a learning outcomes are accepted, which means there is an influence on the Role Playing learning model on the cognitive science learning outcomes of class V students on theme 2 Clean Air for Health, subtheme 1 How the Body Processes Air Clean learning 2 Human Respiratory Organs.

Keyword: *Learning, Role Playing, Cognitive Science Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan adalah bidang yang strategis dalam mewujudkan kesejahteraan sosial maka dari itu pendidikan menjadi suatu hal yang penting bagi suatu negara dan perlu diutamakan pendidikan sekolah dasar (Handayani, 2017). Menurut Undang-Undang Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebut bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Yusuf Aditya, 2016). Tujuan pendidikan ialah untuk menyalurkan semua potensi yang melekat pada siswa sehingga mereka dapat berkembang sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi. Dalam pendidikan diperlukan adanya upaya perbaikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan serta tujuan untuk merubah tingkah laku dan mengembangkan potensi peserta didik dengan cara memfasilitasi kegiatan belajar mengajar (Manurung et al., 2022).

Tujuan akhir pendidikan adalah untuk menghasilkan individu yang berpengetahuan luas yang dapat berhasil menyesuaikan perilaku mereka dengan lingkungannya. Untuk

hasil belajar siswa yang lebih baik, pendidik juga bertujuan untuk membantu siswa berkembang secara intelektual, spiritual, emosional, dan dalam hal mampu mengatasi masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Said, 2019). Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dinilai dengan melihat hasil pembelajaran. Tujuan pendidikan juga membangun potensi sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang luas serta memiliki sudut pandang ke depan untuk mencapai cita-cita yang dinantikan mampu dalam menyesuaikan diri yang tepat terhadap lingkungannya. Jika semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, maka proses pembelajaran dapat dikatakan efektif (Safitri, 2018).

Sehubungan dengan penjabaran di atas, penulis mengadakan observasi yang dilakukan di UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar. Sekolah ini memiliki jumlah guru sebanyak 15 orang yang terdiri dari kepala sekolah 1 orang, guru kelas 9 orang, tata usaha 1 orang, operator sekolah 1 orang, Guru agama 1 orang, tenaga kebersihan 1 orang dan penjaga sekolah 1 orang. Sekolah ini beralamat di Jalan Seram Pematang Siantar (Tarigan, 2017). Permasalahan yang ditemukan oleh penulis selama observasi adalah dalam pengajaran yang dilakukan guru di SD tersebut kurang efektifnya suatu proses mengajar, kemudian kurang juga pemanfaatan media atau alat peraga. Karena di SD tersebut lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang sering digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik. Sehingga metode ceramah ini mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Akibat dari permasalahan di atas, tingkat pengetahuan siswa terhadap proses pembelajaran tersebut rendah, nilai yang diperoleh siswa juga rendah. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar tidak banyak menimbulkan interaksi antara guru dan peserta didik (Hidayat et al., 2020).

Berdasarkan hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai IPA belum terpenuhi atau belum tuntas oleh siswa kelas V UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar. Hal inilah yang mendasari keinginan peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Penulis berasumsi bahwa model pembelajaran ceramah kurang dan tidak cukup untuk mendidik siswa dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya untuk keberhasilan ketuntasan pembelajaran. Model pembelajaran yang interaktif yang ditawarkan salah satunya adalah model Role Playing. Model Role Playing adalah penataran yang memberikan peluang bagi peserta didik dalam menempatkan diri pada proses pembelajaran dan berperan langsung untuk situasi dalam meningkatkan keyakinan nilai pada diri siswa. Role Playing ialah model yang memiliki aturan dan tujuan (Hariani, 2019). Nilai dan keyakinan siswa dapat diperkuat melalui model pembelajaran Role Playing, yang

memungkinkan siswa membayangkan diri mereka sendiri dalam peran dan skenario yang berbeda. Model ini diharapkan dapat meningkatkan kognitif peserta didik (Nugraha, 2019). Karena model ini selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, model pembelajaran ini juga dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari permasalahan di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar T.A 2023/2024".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah metode Pre-Experiment Design sesuai dengan jumlah sampel yang akan diteliti. Rancangan penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest Design yang hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (Rofiq & Mashuri, 2021). Dengan penelitian ini, hasil yang diperoleh akan lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan kelas sebelum diberi model pembelajaran Role Playing dan sesudah diberi model pembelajaran Role Playing.

Lokasi penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 124405 Jl. Seram Pematangsiantar, Kecamatan Siantar Barat, Provinsi Sumatera Utara. Kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas V. lokasi SD tersebut juga strategis yaitu disisi jalan raya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 (Arent & Thesalonika, 2021).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang diterapkan oleh peneliti (sugiyono 2018). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di UPTD SD Negeri 124405 Jl. Seram Pematangsiantar semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 orang.

Sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan tenaga dan waktu (Sugiyono 2019). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel yang apabila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik

pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pemilihan sampel yang dimana semua anggota populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel (Samosir et al., 2022). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 30 siswa.

Teknik analisis data merupakan suatu langkah proses mengolah data menjadi informasi baru. Analisis data sangat penting dalam penelitian dalam penelitian karena analisis data sebagai alat untuk menganalisis data yang diperoleh dari subjek penelitian (Wahyuni et al., 2018). Dalam penelitian ini, semua data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan program SPSS (Kencana Sari, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kelas V UPTD SD Negeri 124405 Jalan Seram Pematang Siantar menjadi tempat penelitian ini dilakukan. SD ini terletak di Kelurahan Bantan, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematang Siantar, Provinsi Sumatera Utara. Adapun siswa yang hendak diteliti yaitu seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan pengumpulan data yang terdiri dari pre-test diberikan sebelum perlakuan dan post-test diberikan setelah perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada 09-14 Oktober 2023 (Maulidiyah et al., 2022). Peneliti memberikan 20 butir soal pilihan ganda pada saat pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test sesudah diberikan perlakuan (Paudi, 2019).

Uji validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat keahlian suatu instrument. Peneliti melaksanakan uji instrumen di UPTD SD Negeri 122349 Jalan Bola kaki Pematang Siantar. Validasi digunakan untuk mengetahui valid dan tidak validnya tes yang ditentukan melalui validasi yang dilakukan dengan jumlah sampel 30 siswa.

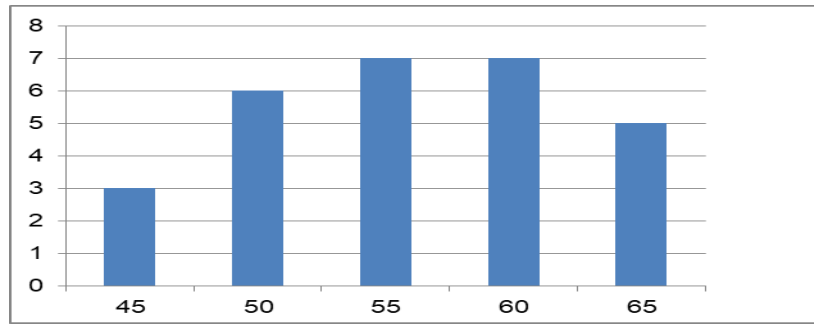
Data Hasil Post-test

Data yang diperoleh setelah mendapat perlakuan disebut posttest. Peneliti menggunakan model Role Playing, berikut data nilai hasil posttest :

Tabel 1. Data Hasil Post-test

Nama Siswa	Posttest	Kriteria
Agil Syahputra	70	Tuntas
Alvaro Rezasyah	80	Tuntas
Anggun Gilia Dewi	90	Tuntas
Anis Zamzami Dalimunthe	75	Tuntas
Aqila Azzahra	85	Tuntas
Asmirandah Azhari	80	Tuntas
Bahdim Tahta Aditya	75	Tuntas
Dewa Alvaro	70	Tuntas
Fiona Aulia Salsabila	90	Tuntas
Geisha Putri Harahap	85	Tuntas
Ibrahim Mukti	80	Tuntas
Kayla Ramadhani	85	Tuntas
Keyla Ramadhani Saragih	95	Tuntas
Khanza Ananda Fizzwa	95	Tuntas
Lasya Ayu Lasmi	85	Tuntas
Lidya Syahputri	90	Tuntas
Lucky Sanjaya	75	Tuntas
Mahira Hasna Kamila	85	Tuntas
Monalisyah	80	Tuntas
Muhammad Abduh Sirait	90	Tuntas
Muhammad Rafa Siregar	80	Tuntas
Nadiah Ramadani		
Tampubolon	95	Tuntas
Nindy Farasya	90	Tuntas
Rafael Marpaung	70	Tuntas
Ricky Simanungkalit	85	Tuntas
Rizky Marbun	90	Tuntas
Sabrina Asyifa	80	Tuntas
Salsabilla Azzura	95	Tuntas
Sanzay Simamora	85	Tuntas
Wahyudi Manurung	75	Tuntas

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang memenuhi KKM atau dinyatakan tuntas sebanyak 30 siswa. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai tinggi pada posttest memiliki pemahaman yang tinggi pada pembelajaran IPA (Kristin, 2018).



Gambar 1. Hasil Posttest Diagram Tabel

Berdasarkan gambar di atas siswa yang mendapatkan nilai 70 ada 2 orang, mendapatkan nilai 75 ada 4 orang, mendapatkan nilai 80 ada 6 orang, mendapatkan nilai 85 ada 7 orang, mendapatkan nilai 90 ada 6 orang dan yang mendapatkan nilai 95 orang.

Tabel 2. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	30	30
Rata-Rata	55,8	83,5
Nilai Maksimum	65	95
Nilai Minimum	45	70

Berdasarkan data tabel di atas sebanyak 30 siswa mengikuti pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest adalah 55,8 sedangkan posttest 83,5 Nilai maksimum pretest 65 sedangkan posttest 95. Nilai minimum pretest 45 sedangkan nilai posttest 70.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menjamin bahwa sampel yang terdistribusi normal digunakan untuk penelitian (Rofiq & Mashuri, 2021). Uji Kolmogorov-Smirnov adalah rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		PRETE	POSTT
		ST	EST
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	55.83	83.500
	Std.	33	0
	Deviation	6.706	7.6732
Most Extreme Differences	Absolute	.166	.144
	Positive	.141	.109
	Negative	-.166	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		.910	.790
Asymp. Sig. (2-tailed)		.379	.561

a. Test distribution is Normal.

Tabel di atas menunjukkan bahwa uji normalitas pretest 0,379 dan posttest 0,561. Nilai ini menghasilkan temuan yang signifikan ketika nilai yang diperoleh lebih dari 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal. Karena temuan signifikan yang diperoleh $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji levene untuk melihat tingkat signifikannya. Data disebut normal jika signifikansi levene $> 0,05$.

Uji N-Gain

Adapun hasil analisis perhitungan dengan menggunakan aplikasi program SPSS 21 terhadap peningkatan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

		Descriptive Statistics				
		N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviation
	ngain	30	.33	.91	.634	.14350
Valid	N	30			1	
	(listwise)					

Berdasarkan data pada tabel di atas, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan ide dengan kriteria nilai 0,63 di kategorikan sedang dan taraf efektivitas sebesar 63,41 berkategori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa meningkat melalui model pembelajaran Role Playing (Yoda, 2017).

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 124405 Jln. Seram Pematang Siantar. Ada 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian. Penelitian ini melibatkan pemberian tes dan dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen di UPTD SD Negeri 122349 Pematang Siantar dengan jumlah sampel 30 siswa di kelas V. Mereka diberikan 30 butir soal untuk dijawab, kemudian peneliti menemukan bahwa soal yang layak dan dinyatakan valid berjumlah 20 soal (Mahanani & Muchtar, 2019).

Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 09-14 Oktober 2023 dengan memberikan materi yang akan diajarkan dalam bentuk RPP yang berpusat pada tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih pembelajaran 2. Hal yang terlebih dahulu peneliti lakukan yaitu melakukan pretest untuk mengetahui tingkat keterampilan sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya.

Setelah mengamati dan menganalisis hasil jawaban siswa pada pretest, masih banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam tes tersebut (Kasanah et al., 2019).

Kemudian peneliti mengimplementasikan model Role Playing di dalam kelas untuk mengetahui kemajuan siswa setelah menerima perlakuan (Voller, 2019). Setelah itu peneliti memberikan tes posttest yang terdiri dari soal yang sama dengan pretest tetapi secara acak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPA Kelas V (Nurhasanah et al., 2016).

Analisis data yang dilakukan sebelum memberikan perlakuan menghasilkan skor pretest rata-rata 55,8 dengan nilai berkisar 45 sampai 65. Skor posttest siswa setelah diberi perlakuan kemudian meningkat dengan nilai rata-rata 83,5 dan kisaran yang diperoleh 70 hingga 95. Pada penelitian ini Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk mengetahui data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan aplikasi pengelolaan data SPSS Versi 21. Nilai sig pretest dan posttest kelas eksperimen memenuhi nilai sig $> 0,05$ sehingga diperoleh hasil yang signifikan secara statistik. Data hasil tersebut dikatakan berdistribusi normal (Iting, 2021). Hasil uji homogenitas yang dihitung dengan tingkat signifikan $> 0,05$ memperoleh hasil sebesar sig 0,037 sehingga dapat disimpulkan bahwa pretest dan posttest secara statistic ekuivalen dinyatakan homogeny. Model pembelajaran Role Playing ditemukan cukup berhasil dengan skor N-Gain rata-rata 63,41 atau 63% (Ayuni et al., 2020).

Berdasarkan temuan uji N-Gain terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen di kategorikan sedang dan cukup efektif (Apriani et al., 2017). Dengan menggunakan metode uji N-Gain ditemukan bahwa model Role Playing berpengaruh positif dan signifikan secara statistic terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPA tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih pembelajaran 2 Organ Pernapasan Manusia pada kelas V di UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas V berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata posttest sebesar 83,5 dibandingkan dengan nilai pretest 55,8. Hasil uji N-Gain diperoleh 0,63 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sehingga H_0 hasil belajar diterima yang dimana artinya ada pengaruh terhadap model pembelajaran Role Playing

terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V pada tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih pembelajaran 2 Organ Pernapasan Manusia. .

S

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, A.-N., Sari, I. P., & Suwandi, I. K. (2017). Pengaruh Living Values Education Program (Lvep) Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Siswa Sd Dalam Pembelajaran Tematik. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 1(2), 102–112. <https://doi.org/10.30738/Tc.V1i2.1947>
- Arent, E., & Thesalonika, E. (2021). Pengaruh Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1).
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru Tk Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V5i1.579>
- 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/http://dx.doi.org/10.30868/Ei.V9i01.639>
- Iting, A. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Anugrah Kecamatan Palakka Kabupaten Bone. *Educhild (Journal Of Early Childhood Education)*, 1(1), 81–95.
- 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/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>

- Mahanani, P., & Muchtar, M. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Menggunakan Model Inkuiri Dan Project Based Learning (Pjbl) Pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 43–49. <https://doi.org/10.17977/Um009v28i12019p043>
- Manurung, D., Sinaga, C. V. R., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Subtema 3 Bersyukur Atas Keberagaman Kelas Iv Sd Negeri 091488 Bah Sampuran. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 169–175. <https://doi.org/10.30598/Pedagogikavol10issue2page169-175>
- 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>
- 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>
- 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.
- Safitri, E. K. A. (2018). *Optimalisasi Pemanfaatan Potensi Lokal Dalam Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Di Desa Sukamulya Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu*. Uin Raden Intan Lampung.
- 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>
- Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Di Kelas V Sd Negeri 091522 Marubun Jaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 4784–4793. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V4i6.9028>

- 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>
- Voller, P. (2019). Does The Teacher Have A Role In Autonomous Language Learning? In *Autonomy And Independence In Language Learning* (Pp. 98–113). Routledge.
- 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>
- Yoda, I. K. (2017). The Development Of Cooperative Learning Model Based On Local Wisdom Of Bali For Physical Education, Sport And Health Subject In Junior High School. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 180(1), 12166.
- 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>