

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN KARTU PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI BUMIKU SAYANG, BUMIKU MALANG DI SEKOLAH DASAR

A. Firdausi¹, A. Widiyono²

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
Jepara, Indonesia

e-mail: 211330000747@gmail.com¹, aan.widiyono@unisnu.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang kelas V SDN 5 Kecapi. Metode penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan Pre-Experiment Design dengan desain one group pretest and posttest design. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Kecapi. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas V dengan jumlah 25 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang terdiri dari uji t. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang di kelas V SDN 5 Kecapi. Peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pretest menjadi 81 pada posttest, serta nilai thitung sebesar 9,505 yang lebih besar dari ttabel 1,708, menunjukkan bahwa penggunaan model ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi

Kata kunci: Hasil Belajar; Kartu Pintar; Model *Role Playing*

Abstract

This study aims to determine the effect of the Role Playing learning model on student learning outcomes in the IPAS subject Bumiku Sayang, Bumiku Malang for Grade V students at SDN 5 Kecapi. The research method used is a quantitative method with a Pre-Experimental Design approach, specifically the one-group pretest-posttest design. The research was conducted at SDN 5 Kecapi, with the population consisting of 25 fifth-grade students, all of whom were selected as the sample. Data were collected using a multiple-choice test consisting of 25 questions. Quantitative data analysis techniques included statistical tests with prerequisite analyses such as normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test. Based on the results, it can be concluded that the Role Playing learning model has a significant effect on improving students' learning outcomes in the Bumiku Sayang, Bumiku Malang material. The increase in the average score from 65 on the pretest to 81 on the posttest, as well as a t-value of 9.505 which is greater than the t-table value of 1.708, indicates that this model is effective in enhancing students' understanding of the material.

Keywords: Learning Outcomes; Smart Cards; Role Playing Model

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat dan hak asasi setiap manusia (Affandi et al., 2020). Peran pendidikan sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, yang pada akhirnya berkontribusi pada kemajuan suatu bangsa (Ramdhani et al., 2022). Menurut Sari, (2024), pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang bertujuan membentuk karakter dan keterampilan siswa sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, keterlibatan aktif siswa sangat diperlukan

untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, merencanakan, meneliti, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah hasil belajar, yang menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Teori behaviorisme menekankan bahwa hasil belajar ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diamati (Wiriani, 2021), sementara teori humanisme menyoroti pentingnya motivasi intrinsik siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri dan minat belajar mereka (Aqillamaba & Puspaningtyas, 2022). Dengan demikian, pencapaian hasil belajar yang optimal tidak hanya bergantung pada transfer informasi dari guru ke siswa, tetapi juga pada strategi pembelajaran yang diterapkan.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang lingkungan alam dan sosial secara terpadu (Murti & Kresnadi, 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Materi yang diajarkan sering kali dianggap kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran (Syafuruddin et al., 2024).

Hasil observasi di kelas V SDN pada 14 Oktober 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" masih bersifat *teacher-centered*, di mana siswa hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat tanpa banyak berinteraksi. Siswa jarang bertanya, kurang aktif dalam diskusi, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti dampak eksploitasi sumber daya alam dan pelestarian lingkungan. Akibatnya, dari 25 siswa, hanya 8 siswa yang mencapai KKM, sementara 17 siswa lainnya belum tuntas, dengan banyak yang hanya menghafal tanpa memahami konsep secara mendalam. Kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar, sehingga diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman agar siswa lebih memahami materi serta meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga lingkungan. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi sosial (Priatna, 2019). Pendekatan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*) dapat menghambat keterlibatan aktif siswa dan tidak sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Role Playing, yang berbasis teori konstruktivisme dan humanisme. Role Playing adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi atau skenario tertentu yang telah dirancang. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami suatu konsep, nilai, atau keterampilan melalui pengalaman langsung dengan cara berperan sebagai orang lain. (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Model ini memungkinkan siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu, sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan kontekstual (Liana, 2024). Dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang", model ini dapat digunakan untuk menggambarkan interaksi manusia dengan lingkungan, eksplorasi dampak aktivitas manusia terhadap alam, serta upaya pelestarian lingkungan. Aktivitas ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan empati (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Namun, model Role Playing juga memiliki beberapa kelemahan, seperti kemungkinan siswa yang pasif dalam berperan, kurangnya pemahaman jika peran tidak dijalankan dengan baik, serta keterbatasan dalam menyampaikan informasi yang lebih kompleks (Simanullang et al., 2024). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, model Role Playing dikombinasikan dengan media Kartu Pintar sebagai alat bantu pembelajaran. Kartu Pintar berisi informasi penting, ilustrasi, serta panduan peran yang dapat membantu siswa lebih memahami materi dan menjalankan skenario Role Playing dengan lebih terarah. Dengan adanya Kartu Pintar, siswa memiliki referensi yang jelas saat bermain peran, sehingga dapat lebih fokus dalam mendalami konsep yang diajarkan. Selain itu, media ini juga

meningkatkan keterlibatan seluruh siswa, baik yang berperan secara langsung maupun yang mengamati, sehingga hasil belajar dapat lebih optimal. Penggunaan Role Playing berbantuan Kartu Pintar diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Penggunaan model Role Playing juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan (Simanullang et al., 2024). Dengan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, siswa tidak hanya memahami teori secara lebih baik, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar IPAS pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" di kelas V SDN 5 Kecapi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan Pre-Experimental Design menggunakan desain One Group Pretest and Posttest Design. Desain ini dipilih karena di sekolah tempat penelitian hanya terdapat satu kelas pada kelas V SDN 5 Kecapi, sehingga tidak dimungkinkan adanya kelompok kontrol. Dalam desain ini, sebelum diberi perlakuan (treatment) terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian setelah perlakuan diberikan dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan model yang diterapkan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Kecapi yang beralamat di Jl. Kyai Kathi, Krajan, Kecapi, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 5 Kecapi yang berjumlah 25 siswa, sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian (sampling jenuh). Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal, yang berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, dengan tahapan uji prasyarat analisis (uji normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan uji t (paired sample t-test) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah beberapa temuan dari penelitian tentang penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Kecapi:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi
1	Rendah	10	40%	0	0%
2	Cukup	14	56%	14	56%
3	Tinggi	1	4%	11	44%
Jumlah		25	100%	25	100%

Berdasarkan Tabe 1, terlihat perbedaan yang jelas antara nilai yang diperoleh peserta didik pada tes sebelum pemberian tindakan (pretest) dan setelah pemberian perlakuan (posttest) dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing di kelas V SDN 5 Kecapi. Hasil pretest menunjukkan bahwa terdapat 10 peserta didik dengan karakter rendah, 14

peserta didik dengan karakter cukup, dan 1 peserta didik dengan karakter tinggi. Sementara itu, hasil posttest menunjukkan penurunan peserta didik dengan karakter rendah menjadi 0, sementara peserta didik dengan karakter cukup menjadi 14, dan peserta didik dengan karakter tinggi meningkat menjadi 11. Perbandingan data pretest dan posttest ini menggambarkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap perumus pancasila seteh menggunakan media smartboard.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

No	Uraian	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Rata-rata	65	81	16
2	Terendah	45	65	10
3	Tertinggi	85	95	20

Uji Normalitas

Hasil dari nilai peserta didik peneliti gunakan untuk menghitung uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu sebelum diuji hipotesis. Pengujian normalitas dan homogenitas merupakan tahap awal yang penting dalam penelitian untuk menentukan metode statistik yang tepat yang akan digunakan selanjutnya. Pengujian normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Untuk melakukan pengujian normalitas, digunakan uji Liliefors dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mendapatkan nilai Lhitung dan membandingkannya dengan nilai Ltabel yang sesuai. Data nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen digunakan dalam pengujian normalitas ini. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	,147	25	,171
	Posttest	,149	25	,160

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data Pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,171, yang menunjukkan bahwa $\text{sig} > 0,05$. Demikian juga, data Posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,160, yang juga berarti $\text{sig} > 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan akhir didistribusikan secara normal.

Uji Homogenitas

Metode yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah dengan menggunakan Levene Statistic, yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak penghitungan data SPSS. Hasil pengamatan terhadap uji homogenitas ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Homogeinitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,248	1	48	,270
	Based on Median	1,367	1	48	,248
	Based on Median and with adjusted df	1,367	1	43,631	,249
	Based on trimmed mean	1,253	1	48	,269

Berdasarkan Tabel 4 di atas, uji homogenitas dilakukan dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5%. Keputusan diperoleh berdasarkan aturan pengujian hipotesis homogenitas, di mana jika nilai $\text{sig.} \geq \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) diterima, dan data dianggap memiliki varians yang sama atau homogen. Sebaliknya, jika nilai $\text{sig.} \leq \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak, dan data dianggap memiliki varians yang tidak sama atau tidak homogen. Pada tabel tersebut, nilai sig pada based on mean adalah 0,270, yang artinya $\text{sig.} \geq \alpha$. Oleh karena itu, H_0 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan berdasarkan data nilai Pretest dan Posttest hasil belajar peserta didik menggunakan uji paired sampel t-test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Keputusan hipotesis diambil dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% (0,05). Jika nilai $\text{Thitung} < \text{Ttabel}$ atau nilai $\text{Sig.} > 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil Posttest kelas eksperimen yang menggunakan media smartboard dengan hasil sebelumnya sebelum penerapan mode pembelajaran. Sebaliknya, jika nilai $\text{Thitung} > \text{Ttabel}$ atau nilai $\text{Sig.} < 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil Pretest dan Posttest pada keasl eksperimen, menunjukkan adanya pengaruh yang positif.

Hipotesisi Penelitian:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Kecapi.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Kecapi.

Formulasi hipotesis statistik, yaitu:

H_o : $\mu_1 \leq \mu_2$

H_a : $\mu_1 > \mu_2$

Tabel 5. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-16,000	8,416	1,683	-19,474	-12,526	-9,505	24	,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai Thitung sebesar 9,505 melebihi nilai Ttabel sebesar 1,708. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Kecapi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi apakah penggunaan model pembelajaran role playing berdampak secara signifikan pada hasil belajar peserta didik dalam materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang, di kelas V SDN 5 Kecapi. Proses pembelajaran terdiri dari tiga pertemuan, di mana terdapat satu sesi pretest, satu sesi penerapan model pembelajaran, dan satu sesi posttest.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang di kelas V SDN 5 Kecapi setelah penggunaan model pembelajaran role playing. Nilai rata-rata pada pretest adalah 65, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 81. Hal ini menandakan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing memberikan dampak positif terhadap

peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis hipotesis juga menunjukkan bahwa t_{hitung} (9,505) lebih besar dari t_{tabel} (1,708), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Penerapan model pembelajaran role playing memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Kasanah et al., 2019). Melalui model ini, peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang mendorong mereka untuk memahami materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” dengan cara yang lebih bermakna dan kontekstual. Model role playing juga membantu peserta didik dalam mengingat, merencanakan, dan merangkum materi dengan lebih baik, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pretest menjadi 81 pada posttest.

Selain itu, model role playing mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berempati terhadap peran yang dimainkan oleh teman sekelasnya (Naldi et al., 2024). Kegiatan bermain peran memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami permasalahan lingkungan yang diangkat dalam materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”, tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui simulasi peran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis. Hal ini turut membangun motivasi belajar yang lebih tinggi dan memperkuat pemahaman konsep secara mendalam. Dengan demikian, model pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Yusnarti & Suryaningsih, (2021) yang menyatakan bahwa hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa di kelas IV-C (kelas eksperimen) dan kelas IV-B (kelas kontrol) di SD Negeri 1 Dompu pada tahun pembelajaran 2019/2020.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang di kelas V SDN 5 Kecapi. Peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pretest menjadi 81 pada posttest, serta nilai t_{hitung} sebesar 9,505 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,708, menunjukkan bahwa penggunaan model ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Selain meningkatkan hasil belajar secara kognitif, model role playing juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik, menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan empati melalui simulasi peran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian Yusnarti & Suryaningsih (2021) yang menunjukkan bahwa model role playing memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran tematik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqillamaba, & Puspaningtyas. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 54–61. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v3i2.2162>
- 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), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Liana, N. (2024). Pendekatan Humanisme Dan Konstruktivisme Untuk Penguatan Karakter Islami Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 01(02), 1–14.
- Murti, K., & Kresnadi, H. S. H. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SDN 24 Pontianak Timur. *Journal on Education*, 06(01), 6801–6808. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3908>

- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli . (2024). Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Priatna, A. G. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 71–76. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Ramdhani, L. H., Darmiyanti, A., & Saprialman, S. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dengan Memahami Kode Etik Dalam Membentuk Mutu Lembaga Pendidikan Islam. *JPDK*, 4(6), 12630–12635.
- Sari, R. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1152–1159. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2278>
- Simanullang, K., Gultom, V. V., & Syahrial, S. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328–1336. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV Alfabeta.
- Syafruddin, S., Saputra, M. A., Nurfatun, N., Putri, H., Haimin, H., Afriani, A., & Darmawan, D. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 4034–4040. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>
- 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>