

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 10 TANJUNG LAGO

Rodiah¹, Kabib Sholeh², Sylvia Lara Syaflin³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹rodiah090503@gmail.com, ²habibsholeh978@gmail.com, ³Sylvialaras@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of low student learning outcomes, especially in the IPAS subject for fourth grade at SD Negeri 10 Tanjung Lago. The purpose of this study is to determine the effect of the role-playing learning method on the learning outcomes of fourth-grade elementary school students as a resource in the learning process, with the research subjects being students (n=33). This research method is a type of quantitative research using the Quasi Experiment method (quasi-experiment) with the design form in this study being Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques in this study were tests in the form of multiple choice questions (pretest and posttest), observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques in this study were normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. Student learning outcome data were analyzed using the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk tests with (Sign.) > 0.05. Then continued with the homogeneity test, it was stated that the significance value of the student learning outcomes obtained was 0.341, meaning that the data was homogeneous, namely from the same variant because the sign value was greater than 0.05. Then continued with the data analyzed using the Independent sample t-test on the SPSS version 25 application. The results of the study showed that the role playing method was able to improve student learning outcomes. The results of the hypothesis test showed a Sign value. (2-tailed) 0.001 < 0.05 which means Ho is rejected and Ha is accepted with the statement "There is an Influence of the Role Playing Learning Method on the Learning Outcomes of Class IV Of State Elementary School 10 Tanjung Lago".

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Learning Method

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang dengan adanya permasalahan hasil belajar siswa yang rendah terutama pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 10 Tanjung Lago. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran dengan subjek penelitian siswa (n=33). Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) dengan bentuk desain pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes berupa instrumen soal pilihan ganda (*pretest* dan *posttest*), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan (*Sign.*) > 0,05. Kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas, dinyatakan bahwa nilai signifikansi terhadap hasil belajar siswa yang didapat yaitu 0,341 artinya data bersifat homogeny yaitu berasal dari varian yang sama karena nilai sign lebih besar dari 0,05. Kemudian dilanjutkan dengan data dianalisis menggunakan *Independent sample t-test* pada aplikasi SPSS versi 25. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Sign. (2-tailed)* $0,001 < 0,05$ yang berarti *H₀* ditolak dan *H_a* diterima dengan pernyataan “Adanya Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago”.

Kata kunci: Hasil Belajar, Metode Pembelajaran *Role Playing*

A. Pendahuluan

Pendidikan masa depan adalah yang mampu mengembangkan potensi siswa dan menyiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan nyata (Syafliin, 2022. pp. 1516-1517). Dalam dunia pendidikan berkaitan dengan istilah metode-metode pembelajaran. Salah satu kendala dalam proses pembelajaran di sekolah dapat berasal dari berbagai pihak, seperti dari siswa sendiri, guru, fasilitas dan media pembelajaran, lingkungan, serta faktor-faktor lainnya (Sholeh, et al., 2019). Penyampaian pembelajaran oleh guru kepada siswa juga menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam suatu sistem pendidikan. Pendidikan dapat dipahami sebagai salah satu cara untuk membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Hernalis, Syafliin, & Imansyah, 2022).

Metode pembelajaran menekankan pendekatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, termasuk tujuan pendidikan, tahap kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Djamarah & Zain, 2014, hal. 88). Salah satu teknik pembelajaran ialah metode

role playing (bermain peran). *Role playing* atau bermain peran sering disamakan dengan metode sosiodrama, sehingga kedua istilah ini sering digunakan bergantian (Djamarah & Zain, 2014, hal. 88).

Metode *role playing* merupakan suatu bentuk pelatihan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan memainkan peran tertentu, sehingga dapat membantu meningkatkan keyakinan dan pemahaman terhadap nilai-nilai dalam diri mereka (Ummah & Susiloningsih, 2025).

Metode *role playing* merupakan cara bagi siswa untuk memahami materi pelajaran melalui imajinasi yang dikembangkan dengan ras keterlibatan siswa (Mardiyah, 2012). Dari penjelasan ini, imajinasi tersebut dapat diartikan sebagai kemampuan membayangkan diri menjadi orang lain, sementara penghayatan siswa adalah cara siswa merasakan atau menghidupkan peran yang dimainkan. Metode *role playing* biasanya dilakukan dalam kelompok,

meskipun setiap siswa memiliki peran yang berbeda.

Dengan diterapkannya metode ini, diharapkan siswa dapat mengarahkan fokus, kemampuan, dan pengetahuan mereka pada peran yang dimainkan, sehingga mempermudah dalam menyusun dan menyampaikan ide secara lisan. Selain itu, penggunaan metode *role playing* juga bertujuan agar siswa mampu menghidupkan karakter yang diperankan. Dengan cara ini, suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menarik, bukan lagi pasif dan membosankan (Susanto, Widyawati, Setyaningsih, & Sumardi, 2024).

Adapun permasalahan di sekolah tersebut yang berkaitan dengan hasil belajar siswa yang terbilang masih rendah atau kurang maksimal pada kelas IV terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mapel IPAS yang rata-rata nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana terdapat 8 dari 17 siswa yang hasil belajarnya terbilang masih rendah.

Adapun KKM di sekolah tersebut yaitu 70. Selain itu, guru lebih memilih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, dengan alasan mengejar banyaknya materi yang harus diajarkan, sehingga pada proses pembelajaran mengakibatkan kurangnya minat siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa tidak fokus dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Peran guru dalam menyiapkan pelajaran menjadi faktor utama yang memengaruhi efisiensi belajar dan proses pembelajaran (Sholeh, 2017, p. 176). Guru mempunyai peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang, interaktif, dan inspiratif, sehingga mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar, mengembangkan minat, memperluas pengetahuan, serta mendorong potensi mereka (Puspita & Dewi, 2021). Upaya yang harus dilaksanakan untuk mengatasi masalah tersebut ialah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan

seperti metode *role playing* dalam mendukung interaksi siswa menjadi lebih aktif.

Alasan peneliti menggunakan metode pembelajaran *role playing* karena metode ini dapat menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan mendorong siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode pembelajaran *role playing* lebih melibatkan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi situasi karena metode ini mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa lebih bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Lestari Widya Veronica Hasibuan, dkk (2022) terdapat pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Roudhotul Jannah Hasibuan (2024) dengan menggunakan metode *role playing* menghasilkan prestasi yang lebih baik terutama pada mata pelajaran IPAS dibandingkan dengan metode

pembelajaran sebelumnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* ini mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena metode ini melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago”.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago?

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu). Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak memiliki fungsi penuh untuk mengontrol variabel luar yang berpengaruh terhadap pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013, hal. 77). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* artinya dalam memilih kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak dapat dipilih secara random (Sugiyono, 2013, hal. 79).

Pengumpulan data dilakukan melalui tes adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir), observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Siswa di kelas eksperimen pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada pelajaran IPAS. Sebelum melakukan pembelajaran diberikan *pretest* terlebih dahulu. Setelah pembelajaran IPAS, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa

sebanyak 20 soal. Sementara itu siswa di kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pelajaran IPAS. Sebelum melakukan pembelajaran diberikan *pretest* terlebih dahulu. Setelah pembelajaran IPAS, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal.

Data yang digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum uji hipotesis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal / tidak normal.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data

		Tests of Normality ^a					
		Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.	
Tingkat	Pretest A (Eksperimen)	.243	17	.000	.895	17	.000
	Posttest A (Eksperimen)	.208	17	.004	.888	17	.005
	Pretest B (Kontrol)	.138	16	.200	.943	16	.385
	Posttest B (Kontrol)	.201	16	.282	.925	16	.202

^a. This is a lower bound of the true significance.

^b. Lilliefors Significance Correction
Source: Penelitian 2025

Dapat dilihat berdasarkan output SPSS tabel 1 di atas didapatkan hasil nilai signifikansi (Sig.) pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dari semua data adalah (Sig.) > 0,05. Artinya data tersebut bersifat normal karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Karena semua data memiliki

distribusi yang normal maka selanjutnya akan di lakukan uji homogenitas.

Tabel 2 Hasil pengujian Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2
Nilai	Based on Mean	.834	1	31
	Based on Median	.426	1	31
	Based on Median and with adjusted df	.426	1	27.958
	Based on trimmed mean	.885	1	31

Sumber: Penulis 2025

Berdasarkan hasil uji homogenitas SPSS pada tabel 2 di atas mendapatkan hasil nilai signifikansi *Based on Mean* nya yaitu 0,341 artinya data bersifat homogen yaitu berasal dari varian yang sama karena nilai sign lebih besar dari 0,05. Karena data terdistribusi normal dan mempunyai data yang homogen maka bisa dilanjutkan untuk uji-t.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	t	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Nilai	Equal variances assumed	.834	.341	3.715	31	.001	7.096	1.910	3.200 10.991
	Equal variances not assumed			3.730	30.884	.001	7.096	1.902	3.215 10.976

Sumber: Penulis 2025

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil uji *Independent Sample T-Test* menggunakan SPSS versi 25

menunjukkan nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai $0,001 < 0,05$, maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago.

Pembahasan

Kelebihan metode *role playing* yaitu siswa menjadi lebih berinisiatif dalam mengembangkan bakat siswa dan siswa mampu bekerja sama antar pemain dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah & Zain (2014 :89) yang berpendapat tentang kelebihan metode *role playing* pada poin 2-4. *Role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang mempunyai perbedaan yang dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* dari kedua kelas dimana pada kelas eksperimen memakai metode *role playing* dan kelas kontrol memakai metode konvensional. Hasil ini juga telah dijelaskan oleh Maulidiyah, Mubarak, & Rahmawati (2022) bahwa *role playing* mempunyai

kelebihan terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dari penelitiannya yang menyatakan adanya pengaruh pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV.

Alasan peneliti menggunakan metode pembelajaran *role playing* karena metode ini dapat menciptakan suasana belajar di kelas lebih menyenangkan dan mendorong siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Hasibuan, Sinaga, & Thesalonika (2022) tentang Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. Hasil penelitiannya signifikan menunjukkan metode *role playing* memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Selanjutnya penelitian Maulidiyah, Mubarak, & Rahmawati (2022) berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD, penulis juga meneliti pengaruh

metode *role playing* terhadap hasil belajar, serupa dengan penelitian ini. Hasilnya menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* menjadi lebih signifikan.

Berdasarkan penelitian Mardiana, Ganda, & Karlimah (2021) dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kemudian menurut Hasibuan, R. J. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang T.A 2024/2025. Hasilnya menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Dari beberapa penelitian diatas disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa karena metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran melalui peran dan simulasi situasi yang nyata mampu melibatkan siswa secara aktif. Hal ini mendorong keterlibatan siswa lebih mudah memahami materi, mengingat informasi, serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Dengan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, motivasi belajar siswa meningkat, akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Menurut Mardiana, Ganda, & Karlimah (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dilaksanakan dengan memberikan peran-peran atau situasi pembelajaran tertentu kepada siswa, yang dirancang oleh guru untuk melibatkan mereka dalam pengalaman nyata dan kemudian didramatisasikan dalam bentuk pertunjukan atau drama. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah & Zain (2014:88) metode *role playing* pada dasarnya merupakan cara mendramatisasikan perilaku yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Metode *role playing* menurut Sutikno

(2019:65) adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Secara sederhana, bermain peran dapat diartikan sebagai upaya menyelesaikan masalah dengan memperagakan suatu tindakan.

Metode *role playing* (bermain peran) menurut Anditiasari & Dewi (2021) sangat relevan jika dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang terbagi menjadi 4 tahapan yaitu tahap sensori, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Dalam hal ini metode *role playing* relevan dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif khususnya pada tahap operasional konkret, dan juga aspek perkembangan kognitif menurutnya: kematangan dan pengalaman. Adapun keterkaitanya diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap operasional konkret (7-11 tahun) pada tahap ini anak mulai berpikir logis, tetapi hanya terhadap objek nyata dan situasi konkret. *Role playing* menyediakan pengalaman nyata

dan konkret, karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis melalui peran-peran nyata dalam situasi yang dapat diamati dan dialami langsung.

2. Kematangan (perkembangan sistem saraf) dalam hal ini bermain peran menstimulasi aktivitas otak dan keterampilan motorik halus dan kasar, membantu perkembangan syaraf anak.

3. Pengalaman, *role playing* adalah bentuk pengalaman langsung yang memberi kesempatan kepada anak untuk belajar dari lingkungan, mencoba berbagai situasi sosial, serta memahami sebab-akibat dari tindakan mereka.

Berdasarkan penjelasan mengenai keterkaitan teori perkembangan kognitif anak dengan metode *role playing* disimpulkan bahwa metode *role playing* mendukung perkembangan kognitif anak pada tahap operasional konkret karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, sosial, dan reflektif yang sesuai dengan keempat aspek perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap

praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun ke atas).

Dari hasil penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPAS di SD Negeri 10 Tanjung Lago yang dilaksanakan oleh peneliti mempunyai kesimpulan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapat kesimpulan bahwa penerapan metode *role playing* berguna untuk melihat adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago. Ini bisa dilihat dari hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari 67,7 menjadi 86,4 setelah diberi perlakuan berupa metode *role playing* dengan selisih perbandingan 18,6. Sedangkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol mengalami sedikit perubahan nilai dari 68,5 menjadi 79,3 dengan

selisih nilai 10,7. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi situasi, karena metode ini mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi bersemangat saat proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun di Brebes. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 97-108.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasibuan, L. W., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 217-223.
- Hasibuan, R. J. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang T.A 2024/2025. *Journal Of Social Science Research*.
- Hernalis, S., Syaflin, S. L., & Imansyah, F. (2022). Pengaruh Model Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 14914-14918.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 115-125.
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 72-76.

- Mardiyan, R. (2012). Peningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Jurnal Pakar Pendidikan*, 152-162.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 606-615.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 86-96.
- Sholeh, K. (2017). Prasasti Talang Tuo Peninggalan Kerajaan Sriwijaya Sebagai Materi Ajar Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(2), 175- 194.
- Sholeh, K., Srinindiati, D., Suriadi, A., Ahyani, N., Suryani, I., Zamhari, A., et al. (2019). Nilai-Nilai Situs Bersejarah di Sumatera Selatan Sebagai Penguat Karakter di SMK PGRI Lahat. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 235-245.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. H., Widyawati, Y., Setyaningsih, N., & Sumardi. (2024). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Drama Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 200-207.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516-1525.

Ummah, D. F., & Susiloningsih, W.
(2025). Pengaruh Metode
Pembelajaran Role Playing
Berbantuan Media Audio Visual
Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas IV Sekolah
Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 215-230.