

Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Anak SDN 36 Tulang Bawang Tengah

^{1*}Mayzanul Afifah, ¹Hanif Amrulloh, ¹Nurul Aisyah

¹Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

^{1*}mayzanulafifah@gmail.com

Tanggal Submitt: 05-03-2025 Tanggal diterima: 11-03-2025 Tanggal Terbit: 14-03-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 36 Tulang Bawang Tengah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterampilan berbicara siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta mampu mengekspresikan ide dan gagasan secara lebih jelas. Respon siswa terhadap metode ini juga menunjukkan antusiasme yang tinggi, dengan indikasi meningkatnya hasil belajar dan keterlibatan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, metode *role playing* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek berbicara dan pemahaman teks.

Kata kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar, Siswa.

Abstract: This study aims to determine the application of the *role playing* method to student learning outcomes in Indonesian subjects. The research method uses a qualitative approach with a descriptive type. The subject of this study is grade IV students at SDN 36 Tulang Bawang Tengah. Data collection is carried out through observation, interviews and documentation. Data analysis includes data reduction, data presentation and conclusion drawn. The results of the study show that the application of the *role playing* method in Indonesian learning has a positive impact on students' understanding of concepts and speaking skills. Students become more active in the learning process, improve communication skills, and are able to express ideas and ideas more clearly. Students' responses to this method also showed high enthusiasm, with indications of increased learning outcomes and engagement in learning. Based on the results of this study, the *role playing* method can be an effective alternative in improving student learning outcomes in Indonesian subjects, especially in the aspects of speaking and text comprehension.

Keywords : *Role Playing Method, Learning Outcomes, Student.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang membantu siswa mengembangkan potensi diri. Melalui pendidikan, seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan, serta rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga membentuk karakter dan moral agar seseorang dapat menjalankan tugas dan kewajibannya dengan baik.¹

¹ Lukman Hakim, "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2016).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung. Guru berperan dalam membantu siswa memperoleh ilmu, keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri. Agar pembelajaran berjalan efektif, diperlukan metode yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.² Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah role playing yang melatih siswa untuk lebih aktif dan memahami materi melalui praktik langsung. Dengan metode yang tepat, siswa dapat lebih mudah menyerap informasi dan mencapai hasil belajar yang optimal.³

Hasil belajar menjadi indikator utama keberhasilan pendidikan. Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.⁴ Perubahan ini menunjukkan peningkatan serta perkembangan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan asesmen yang tepat, baik dalam bentuk tes lisan maupun tulisan, untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁵

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode role playing atau bermain peran. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan cara memainkan peran tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Melalui simulasi situasi nyata, siswa dapat lebih memahami materi, melatih berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.⁶ Metode ini juga membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik serta mengembangkan sikap empati dan toleransi. Selain itu, role playing melatih keterampilan berbicara, ekspresi tubuh, serta manajemen waktu dan ruang dalam sebuah skenario.⁷

Pengukuran hasil belajar menjadi aspek penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Proses ini dilakukan secara

² Udin S Winataputra et al., "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran," *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2014): 1–46.

³ Nia Karnia et al., "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 121–36.

⁴ Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah, "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 115–23.

⁵ Amar Halim, "Efektivitas Asesmen Sumatif Dalam Pengukuran Capaian Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV MIN 19 Bireuen.," *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 3, no. 6 (2024).

⁶ Eti Robiatul Adawiah and Siti Qomariyah, "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten," *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 144–62.

⁷ Rusydi Ananda and Abdillah Abdillah, "Pembelajaran Terpadu: Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model," 2018.

sistematis dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data capaian belajar siswa berdasarkan indikator tertentu. Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai instrumen, seperti tes tertulis, tugas praktik, tes diagnostik, dan portofolio. Hasil dari evaluasi ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam menilai efektivitas metode pengajaran serta merancang strategi pembelajaran yang lebih baik.⁸

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan inovatif. Metode pembelajaran aktif, seperti role playing, mampu meningkatkan partisipasi siswa secara langsung dalam proses belajar.⁹ Selain itu, pendekatan berbasis kolaborasi, pembelajaran berbasis masalah, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Flipped classroom, gamifikasi, dan pendekatan reflektif menjadi strategi tambahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.¹⁰ Dengan demikian, metode role playing tidak hanya sekadar strategi pembelajaran, tetapi juga merupakan alat yang dapat membantu siswa mengembangkan berbagai aspek penting dalam kehidupan mereka. Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama, sehingga siswa lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan mengadaptasi metode pembelajaran yang sesuai agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.¹¹

Penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh orang lain yaitu penelitian Ilmandudin.¹² menyimpulkan bahwa hasil penelitian tersebut terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar, memperkuat pemahaman materi secara kontekstual, serta mendorong kerja sama dan komunikasi antarsiswa. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa metode role playing ini efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan tantangan yang dihadapi, seperti kebutuhan waktu persiapan yang lebih panjang dan kemampuan guru dalam mengelola kelas selama kegiatan berlangsung. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif.

⁸ Giandari Maulani et al., *Evaluasi Pembelajaran* (Sada Kurnia Pustaka, 2024).

⁹ Khairul Rizky, "Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Pada Pengajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama," 2023.

¹⁰ Aisyah Ali et al., *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

¹¹ Faiza Nuril Izzati, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing," *Kompetensi* 17, no. 1 (2024): 134–42.

¹² Ilmanuddin Ilmanuddin and Robby Sadha Siregar, "Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2018/2019," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2019): 17–30.

Sementara itu, dalam penelitian Aprilia.¹³ menunjukkan bahwa hasil penelitian yang menggunakan metode role playing ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperbaiki kemampuan berkomunikasi, kepercayaan diri, dan keterampilan kerja sama. Melalui pendekatan ini, peserta didik lebih mudah mengaitkan konsep teoretis dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Indikator peningkatan keberhasilan diukur melalui hasil evaluasi belajar yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus ke siklus. Dengan demikian, metode role playing terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, dalam penelitian saya, terdapat beberapa permasalahan dalam penerapan metode role playing. Beberapa di antaranya adalah kurangnya partisipasi aktif dari semua siswa, kesulitan dalam mengelola waktu saat pelaksanaan, serta keterbatasan pemahaman siswa dalam memainkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada cara mengatasi kendala tersebut agar metode role playing dapat diterapkan secara lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV.

Berdasarkan pra-survei di SDN 36 Tulang Bawang Tengah pada 13 Agustus 2024 melalui wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Suresmi Eka Fitri, S.Pd, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara masih rendah. Guru mengungkapkan bahwa beberapa materi Bahasa Indonesia cenderung membosankan, sehingga siswa kesulitan menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi. Kondisi kelas yang kurang kondusif juga menjadi faktor rendahnya hasil belajar. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Salah satu alternatif yang dipilih adalah metode role playing. Metode ini mendorong siswa memainkan peran dalam skenario yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan berbicara, serta kemampuan sosial dan kolaboratif mereka. Selain itu, siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain serta mengembangkan keterampilan menulis melalui pembuatan teks berdasarkan peran yang dimainkan.

Dengan metode role playing, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Guru pun lebih mudah menyampaikan materi, sementara siswa lebih aktif, memahami pelajaran dengan lebih baik, dan mampu bersosialisasi serta bertanggung jawab dalam proses belajar. Dalam hal ini maka

¹³ Aprilia Aprilia, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan" (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023).

peneliti ingin melakukan penelitian yang berakitan dengan implementasi metode role playing terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 36 Tulang Bawang Tengah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono dalam jurnal Rizal Safarudin dkk penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹⁴

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 36 Tulang Bawang Tengah dengan jumlah 16 siswa, yang di antaranya 11 laki-laki dan 5 perempuan. Teknik yang di gunakan dalam penelitian ini adalah non probability sampling yaitu purvossive sampling adalah Teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya karena dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan..¹⁵

Penelitian ini, menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh berkaitan dengan hasil belajar siswa melalui Implementasi metode role playing terhadap hasil belajar siswa kelas IV pembelajaran bahasa indonesia di SDN 36 Tulang Bawang Tengah. Pengukuran hasil belajar dilakukan mencakup indikator kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator kognitif meliputi pemahaman materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta kemampuan berpikir kritis dan menyampaikan pendapat. Indikator afektif mencakup kerjasama dan partisipasi dalam kelompok serta empati dan pengendalian diri emosional. Sementara itu, indikator psikomotorik meliputi ekspresi fisik dan gerakan serta penguasaan peran dan alur cerita.¹⁶

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif tidak hanya untuk membuktikan bahwa penelitian ini bersifat ilmiah, tetapi juga sebagai langkah penting dalam memastikan validitas data. Menurut Sugiyono, triangulasi adalah teknik validasi dengan menggabungkan berbagai metode dan sumber data guna mengecek keakuratan informasi.¹⁷ Untuk menguji kredibilitas data, digunakan

¹⁴ Rizal Safarudin et al., "Penelitian Kualitatif," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 9680–94.

¹⁵ Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31.

¹⁶ Norbertus Tri Suswanto Saptadi et al., *Manajemen Pengelolaan Kelas* (Sada Kurnia Pustaka, 2025).

¹⁷ Muhammad Syahrhan, "Membangun Kepercayaan Data Dalam Penelitian Kualitatif," *Primary Education Journal (Pej)* 4, no. 2 (2020): 19–23.

teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari berbagai sumber seperti kepala sekolah, guru, dan siswa melalui observasi dan wawancara.¹⁸

Analisis data yang digunakan peneliti yaitu dengan tahapan pengumpulan, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data melibatkan pencatatan informasi dari apa yang dilihat, didengar, dan dialami peneliti. Data kemudian disusun secara sistematis agar memudahkan pemahaman dan analisis hubungan antar bagian. Selanjutnya, kesimpulan ditarik dengan memahami makna, pola, dan hubungan sebab akibat, yang kemudian diverifikasi untuk memastikan keakuratan informasi.¹⁹

PEMBAHASAN

Role playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran atau karakter tertentu untuk memainkan situasi atau kasus yang telah ditentukan.²⁰ Dalam model pembelajaran ini, siswa akan berperan sebagai tokoh atau karakter yang berbeda dalam suatu skenario pembelajaran. Siswa akan berinteraksi antara satu sama lain dan menghadapi tantangan yang diberikan oleh guru.

Menurut Nawawi dalam jurnal Budi Sasomo, Role playing atau bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.²¹ Penerapan dalam pembelajaran yaitu peserta didik dituntut harus siap memainkan peran yang telah diatur oleh guru. Metode Role playing dapat meningkatkan keterampilan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan metode Role playing diharapkan mampu mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran.

Pada bagian ini, dibahas mengenai perolehan data penelitian yang telah diperoleh dari lapangan. Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan pengukuran hasil belajar. Metode utama dalam pengumpulan data adalah wawancara yang dilakukan dengan pendidik kelas IV di SDN 36 Tulang Bawang Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode role playing terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 36 Tulang Bawang Tengah. Sebagai

¹⁸ Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, "Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif," *Al-Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2 (2022): 54–64.

¹⁹ RATIH ARUM NASTITI, "Analisis Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas IV SDN Mentoro" (STKIP PGRI PACITAN, 2021).

²⁰ Adawiah and Qomariyah, "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten."

²¹ (Sasomo, 2020)

pelengkap dalam memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini juga menggunakan dokumentasi sebagai alat pengumpul data pendukung. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil penelitian terkait implementasi metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 36 Tulang Bawang Tengah pada rentang waktu 20 Januari 2025 hingga 1 Februari 2025.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan, langkah-langkah penggunaan metode role playing sudah diterapkan oleh guru, hanya saja ada beberapa aspek yang kurang optimal dalam penerapannya, yaitu pencarian media untuk menunjang model pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Mengingat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan pemahaman kontekstual, siswa harus lebih mengenal dan memahami materi melalui interaksi langsung dalam bermain peran agar pembelajaran semakin mudah dan bermakna. Peneliti ingin melihat bagaimana implementasi metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 36 Tulang Bawang Tengah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian di SDN 36 Tulang Bawang Tengah akan dijabarkan berdasarkan indikator hasil belajar sebagai berikut.

A. Pelaksanaan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 36 Tulang Bawang Tengah dijadwalkan pada hari Senin, Jumat, dan Sabtu pukul 07.30-09.20 WIB. Hal ini dikonfirmasi oleh Wali Kelas SDN 36 Tulang Bawang Tengah, yang menyatakan:

"Untuk pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, dilihat dari jadwal, waktunya hari Senin, Jumat, dan Sabtu. Jam pertama dimulai pukul 07.30-09.20 WIB. Pembelajaran saat ini dilakukan secara tatap muka penuh di sekolah, dengan semua siswa hadir dan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan oleh sekolah."

1. Langkah-Langkah Metode Role Playing

Pembelajaran ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya, guru mengabsen siswa sambil memberikan motivasi melalui *ice breaking* atau yel-yel untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta bimbingan kepada siswa. Langkah-langkah pelaksanaan metode role playing adalah sebagai berikut:

- 1) Skenario Role Playing: Guru menyiapkan dan menyampaikan skenario yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok dan diberikan waktu untuk memahami peran masing-masing sebelum melakukan simulasi.
- 2) Pertanyaan Pendahuluan: Sebelum siswa mulai memperagakan peran, guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mendorong pemikiran kritis dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Jika siswa tidak dapat menjawab, mereka dapat meminta bantuan teman atau guru memberikan klarifikasi.
- 3) Pelaksanaan Role Playing: Setiap kelompok memperaktekan skenario berjudul "*suka dan tidak suka*" yang telah dipersiapkan oleh guru seelumnya. Siswa yang tidak bermain peran diminta untuk mengamati dan mencatat poin-poin penting dari simulasi yang berlangsung. Kemudian siswa memperaktekan skenario tentang mengekspresikan kesukaan dan ketidaksukaan mereka terhadap suatu hal dengan menggunakan kata-kata yang sopan. Melakukan percakapan tentang hobi dan mengapa mereka menyukai atau tidak menyukai sesuatu. mempraktikkan sikap menghargai perbedaan dalam kesukaan dan ketidaksukaan orang lain.



Gambar 1. Siswa Mempraktekan Penerapan Metode Role Playing

- 4) Penyusunan Kesimpulan: Setelah semua kelompok selesai memainkan peran, setiap kelompok menyusun kesimpulan dari peran yang telah dimainkan dan menyampaikannya di depan kelas. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami materi dan mampu mengingat poin-poin penting yang telah dipelajari.

- 5) Penguatan oleh Guru: Setelah presentasi kesimpulan dari siswa, guru memberikan kesimpulan secara menyeluruh serta memberikan penegasan terkait materi yang telah dipelajari.

Penerapan metode role playing ini mendapat dukungan dari Ibu Suresmi Eka Fitri yang menyatakan:

"Saya memberikan skenario kepada anak-anak supaya mereka bisa mempelajarinya terlebih dahulu. Saya membagi mereka menjadi empat kelompok dan setiap kelompok diberikan bahan materi yang relevan dengan peran mereka. Hal ini membantu mereka lebih siap dalam memainkan peran mereka."

c. Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan dan tanggapan mereka terhadap metode role playing yang telah diterapkan. Selain itu, guru memberikan evaluasi dan penilaian terhadap performa setiap kelompok. Sebagai langkah akhir, guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dan menutup sesi dengan doa bersama.

Wali Kelas IV SDN 36 Tulang Bawang Tengah, menegaskan bahwa tahapan pembelajaran di sekolah tersebut selalu mencakup pendahuluan, inti, dan penutup. Ia menyatakan:

"Apapun metode pembelajaran yang digunakan, tahapan pembelajaran selalu dimulai dengan pendahuluan, dilanjutkan kegiatan inti sesuai metode yang dipilih, dan diakhiri dengan penutup yang mencakup refleksi, penguatan materi, dan perencanaan pembelajaran berikutnya."

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 36 Tulang Bawang Tengah mencakup tahapan pendahuluan (persiapan skenario dan tanya jawab awal), kegiatan inti (pelaksanaan role playing dan penyusunan kesimpulan), serta penutup (refleksi dan evaluasi). Implementasi metode ini telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Evaluasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode role playing, guru dan siswa di SDN 36 Tulang Bawang Tengah melakukan tahapan

evaluasi. Evaluasi dilakukan sesuai dengan penggunaan metode pembelajaran dan materi yang diajarkan. Evaluasi tidak hanya dilakukan setelah pembelajaran selesai, tetapi juga selama proses pembelajaran berlangsung untuk memastikan efektivitas metode yang diterapkan.

Wali Kelas IV SDN 36 Tulang Bawang Tengah menyampaikan bahwa:

“Selesai anak-anak memainkan peran, saya lakukan evaluasi. Evaluasinya saya lakukan dengan memberikan lembar evaluasi kepada siswa, kemudian mereka saya minta untuk mengomentari setiap kelompok—kurangnya apa saja dan bagaimana saat peran dimainkan. Di sisi lain, saya juga membuat catatan pribadi untuk setiap kelompok yang maju. Tujuannya agar mereka tahu jika ada yang keliru dan apa yang perlu diperbaiki.”

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, evaluasi dilakukan setelah pembelajaran dengan cara memberikan komentar tertulis dari siswa melalui lembar evaluasi serta catatan pribadi yang dibuat oleh guru. Selain itu, guru juga memberikan tugas-tugas berupa tes objektif (pilihan ganda) dan tes uraian yang terdapat dalam buku pegangan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Hal ini pun sama dengan penelitian yang dilakukan oleh ²². Hasil menunjukkan bahwa efektivitas berbagai metode evaluasi dalam pembelajaran dan menemukan bahwa kombinasi observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes objektif dan tes uraian mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang pemahaman siswa. Penelitian ini juga menegaskan bahwa metode evaluasi yang beragam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut diperjelas oleh Wali Kelas IV yang menyatakan:

“Selain catatan yang saya buat untuk setiap kelompok dan komentar dari siswa, saya juga memberikan penugasan. Saya suruh anak-anak mengisi soal-soal pilihan ganda dan uraian pada bukunya masing-masing. Itu untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka. Apakah materi yang disampaikan teman-temannya melalui metode role playing dapat diterima dan dipahami atau belum. Penilaian yang saya lakukan itu meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kalau sikap, saya mengamati anak-anak dalam segi nilai yang dapat digarisbawahi, refleksi. Ketika pembelajaran berlangsung dan saat di luar kelas. Kalau pengetahuan, saya bisa ambil dari nilai tugas, ulangan harian, PR, dan ujian. Sedangkan keterampilan, saya amati ketika anak-anak bermain peran.”

²² Ainun Dwi Eriskiani, “(UPLOAD ULANG SESUAI KAIDAH DAFTAR ISI TIDAK BOLEH DIUPLOAD).. Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas A Dengan Tema Binatang Di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1” (IAIN Ponorogo, 2020).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa guru tidak hanya menilai penampilan siswa dalam bermain peran, tetapi juga mengevaluasi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Penilaian sikap dilakukan dengan cara mengamati perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung maupun di luar kelas. Pengetahuan siswa dievaluasi melalui tugas-tugas yang diberikan, seperti ulangan harian, pekerjaan rumah, dan ujian. Sedangkan keterampilan siswa dinilai berdasarkan partisipasi dan ekspresi mereka saat memainkan peran dalam metode role playing.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Evaluasi yang dilakukan guru melalui berbagai instrumen membantu memastikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, metode role playing dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh.²³ Meneliti terkait Penerapan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar siswa dan keterampilan berbicara, hasil yang didapatkan juga sama-sama menunjukkan bahwa metode role-playing berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi siswa. Selain itu, metode ini juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

C. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 36 Tulang Bawang Tengah telah berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Namun, efektivitas metode ini sangat dipengaruhi oleh keseriusan siswa dalam menjalankan peran mereka. Kondisi kelas setelah menerapkan metode role playing menjadi lebih kondusif, dengan meningkatnya kepercayaan diri siswa. Meski demikian, beberapa siswa masih membutuhkan waktu untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator yang digunakan mencakup pemahaman materi (kognitif), sikap dan respons emosional siswa (afektif), serta keterlibatan dan kelancaran komunikasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (psikomotorik).

²³ Putu Ayu Candra Dewi, Maria Goreti Rini Kristiantari, and Ni Nyoman Ganing, "Kontribusi Tindak Pembelajaran Guru Kelas 1 SD Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa," *Indonesian Journal of Instruction* 2, no. 2 (2021): 61–72.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV, dijelaskan bahwa untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, terdapat beberapa indikator utama yang diamati yaitu sebagai berikut.

a. Aspek Kognitif

Pemahaman siswa terhadap materi diukur melalui kemampuan mereka menjelaskan kembali materi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas dan tes yang diberikan. Dengan demikian, hasil belajar kognitif dapat terlihat dari sejauh mana siswa mampu mengolah dan menerapkan informasi yang telah dipelajari.

b. Aspek Afektif

Motivasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran menjadi tolak ukur utama. Siswa yang menunjukkan semangat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran lebih cenderung memahami materi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa faktor emosional dan sikap positif terhadap pembelajaran memiliki peran penting dalam pencapaian hasil belajar.

c. Aspek Psikomotorik

Evaluasi melalui keterampilan siswa dalam memainkan peran dan berkomunikasi secara efektif dalam kegiatan role playing. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum penerapan metode role playing, nilai rata-rata tes pilihan ganda siswa berada di angka 70. Namun, setelah penerapan metode ini, nilai rata-rata meningkat menjadi 90. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam pembelajaran yang bersifat interaktif. Selain peningkatan nilai akademik, metode ini juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan berbicara dan kerja sama siswa dalam kelompok. Berikut adalah data nilai siswa kelas IV yang peneliti peroleh dari guru selama observasi dan wawancara saat penelitian dalam bentuk tabel dibawah ini.

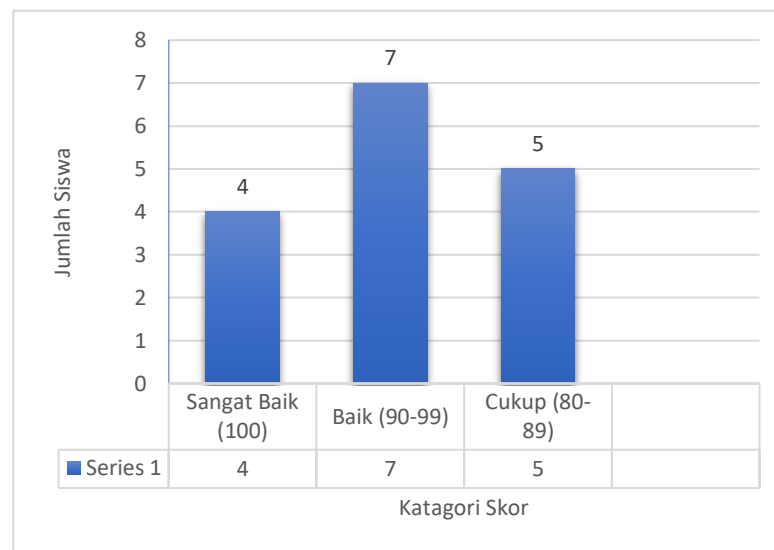
No	Nama	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Keterangan
1	Abizar Dwi Saputra	80	90	Meningkat
2	Ahmad Johar Taufiq	60	80	Meningkat
3	Al Fahri	70	90	Meningkat
4	Alman Al Khasani	70	90	Meningkat
5	Alkana Al Fariski	60	80	Meningkat
6	Azril Rafisqi Yares	70	100	Meningkat
7	Erwin Sanjaya	60	90	Meningkat
8	Ikhsan Nurdianto	50	90	Meningkat
9	Jaka Saputra	70	90	Meningkat

10	Lailia Azizah	70	90	Meningkat
11	Mufidah Doa	80	100	Meningkat
12	Muhammad Yusuf	70	100	Meningkat
13	Naraya Aletha Qirani	60	90	Meningkat
14	Putri Dewi Lestari	70	100	Meningkat
15	Putri Intan	80	100	Meningkat
16	Muhammad Dzakiy	70	90	Meningkat

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Sebelum dan Sesudah menerapkan metode role playing

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterampilan berbicara, dan kerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, metode role playing dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hal ini juga dilakukan oleh peneliti untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa menggunakan rubrik penilaian yang dimana didapatkan dari selama observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan. Berdasarkan hasil penilaian terhadap 16 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode role playing, diperoleh bahwa metode ini memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata nilai kelas mencapai 89.1, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu memahami materi dengan baik. Sebanyak 4 siswa (25%) memperoleh skor 100 dalam kategori Sangat Baik, 7 siswa (43.75%) memperoleh skor antara 90 - 99, dan 5 siswa (31.25%) memperoleh skor antara 75 - 89 dalam kategori Baik. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 75, yang berarti semua siswa mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Dari aspek kognitif, sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi. Pada aspek afektif, terlihat adanya peningkatan antusiasme dan minat belajar siswa, meskipun beberapa siswa masih perlu lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dari aspek psikomotorik, siswa mampu menampilkan peran mereka dengan baik dalam kegiatan role playing, meskipun ada beberapa yang masih perlu meningkatkan rasa percaya diri mereka. Untuk lebih jelasnya hasil belajar yang menggunakan rubrik penilaian dapat dilihat dari grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing

Hasil ini membuktikan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam keterampilan berbicara, kerja sama, dan pemahaman materi. Pendekatan ini membuat siswa lebih aktif, antusias, serta mampu menyerap materi dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, metode role playing dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Beberapa hasil penelitian yang relevan mendukung berhasilnya pembelajaran dengan menggunakan metode role playing antara lain penelitian yang dilakukan oleh Alfan Nurngain,²⁴ yang meneliti terkait Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, hasil yang didapatkan juga sama-sama menunjukkan bahwa metode role playing tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan semangat mereka untuk belajar. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka secara menyeluruh. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ismawati dkk.²⁵

²⁴ Alfan Nurngain, "Application of the Role Playing Method in Indonesian Language Subjects to Improve Student Learning Outcomes," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin* 3, no. 1 (2024): 18–30.

²⁵ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016).

yang meneliti tentang penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, hasil yang didapatkan sama-sama menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya serta termotivasi untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan juga dapat menjawab soal evaluasi dengan tepat sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian mengenai implementasi metode role playing terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 36 Tulang Bawang Tengah, maka dapat diambil kesimpulan bahwa siswa mengalami peningkatan pada hasil belajar. metode role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini membantu siswa lebih memahami materi, meningkatkan keterampilan berbicara, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil evaluasi melalui rubrik penilaian menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek, seperti pemahaman materi, partisipasi, ekspresi, kerja sama, serta rasa ingin tahu siswa. Pada metode role playing, 85% siswa mencapai kategori baik hingga sangat baik, dengan rata-rata nilai meningkat dari 70 menjadi 90 setelah metode ini diterapkan. Namun, sebagai peneliti, menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan guna meningkatkan kualitas penelitian dan penulisan kami di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, Eti Robiatul, And Siti Qomariyah. "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten." *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (2023).
- Ali, Aisyah, Apriyanto Apriyanto, Titik Haryanti, And Hidayah Hidayah. *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, And Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Pilar* 14, No. 1 (2023).
- Ananda, Rusydi, And Abdillah Abdillah. "Pembelajaran Terpadu: Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model," 2018.
- Aprilia, Aprilia. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan.” UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023.

Dewi, Putu Ayu Candra, Maria Goreti Rini Kristiantari, And Ni Nyoman Ganing. “Kontribusi Tindak Pembelajaran Guru Kelas 1 SD Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa.” *Indonesian Journal Of Instruction* 2, No. 2 (2021).

Dwi Eriskiani, Ainun. “(UPLOAD ULANG SESUAI KAIDAH DAFTAR ISI TIDAK BOLEH DIUPLOAD).. Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas A Dengan Tema Binatang Di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1.” IAIN Ponorogo, 2020.

Hakim, Lukman. “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, No. 1 (2016).

Halim, Amar. “Efektivitas Asesmen Sumatif Dalam Pengukuran Capaian Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV MIN 19 Bireuen.” *Journal Of Comprehensive Science (JCS)* 3, No. 6 (2024).

Ilmanuddin, Ilmanuddin, And Robby Sadha Siregar. “Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.” *EDUCARE: Journal Of Primary Education* 1, No. 1 (2019).

Izzati, Faiza Nuril, Endang M Kurnianti, And Uswatun Hasanah. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing.” *Kompetensi* 17, No. 1 (2024).

Karnia, Nia, Jeani Rida Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, And Muhammad Galih Pratama. “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, No. 2 (2023).

Maulani, Giandari, Sisca Septiani, Nora Susilowaty, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Sutrisno Sadji Evenddy, Holong Saor Nababan, Kusno Setiadi, Ira Rahayu, Lasmaria Nami Simanungkalit, And Syamsi Edi. *Evaluasi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka, 2024.

NASTITI, RATIH ARUM. “Analisis Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas IV SDN Mentoro.” STKIP PGRI

PACITAN, 2021.

- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, And Ali Sudin. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1, No. 1 (2016).
- Nurngain, Alfian. "Application Of The Role Playing Method In Indonesian Language Subjects To Improve Student Learning Outcomes." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin* 3, No. 1 (2024).
- Rizky, Khairul. "Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Pada Pengajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama," 2023.
- Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, And Gismina Tri Rahmayati. "Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif." *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1, No. 2 (2022).
- Safarudin, Rizal, Zulfamanna Zulfamanna, Martin Kustati, And Nana Sepriyanti. "Penelitian Kualitatif." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, No. 2 (2023).
- Saptadi, Norbertus Tri Suswanto, Ledy Nurlely, Reina A Hadikusumo, Randitha Missouri, Erna Fitriani Hamda, Tri Hutami Wardoyo, Agustinus Talindong, Raden Giovanni Ariantara, Putu Satya Narayanti, And Evi Mauliza. *Manajemen Pengelolaan Kelas*. Sada Kurnia Pustaka, 2025.
- Sasomo, Budi. "Pendekatan Saintifik Dengan Metode Role Playing Mempermudah Penilaian Individu Peserta Didik." *INSPIRAMATIKA* 1, No. 1 (N.D.).
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, And Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018).
- Syahrani, Muhammad. "Membangun Kepercayaan Data Dalam Penelitian Kualitatif." *Primary Education Journal (Pej)* 4, No. 2 (2020).
- Winataputra, Udin S, R Delfi, P Pannen, And D Mustafa. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran* 4, No. 1 (2014).