

Penerapan *Role Playing* Berbantuan *Experimental Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SD Negeri 6 Dobo

Application of Role Playing Assisted by Experimental Learning to Improve Student Learning Outcomes on the Subtheme of National Events Surrounding the Proclamation of Independence Class V SD Negeri 6 Dobo

Melki T. Koedoeboen, La Suha Ishabu*, Fridolin Vrosansen Borolla
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jl. Pendidikan, PSDKU Universitas Pattimura, Indonesia
Email korespondensi: ishabusuha@gmail.com*

Info Artikel	Abstract
Riwayat Artikel Diterima: 10 Desember 2023 Disetujui: 13 Januari 2024 Publikasi: 25 Maret 2024	The objectives of this study are (1) by applying the method of role-playing assisted by experimental learning can improve student learning outcomes, (2) to improve student learning outcomes on material about national events around the proclamation of independence by applying the method of role-playing assisted by experimental learning in grade V of SD Negeri 6 Dobo. This research uses a type of classroom action research. Data were obtained from qualitative data and quantitative data. Data collection techniques through learning outcome tests, observation and documentation. Based on the results of data analysis, it is known that after the application of the experimental learning assisted role play method, student learning outcomes have increased, this can be seen from the level of completeness of student learning outcomes in the first cycle of 42.86% and the second cycle of 100%. There was an increase from cycle I to cycle II by 57.14%. From the analysis of the data, it can be understood that the application of the experimental learning-assisted role-playing method can improve the learning outcomes of grade V students of SD Negeri 6 Dobo on the material about national events around the proclamation of independence. Keywords: <i>Role Playing Method, Experimental Learning Method, Learning Outcomes</i> Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah (1) dengan menerapkan metode bermain peran berbantuan pembelajaran eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tentang peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan dengan menerapkan metode bermain peran berbantuan pembelajaran eksperimen di kelas V SD Negeri 6 Dobo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Data diperoleh dari data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa setelah diterapkan metode bermain peran berbantuan pembelajaran eksperimen hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 42.86% dan siklus II sebesar 100%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 57.14%. Dari analisis data dapat dipahami bahwa penerapan metode bermain peran

berbantuan pembelajaran eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Dobo pada materi tentang peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Metode Pembelajaran Eksperimen, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh adanya kualitas sumber daya manusia, dimana kualitas sumber daya manusia tersebut bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik sumber daya manusia kearah positif, baik bagi dirinya maupun bagi lingkungannya. Pendidikan adalah suatu unsur sangat penting bagi manusia karena dengan adanya pendidikan akan mewujudkan atau menciptakan manusia dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik. Oleh karena itu, pendidikan sangat berperan penting dalam suatu bidang atau unsur yang tepat untuk memajukan bangsa salah satunya dengan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan Nasional di Indonesia (Arifin, 2018).

Tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang tertuang di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 ialah bahwa pendidikan bertujuan bukan hanya untuk meningkatkan potensi peserta didik melainkan juga untuk mengalami perubahan tingkah laku, watak dan juga kepribadian peserta didik tersebut. Tujuan pendidikan nasional secara umum merupakan usaha meningkatkan kualitas manusia Indonesia, manusia yang berkualitas diharapkan mampu memahami ilmu pengetahuan dalam bidang-bidang tertentu, terlatih bernalar, berpikir kritis, menyelesaikan masalah untuk mengisi pembangunan agar pada akhirnya mampu bersaing di era globalisasi yang semakin kompetitif dan juga penuh perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) (Hasanah, 2017).

Dalam menilai hasil belajar harus dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah kognitif berkenan dengan kemampuan intelektual berpikir yang terdiri dari enam katekor yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam kategori tersebut disempurnakan oleh Anderson Kratwohl (dalam Kosasih & Endang, 2018) dengan istilah dan urutan sebagai berikut: *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi) dan *creating* (mencipta). Dari keenam kategori tersebut, penelitian ini menggunakan tiga taksonomi yaitu: (1) mengingat, (2) menerapkan dan (3) menganalisis untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Amir dan Risnawati (2015) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas 5 SD bahwa siswa masih mengalami kesulitan belajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar diantaranya (1) siswa sulit memahami materi dengan hanya mendengarkan ceramah guru yang mendominasi seluruh kegiatan pembelajaran, (2) siswa terlihat aktif melakukan kegiatan berpindah tempat duduk saat guru sedang mengajarkan dikelas, (3) siswa kurang aktif menjawab pertanyaan guru, (4) siswa kurang aktif saat diberikan kesempatan oleh menyampaikan pertanyaan. Selanjutnya terdapat pula permasalahan yang muncul dari guru yaitu

(1) penerapan metode *ekspositori* mendominasi pembelajaran, (2) belum nampak pengorganisasian siswa untuk belajar secara berkelompok, (3) pembelajaran belum sesuai dengan pengalaman kehidupan siswa. Salah satu penunjang suksesnya kegiatan pembelajaran adalah adanya seorang pengajar atau guru. Sani (2015) terdapat beberapa istilah umum didalam pembelajaran, salah satunya yaitu metode pembelajaran. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran ialah dengan menggunakan metode pembelajaran. Metode merupakan suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Semakin tepat metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar, maka semakin besar pula peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian diterapkan metode pembelajaran *role playing* berbantuan metode pembelajaran *eksperimental learning*. Dengan adanya penerapan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode belajar *role playing* adalah salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain (Ariyanto, 2015). Dalam metode bermain peran, siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa atau bertanya jawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Metode *Experiential Learning* merupakan suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Nawiyah (dalam Zaenal & dkk, 2020) *experiential Learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk dengan judul: Penerapan *Role Playing* Berbantuan *Eksperimental Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SD Negeri 6 Dobo.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau dalam istilah bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), dari namanya sendiri dalam penelitian tindakan terdapat kata tindakan, artinya tindakan yang dilakukan guru dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dalam penelitian tindakan kelas ini harus menyangkut upaya guru dalam bentuk proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah sebagai berikut: tindakan pelaksanaan, jalankan tindakan, mengamati, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Dobo, Jln Cendrawasi, Kecamatan Pulau-Pulau Aru Kabupaten Kepulauan Aru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 6 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru, tahun ajar 2022/2023 dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa Perempuan. Teknik analisis data yang di gunakan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan persentase ketuntasan belajar dan mean (rerata) kelas dan data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan metode *role playing* berbantuan *eksperimental learning*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

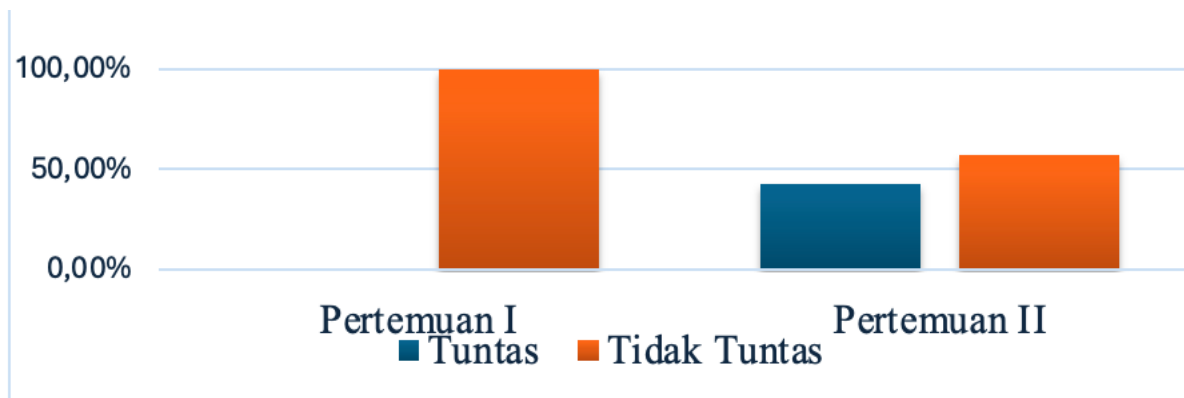
3.1 Hasil

Hasil Belajar Siklus I

Penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan siklus I, dengan melihat rata-rata dari *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan kepada siswa kelas V dengan jumlah 28 siswa. Data ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Tingkat Keberhasilan %	Frekuensi	Kualitas	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 – 100 %	0	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 – 84 %	12	Baik (B)	Berhasil
55 – 64 %	6	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0 – 54 %	10	Kurang (K)	Tidak Berhasil



Gambar 3.1 Diagram Presentasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

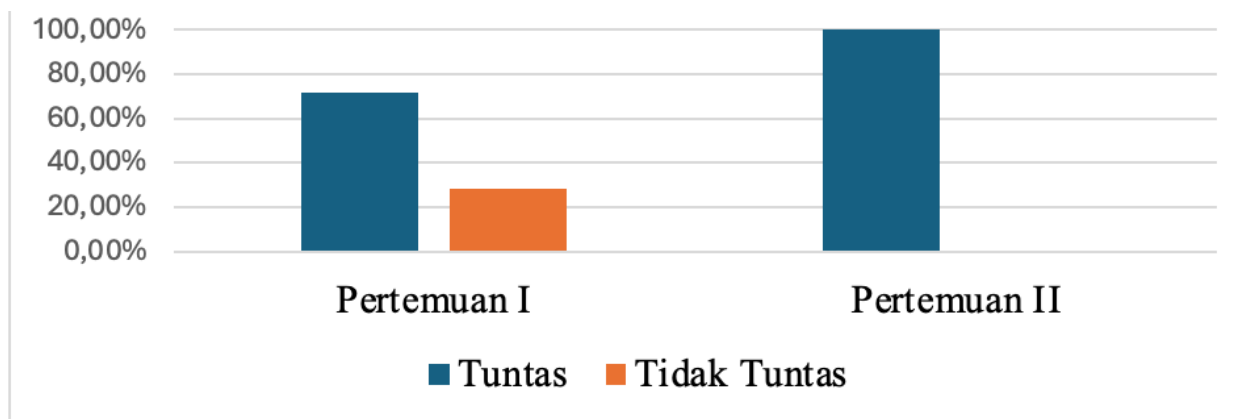
Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama siklus I dengan 2 pertemuan, siswa yang tuntas dalam pre-test tidak ada (0%) dan siswa yang tuntas dalam post-test sebesar 42.86% sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam post-test sebesar 100% dan siswa yang tidak tuntas dalam post-test sebesar 57.14% dengan jumlah nilai rata-rata siswa dalam pre-test sebesar 38.78% dan post-test sebesar 55.71%. Jadi siswa mengalami peningkatan sebesar 42.86% selama proses pembelajaran pada siklus I. Karena belum tuntas maka diakan siklus II.

Hasil Belajar Siklus II

Penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan siklus II, dengan melihat rata-rata dari pretest dan posttest yang sudah diberikan kepada siswa kelas V dengan jumlah 28 siswa. Data ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tingkat Keberhasilan %	Frekuensi	Kualitas	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 – 100 %	4	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 – 84 %	24	Baik (B)	Berhasil
55 – 64 %	-	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0 – 54 %	-	Kurang (K)	Tidak Berhasil

**Gambar 3.2 Diagram Presentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

Berdasarkan diatas menunjukan bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama siklus II dengan 2 pertemuan, siswa yang tuntas dalam pre-test 71.43% dan siswa yang tuntas dalam post-test sebesar 100% sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam post-test sebesar 28.57% dan siswa yang tidak tuntas dalam post-test sebesar 0% dengan jumlah nilai rata-rata siswa dalam pre-test sebesar 63.03% dan post-test sebesar 75.35%. Jadi siswa mengalami peningkatan sebesar 28.57% selama proses pembelajaran pada siklus II. Hal tersebut menunjukan bahwa penerapan metode *roll playing* berbantuan *eksperiental learning* dapat dikatakan berhasil.

3.2 Pembahasan

Sebelum melaksanakan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengumpulkan informasi awal mengenai proses pembelajaran di SD Negeri 6 Dobo, khususnya di kelas V. Langkah ini bertujuan untuk memahami kondisi awal siswa dalam mempelajari subtema *Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan*, yang mencakup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam penelitian ini, metode *role playing* digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS dan Bahasa Indonesia, sementara metode *experiential learning* diterapkan dalam pembelajaran IPA. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Anisa (2023) bahwa metode interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal, meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan berbagai peran yang berkaitan

dengan materi. Hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa penerapan *role playing* dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Namun, masih ditemukan beberapa kelemahan, seperti kurangnya inisiatif siswa dalam mengajukan ide dan kurangnya fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan tugas kepada siswa agar mereka lebih siap dalam mengamati objek pembelajaran dan mendiskusikannya dalam kelompok.

Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes akhir, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 meningkat secara drastis dibandingkan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Rahman dan Sari (2021), yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas pembelajaran. Dalam siklus II, siswa juga lebih aktif dalam berdiskusi dan mengemukakan pendapat, yang mengarah pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik secara keseluruhan.

Keberhasilan dalam siklus II menunjukkan bahwa metode *role playing* dan *experiential learning* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan refleksi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa pendekatan ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Sejalan dengan penelitian Susanto et al. (2020), metode pembelajaran yang berbasis pengalaman memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik secara langsung, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas dan mengikuti evaluasi pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Dobo dalam mempelajari materi *Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi yang diberikan. Selain itu, peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan karakteristik siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hakim (2023) yang menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, Penerapan metode *roll playing* berbantuan *eksperimental learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil belajar setiap siklus yaitu siklus I terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 dan 16 siswa memperoleh nilai ≤ 65 , sedangkan untuk siklus II terdapat 28 siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 . Penerapan metode *roll playing* berbantuan *eksperimental learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Dobo tahun ajaran 2023/2024. Hal ini diperkuat dengan adanya aktivitas didalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahamad Fujiyanto, dkk. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Antarmakhluk hidup*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No.1.
- Anisa, R. (2023). Pengaruh Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 45-55.
- Anisa, R. (2023). Pengaruh Metode Interaktif dalam Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 9(2), 112-124.
- Aqib, Zainal. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astra, G. N. W., Suarjana, I. M., & Suwatra, I. I. W. (2013). Pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 112-125.
- Burns, A. (2015). *Action Research in Education: A Practical Guide*. Routledge.
- Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), h. 4.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2020). *Research Methods in Education* (8th ed.). Routledge.
- Daryanto (2010). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), h. 3.
- Elpira, D., & Ghufro, A. (2015). Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 94-104.
- Fujiyanto, F. (2016). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(4), 842-850.
- Hakim, A. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 88-97.
- Hakim, A. (2023). Pemanfaatan Media Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 88-97.
- Hartini, S., Fadhilah, N., & Rahman, A. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(3), 67-78.
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Khalistiana, R. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 130-140.
- Khalistiana, Tenia Mudhia dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2018). *Action Research: Principles and Practice* (4th ed.). Routledge.
- Mertler, C. A. (2019). *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators* (6th ed.). SAGE Publications.
- Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Cet. Ke14, (Bandung: PT Remaja
- Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.

- Putri, D., & Sari, N. (2021). Efektivitas Media PowerPoint dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 112-120.
- Rahman, F. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(4), 132-140.
- Rahman, F., & Sari, N. (2021). Efektivitas Metode Experiential Learning dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(3), 76-90.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media
- Rahmi, N., Surya, H., & Wahyuni, D. (2019). Implementasi teknologi dalam pendidikan: Studi kasus penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(1), 55-70.
- Setyowati, E., Nugroho, A., & Purnamasari, D. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 82-90.
- Susanti, R., & Pratama, B. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 76-85.
- Susanto, R., Pratama, B., & Wulandari, T. (2020). Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(4), 98-110.
- Wulandari, T. (2022). Dampak Media Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 67-74.
- Wulandari, T. (2022). Pengaruh Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(1), 67-82.
- Zainal, A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.