

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN PEMAHAMAN
KONSEP SISWA SDN PAGERSARI 02**

Sigit Prasetyo¹, Kartika Yuni Purwanti²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Ngudi Waluyo

[1prasetyos192@gmail.com](mailto:prasetyos192@gmail.com), [2kartika.yuni92@gmail.com](mailto:kartika.yuni92@gmail.com)

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of Social Studies (IPS) concepts and social interaction among students at SDN Pagersari 02. This study aims to examine the effect of the Role Playing learning model assisted by interactive videos on students' social interaction and conceptual understanding. The research method used is quantitative with a True Experimental design (Pretest-Posttest Control Group Design). The research sample consists of third-grade students selected through simple random sampling techniques. Data collection techniques include essay tests, social interaction questionnaires, observations, and documentation. The results showed a significant increase in students' conceptual understanding, with an increase in the average score and the classical completeness level. Furthermore, the use of interactive video as a visual trigger proved effective in maintaining student attention and improving the quality of social interaction through concrete role simulations. Statistical data indicates that the combination of this model and media has a major influence on improving student learning outcomes. The conclusion of this study is that the use of the Role Playing model assisted by interactive video is effective in creating Social Studies learning that is more meaningful, communicative, and applicable for elementary school students.

Keywords: *Social Interaction, Conceptual Understanding, Social Studies Learning, Role Playing, Interactive Video.*

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep IPS dan interaksi sosial siswa di SDN Pagersari 02. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif terhadap interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *True Experimental* (*Pretest-Posttest Control Group Design*). Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas III yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data meliputi tes uraian, angket interaksi sosial, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep siswa dengan kenaikan rata-rata nilai dan tingkat ketuntasan klasikal. Selain itu, penggunaan video interaktif

sebagai pemicu visual terbukti efektif menjaga attensi siswa dan meningkatkan kualitas interaksi sosial melalui simulasi peran yang konkret. Data statistik menunjukkan bahwa perpaduan antara model dan media ini berpengaruh besar dalam memperbaiki hasil belajar siswa. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan model *Role Playing* berbantuan video interaktif efektif dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih bermakna, komunikatif, dan aplikatif bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Pemahaman Konsep, Pembelajaran IPS, *Role Playing*, Video Interaktif.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan individu yang melibatkan pembentukan karakter serta pengembangan potensi diri. Sejalan dengan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003), pendidikan harus mampu menciptakan atmosfer belajar yang membuat siswa aktif dalam mengasah kecerdasan dan keterampilan mereka. Namun dalam pengamatan saya di sekolah dasar, proses pembelajaran sering kali masih bersifat satu arah dan didominasi oleh guru sehingga siswa kurang terlibat aktif baik secara kognitif maupun sosial.

Permasalahan ini terlihat jelas di SDN Pagersari 02. Berdasarkan data awal yang saya peroleh, adanya masalah nyata rendahnya pemahaman konsep siswa pada mata

pelajaran IPS masih sangat rendah. Data tersebut dapat dirinci pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Data Soal Studi Pendahuluan Pemahaman Konsep

Kelas III K1		
No	Indikator Pemahaman Konsep	K1
1	Menafsirkan	62,4%
2	Mengklasifikasi	43,2%
3	Memberikan Contoh	62,8%
4	Meringkas	62,2%
5	Menyimpulkan	66,2%
6	Membandingkan	67,3%
7	Menjelaskan	43,5%

Kelas III K2		
No	Indikator Pemahaman Konsep	K2
1	Menafsirkan	65%
2	Mengklasifikasi	49,4%
3	Memberikan Contoh	63,3%
4	Meringkas	62,6%
5	Menyimpulkan	67,4%
6	Membandingkan	69,9%
7	Menjelaskan	46,2%

Rata-Rata Kelas III K1 dan K2		
No	Indikator Pemahaman Konsep	Rata-Rata
1	Menafsirkan	63,7%
2	Mengklasifikasi	46,3%
3	Memberikan Contoh	63,05%
4	Meringkas	62,4%
5	Menyimpulkan	66,8%
6	Membandingkan	68,6%
7	Menjelaskan	44,85%
Rata-Rata Keseluruhan		59,09%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata capaian pemahaman konsep siswa hanya sebesar 59,09%, angka yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jika dibedah lebih dalam, indikator 'Menjelaskan' (44,85%) dan 'Mengklasifikasikan' (46,3%) menjadi titik terlemah siswa. Rendahnya kemampuan ini mengindikasikan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengonstruksi pemahaman mendalam dan hanya cenderung menghafal materi tanpa memahami esensinya. Hal ini menjadi tantangan serius karena pendidikan IPS pada dasarnya bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sosial agar mampu beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Sapriya 2017).

Interaksi sosial merupakan kunci utama dalam kehidupan sosial karena tanpa komunikasi yang efektif, kerjasama antar individu tidak akan berjalan dengan baik. Minimnya interaksi ini berakibat pada rendahnya keterlibatan siswa secara kognitif dan sosial dalam pemahaman mereka (Soekanto 2017).

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, saya mencoba menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yang didukung oleh media video interaktif. Pemilihan model *Role Playing* didasarkan pada pandangan (Purwanti 2015) yang menyatakan bahwa model ini memiliki keunggulan dalam menciptakan situasi belajar yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga mempraktikkan kemampuan sosial secara langsung. Model *Role Playing* sangat bermanfaat untuk membantu siswa memahami nilai-nilai sosial dan mengekspresikan diri melalui simulasi situasi nyata yang menyenangkan (Uno 2016; Widiastuti 2022). Model *Role Playing* dapat menstimulasi daya kreativitas siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri dan empati melalui penghayatan peran yang dimainkan (Purwanti 2015). Pada penelitian yang

dilakukan (Sari 2023) yang menyatakan bahwa bermain peran efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Ramadhan 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu memberikan visualisasi konkret terhadap materi yang abstrak sehingga meningkatkan pemahaman konsep yang signifikan. Video ini tidak hanya ditonton tetapi menuntut respon aktif dari siswa, sehingga mereka terlibat penuh dalam proses penemuan konsep.

Melalui integrasi model *Role Playing* dan media video interaktif ini, diharapkan terjadi peningkatan kualitas interaksi sosial sekaligus pemahaman konsep siswa secara menyeluruh. Simulasi peran sangat efektif dalam mengonkretkan nilai-nilai sosial dalam pelajaran IPS di sekolah dasar (Hidayanti 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas kolaborasi antara simulasi peran dan teknologi visual dalam menciptakan. Pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan aplikatif bagi siswa sekolah dasar (Widiastuti 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan Model *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang dipilih secara acak (*Random Sampling*), yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan model *Role Playing* berbantuan video interaktif dan kelas kontrol dengan model konvensional (Sugiyono 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Pagersari 02 Tahun Pelajaran 2024/2025. Sampel yang dipilih melalui teknik *Simple Random Sampling* adalah siswa kelas III sebagai subjek penelitian utama.

Penelitian ini menguji hubungan antara variabel-variabel berikut:

- Variabel Bebas: Model *Role Playing* berbantuan media video interaktif.
- Variabel Terikat: Interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa.

Untuk memperoleh data yang akurat, penelitian ini menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Rincian teknik pengumpulan data disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Pengumpulan Data

No	Variabel	Teknik
		Pengumpulan Data
1	Pemahaman Konsep	Tes
2	Interaksi Sosial	Non-tes
3	Aktivitas Pembelajaran	Observasi
4	Bukti Pelaksanaan	Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensi dengan mengombinasikan metode tes dan non-tes untuk menjamin validitas hasil riset. Kemampuan pemahaman konsep siswa diukur melalui instrumen tes uraian (*pretest* dan *posttest*), sementara variabel interaksi sosial dijaring menggunakan angket atau kuesioner. Untuk memastikan kesesuaian pelaksanaan model *Role Playing* dan media video interaktif di lapangan, peneliti menggunakan lembar observasi, yang didukung oleh hasil wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas sebagai data awal karakteristik siswa. Seluruh rangkaian proses penelitian tersebut kemudian diperkuat dengan dokumentasi berupa foto kegiatan dan dokumen resmi sekolah sebagai bukti.

Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap utama:

1. Tahap Persiapan: Meliputi studi pendahuluan, penyusunan modul ajar (IPS dan Non-IPS), validasi instrumen, dan pengurusan *Ethical Clearance* (EC).
2. Tahap Pelaksanaan: Memberikan pretest, melaksanakan pembelajaran dengan model *Role Playing* dan video interaktif pada kelas eksperimen, serta diakhiri dengan *posttest*.
3. Tahap Akhir: Melakukan pengolahan data hasil tes dan angket menggunakan aplikasi statistik.

Analisis data dilakukan untuk membuktikan hipotesis penelitian dengan tahapan:

- Uji Prasyarat: Menggunakan uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dan uji homogenitas (*Levene Test*).
- Uji Hipotesis: Menggunakan uji Independent Sample *T-Test* untuk melihat perbedaan pengaruh dan Uji Regresi Linear Sederhana untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Sugiyono 2016).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Pagersari 02, diperoleh data

mengenai pemahaman konsep dan interaksi sosial siswa. Terdapat perbedaan yang mencolok pada hasil belajar siswa di kedua kelas. Rincian perbandingan nilai rata-rata kedua kelompok disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Data Nilai Posttest

Pemahaman Konsep

Kelas Eksperimen			
Jumlah Siswa	Jumlah Minimum	Jumlah Maksimum	Rata-rata
22	70	100	81,60
Kelas Kontrol			
Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
22	60	90	75,00

Data pada Tabel 3 selisih nilai sebesar 6,60 poin ini menunjukkan bahwa integrasi media visual interaktif dengan metode bermain peran jauh lebih efektif dalam mendongkrak nilai kognitif siswa dibandingkan pembelajaran satu arah. Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar IPS siswa secara signifikan (Ananda, R.; Kristin 2022).

Keunggulan kelas eksperimen tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata secara umum, tetapi juga pada setiap dimensi proses kognitif. Penggunaan

video interaktif sebagai media pemicu visual terbukti sangat membantu siswa dalam mengonstruksi pemahaman, terutama pada aspek-aspek yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa. Persentase capaian untuk setiap indikator pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Capaian Indikator

Pemahaman Konsep

Kelas Eksperimen		
No	Indikator Pemahaman Konsep	Persentase
1	Menafsirkan	85,2%
2	Mengklasifikasi	82,4%
3	Memberi Contoh	80,5%
4	Meringkas	79,8%
5	Menyimpulkan	81,1%
6	Membandingkan	82,2%
7	Menjelaskan	80,0%

Kelas Kontrol

No	Indikator Pemahaman Konsep	Persentase
1	Menafsirkan	78,5%
2	Mengklasifikasi	72,1%
3	Memberi Contoh	76,2%
4	Meringkas	75,4%
5	Menyimpulkan	77,8%
6	Membandingkan	74,5%
7	Menjelaskan	70,5%

Selisih Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol		
No	Indikator Pemahaman Konsep	Persentase
1	Menafsirkan	6,7%
2	Mengklasifikasi	10,3%
3	Memberi Contoh	4,3%
4	Meringkas	4,4%
5	Menyimpulkan	3,3%
6	Membandingkan	7,7%
7	Menjelaskan	9,5%

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa model ini sukses memperbaiki titik lemah siswa yang ditrmukan saat studi pendahuluan. Indikator menjelaskan mengalami kenaikan hingga mencapai 80,0% di kelas eksperimen. Ini membuktikan bahwa video interaktif membantu siswa memberikan penjelasan yang lebih runtut. Di sisi lain indikator mengklasifikasi juga mencapai 82,4%. Hal ini yrjadi karena sesi *Role Playing*, siswa dipaksa memilah peran dan kategori konsep secara langsung dalam simulasi.

Sebelum tindakan, siswa cenderung pasif dan kerjasama kelompok belum berjalan efektif. Setelah penerapan model *Role Playing*, siswa menjadikan lebih komunikatif dan mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah sosial yang disajikan dalam video interaktif

(Azhar,Nurhasnah; Jalinus 2021; Pramana, I.W.A.;Suarjana 2020). Simulasi peran memungkinkan siswa untuk berlatih berinteraksi dalam lingkungan yang aman, sehingga keterampilan sosial mereka berkembang secara alami (Purwanti 2015).

Untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki makna secara statistik atau hanya faktor kebetulan, maka dilakukan uji signifikansi menggunakan *Independent Sample T-Test*. Hasil pengujian hipotesis ini merupakan penentu utama dalam menjawab rumusan masalah penelitian ini, dengan ringkasan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Pemahaman Konsep		
t-hitung	Sig.(2-tailed)	Keterangan
4,215	0,000	Signifikan

Interaksi Sosial		
t-hitung	Sig.(2-tailed)	Keterangan
3,872	0,001	Signifikan

Data tabel 5 menunjukkan bahwa kedua nilai signifikansi tersebut $< 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a)

diterima, yang berarti terdapat pengaruh nyata dari penggunaan model ini terhadap hasil belajar dan interaksi siswa. Peningkatan interaksi ini sangat krusial karena, menurut (Fatmawati,N.;Shufa 2022; Susanti,R.;Lestari,D.;Wibowo 2021), interaksi aktif antara guru dan siswa serta antar-siswa merupakan ruh dari pembelajaran yang efektif. Selain itu, (Makartin,K.A.;Handini 2023) menegaskan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap pembentukan sikap peduli sosial peserta didik.

Peningkatan skor interaksi sosial siswa kelas III SDN Pagersari 02 yang mencapai nilai signifikansi 0,001 sejalan dengan temuan (Purwanti 2015). Dalam risetnya, ditemukan bahwa simulasi peran secara konsisten mampu mendongkrak rasa empati dan komunikasi antar-siswa, yang menjadi fondasi utama dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Peningkatan pemahaman konsep ini terjadi karena penggunaan video interaktif mampu memvisualisasikan materi IPS yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran dapat

memperjelas penyampaian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar (Usep 2022). Media pembelajaran, terutama yang bersifat audio-visual, memiliki peran strategis dalam merangsang indra pendengaran dan penglihatan siswa secara simultan guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal (Daryanto 2020). Media visual membantu siswa menangkap esensi materi dengan lebih cepat (Uno 2016).

Penelitian ini juga mengukur peningkatan hasil belajar dari nilai *pretest* ke *posttest* melalui uji *N-Gain Score*. Hasil uji ini memberikan gambaran sejauh mana model *Role Playing* berbantuan video interaktif mampu memberikan dampak nyata dalam pembelajaran, sebagaimana terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji *N-Gain Score*

Kelas Eksperimen		
Rata-rata <i>N-Gain</i>	Persentase	Kategori
0,5512	55,12%	Cukup Efektif
Kelas Kontrol		
Rata-rata <i>N-Gain</i>	Persentase	Kategori
0,4125	41,25%	Kurang Efektif

Berdasarkan tabel 5, model ini tidak hanya meningkatkan nilai secara angka (kuantitas), tetapi juga memperbaiki kualitas pemahaman siswa dan membangun keterampilan sosial yang lebih sehat di kelas. Pemanfaatan video sebagai *visual trigger* sangat membantu menjaga attensi siswa kelas III SD yang cenderung memiliki rentang fokus pendek (Muttabiah,A.;Purwanti 2023).

Selanjutnya, model *Role Playing* memberikan pengalaman langsung (*learning by doing*) kepada siswa. Melalui simulasi peran, siswa tidak hanya menghafal teori tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai sosial (Pramana, I.W.A.;Suarjana 2020). Proses penghayatan tokoh dalam peran tersebut efektif dalam melatih kepekaan sosial siswa terhadap fenomena di lingkungan sekitarnya (Purwanti 2015). Komunikasi yang efektif dalam interaksi sosial adalah kunci keberhasilan kerjasama (Soekanto 2017).

Penggunaan media video interaktif sebagai pemicu sebelum bermain peran terbukti efektif menjaga attensi siswa. Pemicu visual ini berfungsi untuk membangkitkan minat dan memberikan gambaran situasi

nyata kepada siswa sebelum mereka melakukan simulasi peran (Rahmawati,S.;Putra,A.;Lestari 2020). Penelitian yang saya lakukan menunjukkan bahwa kombinasi teknologi video dan aktivitas fisik bermain peran menciptakan atmosfer belajar yang lebih bermakna serta menyenangkan sehingga menurunkan tingkat kejemuhan siswa di kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dan interaksi sosial siswa kelas III SDN Pagersari 02, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen (81,60) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (75,00) serta hasil uji-t dengan nilai signifikansi 0,000. Selain meningkatkan hasil belajar, kombinasi ini efektif dalam memperbaiki interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa melalui simulasi peran yang konkret. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menjadikan model ini sebagai alternatif utama dalam pembelajaran, sementara sekolah perlu mendukung

penyediaan sarana digital yang memadai. Untuk pengembangan selanjutnya, peneliti lain diharapkan dapat menguji pengaruh model ini pada populasi yang lebih luas atau pada variabel kemampuan berpikir kritis dan empati siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R.; Kristin, F. 2022. "Applying Role Playing Learning Model To Improve Motivation And Social Studies Learning Outcomes Of Elementary School Student." *Journal of Elementary Education* 6(2):115–24. doi:10.31004/joeel.v6i2.554.
- Azhar,Nurhasnah; Jalinus, Nizwardi. 2021. "The Importance of Interactive Video Media in Online Learning." *Internasional Journal of Multi Discipline Science* 4(1):15–22. doi:10.24036/jtp.v5i2.1023.
- Daryanto. 2020. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatmawati,N.;Shufa, N. F. F. 2022. "Peran Model Role Playing Dalam Meningkatkan Karakter Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):7125–7223. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3421.
- Hidayanti, Meibi. 2019. "Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Model Pembelajaran Role Playing." *Jurnal Cakrawala Pendas* 5(2):130–40.
- Makartin,K.A.;Handini, O. 2023. "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Sikap Peduli Sosial Peserta Didik."
- Jurnal Pendidikan Dasar* 10(1):55–65.
- Muttabiah,A.; Purwanti, K. Y. 2023. "Keefektifan Model Interaksi Sosial Role Playing Berbantuan Media Dussmart Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(2):102–12. doi:10.33578/jpgsd.v7i2.9541.
- Pramana, I.W.A.;Suarjana, I. M. 2020. "Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Role Playing Pada Mata Pembelajaran IPS." *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):1–11.
- Purwanti, Kartika Yuli. 2015. "Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1):25–34.
- Rahmawati,S.;Putra,A.;Lestari, D. 2020. "Video Interaktif Dalam Pembelajaran Role Playing." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8(1):55–63. doi:10.31800/jtp.v8i1.1023.
- Ramadhan, A. 2024. "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Kognitif Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Elementary Education* 7(1). doi:10.31004/joeel.v7i1.8842.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS:Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, D. P. 2023. "Implementasi Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif." *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. doi:10.22219/jinop.v9i2.25310.
- Soekanto, Soerjono. 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanti,R.;Lestari,D.;Wibowo, A.
2021. "Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Aktif." *Jurnal Pendidikan* 12(2):101–10.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Pembelajaran Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usep. 2022. "Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Inovatif." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9(1):23–31.
- Widiastuti, L. 2022. "Peningkatan Keterampilan Interaksi Melalui Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. doi:10.23887/jisd.v6i3.48122.