

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE BERMAIN PERAN

Nurul Diana Kamelia¹, Wendri Wiratsiwi²
¹PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
²PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
1nuruldiana.k@gmail.com
2Wendriwiratsiwi3489@gmail.com

ABSTRACT

Indonesian language is often perceived as a challenging and less engaging subject by students, especially at the elementary school level. This lack of interest often results in suboptimal learning outcomes. Therefore, a learning strategy that fosters a joyful atmosphere and encourages active student participation is needed. This study aims to improve the learning outcomes of third-grade students at SD Negeri Sumurgung 1 Tuban in the Indonesian language subject through the implementation of the role-playing method. The research was conducted using a Classroom Action Research (CAR) approach. The results showed that the role-playing method significantly improved student learning outcomes. In the first cycle, only 2 students or 22.2% met the Minimum Competency Criteria (KKM), but this increased to 7 students or 77.8% in the second cycle. Moreover, this strategy also created a more interactive and enjoyable learning environment, making students more focused, active, and motivated in learning the Indonesian language. Therefore, role-playing can be considered an effective approach to enhancing the quality of Indonesian language learning at the elementary school level.

Keywords: Learning Outcomes, Indonesian Language, Role-Playing

ABSTRAK

Bahasa Indonesia sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang dan kurang menarik bagi siswa, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Rendahnya minat siswa ini berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Sumurgung 1 Tuban dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hanya 2 siswa atau 22,2% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara pada siklus II jumlahnya meningkat menjadi 7 siswa atau 77,8%. Selain itu, metode ini juga berhasil

menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih fokus, aktif, serta termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, bermain peran dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, bahasa Indonesia, Bermain Peran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang bersifat humanis, yang sering disebut sebagai upaya memanusiakan manusia. Oleh karena itu, sudah sepatutnya kita menghormati hak asasi setiap individu. Siswa, sebagai peserta didik, bukanlah mesin yang bisa dikendalikan sesuka hati, melainkan generasi penerus yang perlu dibimbing dan diberi perhatian dalam setiap tahap perkembangannya menuju kedewasaan. Tujuannya adalah agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang merdeka, mampu berpikir kritis, dan memiliki akhlak yang mulia (Pristiwanti et al., 2022). Agar potensi peserta didik dapat berkembang secara maksimal, diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sukmawati, 2019). Hal ini penting untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menghindari kejenuhan pada siswa. Lingkungan belajar yang nyaman dan

kondusif akan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tanpa merasa tertekan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal (Harianja & Sapri, 2022)

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara dengan guru kelas III UPT SDN Sumurgung 01 Tuban, Bahwasanya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cukup baik, dimana guru yang mengajar dikelas III telah menguasai materi yang akan diajarkan. Hanya saja dalam kegiatan pembelajaran bahasa indonesia dikelas III hasil belajar masih rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung metode yang umum digunakan oleh guru yakni metode ceramah. Tidak hanya itu, selama kegiatan observasi peneliti menjumpai bahwa dalam proses pembelajaran sering kali guru tidak menggunakan metode interaksi tanya jawab, serta diskusi kelompok. Siswa juga tampak kurang berminat terhadap materi yang

disampaikan oleh guru. Banyak di antara mereka yang terlihat merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika guru menyampaikan materi, beberapa siswa justru sibuk melakukan hal-hal di luar kegiatan belajar, seperti bermain sendiri atau mengobrol dengan teman sebangku.

Perkembangan pendidikan saat ini, dapat disaksikan bahwa faktor psikologis memainkan peran yang sangat penting dalam mencapai kesuksesan. Tak dapat disangkal bahwa hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh kepribadian individu tersebut. Berbagai aspek kepribadian sebenarnya mempengaruhi sikap siswa terhadap berbagai hal, seperti karakteristiknya, cara berpikirnya, motivasinya, perasaannya, pandangannya terhadap diri sendiri, dan sebagainya. Salah satu pilar utama pendidikan dalam pembangunan sebuah negara (Pebriana dkk., 2024) Untuk mencapai hasil pendidikan yang maksimal, sangat penting untuk mengembangkan kurikulum yang berkualitas. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran di sekolah. Berbagai ahli pendidikan telah memberikan pandangan mereka tentang Kurikulum Merdeka dan pentingnya menganalisis kebijakan ini dari perspektif teori (Syahnaz et al., 2023).

Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan. Secara umum, kurikulum berperan sebagai panduan dalam pelaksanaan pendidikan. Ini karena kurikulum menjadi landasan bagi kegiatan pembelajaran di sekolah. Tentunya, tanpa kurikulum, proses pembelajaran tidak akan berjalan, Kurikulum juga sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga dapat dikatakan bahwa kurikulum menjadi pedoman utama dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Angga dkk., 2022).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Proses pembelajaran di tingkat SD umumnya dibagi menjadi dua tahapan, yaitu pembelajaran di kelas rendah (kelas 1–3) dan kelas tinggi (kelas 4–6). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas rendah memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari

kelas tinggi (Hanifah, 2022). Salah satu kekhasan tersebut terletak pada pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan tematik, di mana materi Bahasa Indonesia diajarkan secara terpadu dengan mata pelajaran lain dalam satu tema (da Costa Meneses, 2020). Selain itu, keunikan juga terlihat dari materi ajar yang disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan berpikir siswa kelas rendah, sehingga pembelajarannya lebih kontekstual dan mudah dipahami (Khair, 2018).

Bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang termasuk dalam bentuk simulasi, yang bertujuan untuk merekonstruksi peristiwa sejarah, menggambarkan kejadian-kejadian aktual, atau mensimulasikan situasi yang mungkin terjadi di masa depan (Sanjaya, 2006:159). Sementara itu, menurut Sagala (2011:98), role playing atau sosiodrama berasal dari dua kata, yaitu *socio* yang berarti sosial dan merujuk pada masyarakat sebagai objek, serta *drama* yang berarti pertunjukan atau memperlihatkan sesuatu secara langsung (Puspitasari, 2015).

Menurut Kardoyo (2009:3) dalam kutipan(Ningsih & Novitasari, 2021) menyatakan metode bermain peran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai materi melalui pengembangan daya imajinasi dan penghayatan, dengan cara berperan sebagai tokoh tertentu, baik yang hidup maupun benda mati.

Bedasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan salah satu bentuk simulasi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa merekonstruksi peristiwa sejarah, menggambarkan kejadian nyata, atau mensimulasikan situasi masa depan (Sanjaya, 2006; Sagala, 2011). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap materi pelajaran dengan cara memerankan tokoh tertentu, baik tokoh nyata, fiksi, maupun benda mati, sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dan keterlibatan emosional (Kardoyo, 2009 dalam Ningsih & Novitasari, 2021).

Menurut Jihad (2008) dalam kutipan (Noor, 2020) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku nyata pada diri siswa yang terjadi setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pengajaran. Proses pembelajaran, menurut Rustaman (2001) dalam kutipan (Kurniasari et al., 2020) merupakan suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Dalam proses ini, terjalin komunikasi timbal balik yang saling mempengaruhi. Semua aktivitas tersebut berlangsung dalam suatu situasi yang edukatif, yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Interaksi dan komunikasi ini memainkan peran penting dalam memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Yanto, 2015).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang tercapai melalui proses pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa. Proses tersebut terjadi dalam situasi yang edukatif, di mana komunikasi timbal balik berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

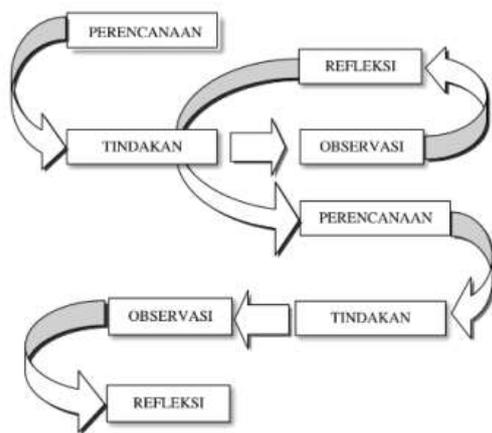
telah ditetapkan. Berdasarkan latar belakang maka dapat dikemukakan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di kelas III UPT SD Negeri Sumurgung 1, dengan jumlah peserta didik sebanyak 9 orang. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas III dan observasi terhadap guru serta siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dalam bentuk sesi tanya jawab dengan guru, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran secara langsung

Observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas dan sikap siswa selama proses pembelajaran, serta metode pengajaran dan interaksi yang dilakukan oleh guru. Wawancara dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru kelas III. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif, yaitu hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Analisis data menggunakan statistik deskriptif, dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa di setiap siklus. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan grafik guna memperlihatkan perkembangan capaian belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Temuan ini kemudian digunakan untuk menilai sejauh mana tindakan yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Di bawah ini merupakan bagan siklus PTK menurut Kemmis & Taggart (Anastasya & Wulandari, 2022):



Gambar 1 Bagan Siklus PTK

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dari guru kelas 3 dan siswa melalui hasil tes belajar serta observasi terhadap aktivitas belajar siswa yang dicatat dalam lembar

observasi. Analisis data dilakukan dengan mengolah data kuantitatif untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa, yang diperoleh dari tes formatif yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas II UPT SD Negeri Sumurgung 1 Tuban dengan jumlah peserta didik 9 orang. Hasil penelitian diperoleh melalui tahapan tindakan kelas dengan materi bangun datar dipadukan dengan metode *bermain peran* melalui siklus I dan siklus II dan dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

a. Penjelasan Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah memberikan materi, peneliti membagikan lembar soal yang sudah tertera petunjuk pengerjaan soal. Setelah selesai mengerjakan soal, peneliti meminta para siswa mengumpulkan lembar tes yang telah selesai dikerjakan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I.



ini;

**Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Siklus I
Siswa UPT SDN Sumrgung I**

No	Aspek Analisis	Keterangan
1	Nilai tertinggi	80
2	Nilai terendah	30
3	Jumlah siswa	9
4	Jumlah siswa tuntas belajar	2
5	Jumlah siswa belum tuntas belajar	7
6	Rata-rata prestasi akademik kelas	56,11
7	Persentase ketuntasan kelas	22,22%

Gambar 1 Pelaksanaan Siklus I

**Tabel 1 Hasil Belajar Pada Siklus I
Siswa UPT SDN Sumrgung I**

No.	Nama Siswa	Nilai	KKTP	Keterangan
1	NDK	60	75	tidak tuntas
2	FYH	55	75	tidak tuntas
3	EOY	30	75	tidak tuntas
4	MP	40	75	tidak tuntas
5	ANW	80	75	tuntas
6	AF	50	75	tidak tuntas
7	IM	60	75	tidak tuntas
8	DYA	80	75	tuntas
9	FM	50	75	tidak tuntas
Skor total		505		
Skor tertinggi		80		
Nilai rata-rata		56,11		

Berdasarkan tabel hasil belajar pada siklus 1 diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. dari keseluruhan jumlah siswa sebanyak 9 siswa, didapatkan bahwa hanya ada 2 anak yang tuntas belajarnya dan ada 7 anak yang belum tuntas. Rata-rata nilai hasil belajar kelas adalah 56,11 dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 22,22% . Informasi dapat dilihat lebih lanjut dalam tabel berikut

Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran di siklus I menuntut kreativitas lebih dalam mengenalkan 4 kata ajaib yang sesuai untuk siswa kelas 3, mengingat karakteristik mereka sebagai siswa sekolah dasar tingkat awal. Berdasarkan grafik di bawah, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas 3 masih tergolong rendah.



Grafik 1 Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I terkait penerapan metode bermain peran, diketahui bahwa selama pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa kelebihan dan

kekurangan. Kelebihan yang muncul antara lain penggunaan media, model pembelajaran, serta langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Namun, kelemahan yang muncul adalah metode yang digunakan kurang tepat sehingga justru menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Pada siklus I, metode bermain peran diterapkan tanpa perencanaan yang matang, yang berdampak pada meningkatnya kebisingan dan ketidaknyamanan dalam kelas. Alih-alih membantu menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi siswa, kegiatan bermain peran justru membuat siswa menjadi terlalu aktif, sulit diarahkan, dan kurang fokus pada materi yang diajarkan. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menurun dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Melihat kelebihan dan kekurangan di siklus I, maka pada siklus II perlu diterapkan metode bermain peran yang lebih tepat dan disesuaikan dengan materi konsep

dasar bangun datar. Penggunaan metode ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan konsentrasi siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

b. Penjelasan Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan di siklus kedua, peneliti menerapkan metode bermain peran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III, serta mengintegrasikan unsur 4 kata ajaib ke dalam metode tersebut. Setelah penyampaian materi, peneliti membagikan lembar soal yang telah dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan. Setelah siswa menyelesaikan soal, peneliti meminta mereka untuk mengumpulkan lembar tes yang telah dikerjakan.



Gambar 2 Pelaksanaan Siklus II

Tabel 3 Hasil Belajar Pada Siklus II Siswa UPT SDN Sumrgung I

Berdasarkan tabel hasil prestasi akademik pada siklus II, diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 60. Dari total 9 siswa, sebanyak 8 siswa mencapai ketuntasan belajar, sementara 1 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,33 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar.

Tabel 4 Analisis Hasil Belajar Siklus II Siswa UPT SDN Sumrgung I

No	Aspek Analisis	Keterangan
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Jumlah siswa	9
4	Jumlah siswa tuntas belajar	8
5	Jumlah siswa belum tuntas belajar	1
6	Rata-rata prestasi akademik kelas	79,44
7	Presentase ketuntasan kelas	88,88%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pada siklus II, pembelajaran dengan metode bermain peran yang tepat menghasilkan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 60. Dari total 9 siswa, hanya 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Rata-rata pencapaian akademik siswa adalah 79,44 dengan persentase

No.	Nama Siswa	Nilai	KKTP	Keterangan
1	NDK	80	75	Tuntas
2	FYH	75	75	Tuntas
3	EOY	75	75	Tuntas
4	MP	75	75	Tuntas
5	ANW	100	75	Tuntas
6	AF	80	75	Tuntas
7	IM	80	75	Tuntas
8	DYA	90	75	Tuntas
9	FM	60	75	Tidak Tuntas
Skor Total		715		
Skor Tertinggi		100		
Nilai Rata-rata		79,44		Baik

ketuntasan kelas mencapai 88,88%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada pelaksanaan siklus kedua, sebagian besar siswa telah berhasil mencapai target pembelajaran.



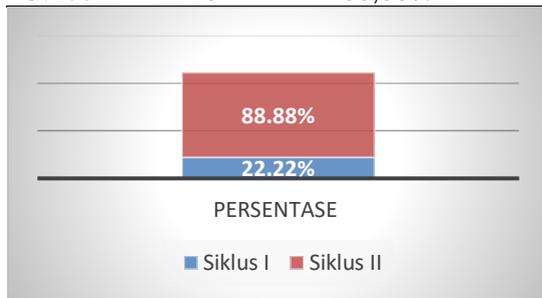
Grafik 2 Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran pada siklus III, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah dan mengintegrasikan konsep dasar bangun datar, memberikan dampak

positif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 di UPT SD Negeri Sumurgung 1 Tuban. Hal ini terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dianggap telah mencapai tujuannya dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya;

Tabel 5 Hasil Perbandingan Tes Soal Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah	Persentase
Siklus I	505	22,22%
Siklus II	715	88,88%



Grafik 3 Presentase Siklus I dan II

Dari hasil yang didapatkan pada siklus pertama dan siklus kedua pada pembelajaran materi bangun datar dapat dilihat dalam tabel diatas, penggunaan ice breaking dapat memberikan pengaruh positif. Hal ini diperkuat dengan capaian hasil belajar siswa pada siklus pertama hanya mencapai 22,22% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 88,88%. Nilai rata-rata pada siklus pertama 56,11 lalu pada siklus kedua mencapai 88,88.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 3 UPT SD Negeri Sumurgung 1 Tuban pada materi 4 kata ajaib. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 54,11 pada siklus pertama menjadi 88,88 pada siklus kedua. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat signifikan, dari 22,22% pada siklus pertama menjadi 88,88% pada siklus kedua. Pada siklus I, terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan dan hanya 2 siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 8 orang, dan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ice breaking dalam pembelajaran bangun datar di kelas 3 secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bermain peran tidak hanya membantu siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami materi. Dengan demikian, bermain peran dapat menjadi salah

satu metode pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, I. G. A. M. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa SD Melalui Pembiasaan Tri Hita Karana. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 992–1002.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Costa Meneses, F. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team accelerated instruction untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(2), 199–209.
- Hanifah, N. N. (2022). *Pengaruh Gaya Hidup, Loyalitas Army, Dan Kredibilitas Bts Sebagai Brand Ambassador Tokopedia Terhadap Perilaku Konsumtif*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis efektivitas pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) selama pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 246–253.
- Ningsih, N. V., & Novitasari, L. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepemimpinan Siswa. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Pebriana, P. H., Atmoko, A., & Dewi, R. S. I. (2024). HUBUNGAN PENDEKATAN KOGNITIF TEORI KONSTRUK KEPERIBADIAN KELLY TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 7–13.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 266395.

- Sukmawati, H. (2019). Metode Pembelajaran Kooperatif (COOPERATIVE LEARNING). *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(2), 164–170.
- Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. (2023). Model pembelajaran cooperative learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5295–5311.
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).