

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI
PERSIAPAN KEMERDEKAAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN
PADA KELAS V SDN 1 TEMPUREJO**

A. Ridho Afriyanto¹, Sungeng Eko Putro Widoyoko², Nur Ngazizah³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Purworejo

ahmadridhoafriyanto@gmail.com, ekoputro@umpwr.ac.id,

Nur.ngazizahumpwr@gmail.com

ABSTRACT

A research entitled "Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Independence Preparation Material Through Role Play Method in Class V of SDN 1 Tempurejo" has been conducted. Elementary School Teacher Education, FKIP, Muhammadiyah University of Purworejo. This study aims to improve learning outcomes in the independence preparation science material through the role play method of class V of SDN 1 Tempurejo. The design of this research is classroom action research (PTK) with two cycles. The subjects in this study were class V students of SDN 1 Tempurejo, with a total of 18 students. The data collection technique used interviews, observations, and tests. Data analysis used descriptive analysis. The results of the study were: (1) Pre-cycle it can be seen that the level of learning completeness of students classically only reached 16.6% with a total of 3 students completing the lesson while the number of students who had not completed it was 15 students (83.4%). With an average of 48.05. In the pre-cycle, data was obtained using document analysis techniques. (2) In cycle I, 9 students completed (50%) and 9 students did not complete (50%). With an average of 58.05. With a success indicator of ≥ 70 , it is still necessary to conduct cycle II (3) In cycle II, the number of students who completed was 17 students (94.4%) and only 1 student did not complete (5.6%), and an average of 76.05. Thus, the role playing method can improve the learning outcomes of class V students at SDN 1 Tempurejo.

Keywords: *Role Playing Method, Improving Learning Outcomes*

ABSTRAK

Telah dilakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Persiapan Kemerdekaan Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelas V SDN 1 Tempurejo" Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi IPAS persiapan kemerdekaan melalui metode bermain peran kelas V SDN 1 Tempurejo. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Subyek pada penelitian ini peserta didik kelas V SDN 1 Tempurejo, dengan jumlah 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara, observasi, dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian adalah: (1) Pra siklus terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal hanya mencapai 16,6% dengan jumlah tuntas sebanyak 3 peserta didik sedangkan jumlah yang belum tuntas sebanyak 15 peserta didik (83,4%). Dengan rata-rata 48,05. Pada pra siklus data di peroleh dengan teknik analisis dokumen. (2) pada siklus I diperoleh 9 orang yang tuntas (50%) dan yang belum tuntas sebanyak 9 (50%). Dengan rata-rata 58,05. Dengan

indikator keberhasilan ≥ 70 , maka masih perlu dilakukan siklus ke II (3) Pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 17 peserta didik (94,4%) dan hanya 1 peserta didik yang belum tuntas (5.6%), dan rata-rata 76,05. Dengan demikian metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1Tempurejo.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Peningkatan Hasil Belajar

A. Pendahuluan

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran baru yang ada pada kurikulum merdeka (Alhamudin 2019). Lestari dkk (2024:36) mengatakan pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran perpaduan antara mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan juga ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pembelajaran IPAS materi persiapan kemerdekaan mendapat nilai yang rendah. Hal itu dibuktikan dengan diperoleh nilai terendah 35 nilai tertinggi 70 dan nilai rata-rata 48,05. Dari 18 peserta didik yang mencapai KKM hanya 3 peserta didik dan ketuntasan peserta didik 16,6%. Kondisi ini disebabkan karena guru kurang baik dalam mengurus kelas, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta kurangnya pemanfaatan metode pembelajaran yang efektif. Karena itu perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran supaya dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dan harapannya bisa memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar agar lebih baik. Ilmu pengetahuan alam dan sosial memiliki tiga aspek penilaian hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. (Ulfah 2020). Pada penelitian ini ditekankan pada aspek kognitif. Suhelayanti dkk (2024) pemberian mata pelajaran IPAS pada peserta didik SD/MI bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berpikir kreatif dan kritis hingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin,

bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Pembelajaran yang diambil dalam penelitian ini terdapat pada semester 2 materi persiapan kemerdekaan.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) khususnya pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 Tempurejo yaitu 70. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi dan analisis dokumen pra siklus terdiri dari 18 peserta didik yaitu ada 15 peserta didik belum mencapai KKM, nilai rata-rata 48,0 kategori kurang tuntas. Salah satu metode yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat adalah metode bermain peran (*role playing*). metode bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilaksanakan peserta didik dengan memerankan sebagai seorang tokoh (Andini 2021). Metode bermain peran yang dianggap paling tepat diterapkan untuk permasalahan yang terjadi di kelas V SDN 1 Tempurejo pada saat proses pembelajaran terutama pada materi persiapan kemerdekaan. Alasan digunakannya metode bermain peran karena dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang

digunakan untuk memperbaiki suatu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang tentunya jauh lebih baik dari sebelumnya. Menurut Arikunto (2021) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik yang bertindak sebagai peneliti. Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok antara lain 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Tahapan dalam siklus tersebut secara rinci dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan, tahap pertama dalam penelitian ini membuat perencanaan tindakan dengan menyusun instrumen pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka seperti ATP dan Modul Ajar yang mencakup sintaks pembelajaran sesuai dengan metode bermain peran.

2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan meliputi: Tahap pelaksanaan pada siklus 1 dan 2 adalah sebagai berikut :

a. Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 yaitu lanjutan dari identifikasi masalah yang telah ditemukan pada sebelumnya. Siklus 1 akan dilakukan dua kali pertemuan, yang dimana pertemuan pertama akan mempelajari materi persiapan kemerdekaan drama kesatu “peristiwa rengasdengklok” dengan menerapkan tahap-tahap metode bermain peran (*role playing*), setelah itu akan dilakukan tes evaluasi individu peserta didik. Sedangkan pada pertemuan kedua akan mempelajari persiapan

kemerdekaan drama kesatu “perumusan naskah proklamasi” dengan menerapkan tahap-tahap metode bermain peran (*role playing*), setelah itu akan dilakukan tes evaluasi individu peserta didik.

b. Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 yaitu lanjutan dan sebagai perbaikan dari refleksi siklus 1. Siklus 2 akan dilakukan dua kali pertemuan, yang dimana pertemuan pertama akan mempelajari materi persiapan kemerdekaan dengan drama kedua “peristiwa rengasdengklok” dengan menerapkan tahap-tahap metode bermain peran (*role playing*), setelah itu akan dilakukan tes evaluasi individu peserta didik. Sedangkan pada pertemuan kedua akan mempelajari materi persiapan kemerdekaan drama kedua “perumusan naskah proklamasi” dengan menerapkan tahap-tahap metode bermain peran (*role playing*), setelah itu akan dilakukan tes evaluasi individu peserta didik.

3. Pengamatan

Peneliti melaksanakan pengamatan untuk mendapatkan data dan mencermati proses jalannya pelaksanaan tindakan. Penelitian ini dilaksanakan oleh 2 orang pengamat untuk mengamati pelaksanaan penerapan metode bermain peran terhadap peserta didik kelas V SDN 1 Tempurejo.

4. Refleksi

Pada kegiatan refleksi dilakukan untuk mengumpulkan data data observasi yang diperoleh dari siklus I kemudian dianalisis untuk membandingkan dengan kondisi awal sebelum diberi tindakan. dengan demikian akan

diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan. refleksi tersebut dilaksanakan jika terdapat kekurangan pada siklus I, kemudian merencanakan perbaikan berdasarkan soal evaluasi dan observasi untuk melaksanakan siklus II.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Tes dan Non-Tes.

1). Teknik Tes

Pada teknik ini peneliti menggunakan tes hasil belajar peserta didik pada Bab 2 materi persiapan kemerdekaan yang terdapat pada capaian pembelajaran membaca dan memirsia pada kelas V yang berbentuk dari tes tertulis uraian.

2). Teknik Non-Tes

Pada teknik Non-Tes peneliti melakukan adanya beberapa kegiatan, yaitu:

a. Observasi

Menurut Dewi (2020) observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati dan mencatat semua kejadian tentang hal-hal yang diamati atau diteliti dengan bantuan alat yang dibutuhkan dalam melakukan observasi

b. Analisis Dokumen

Analisi dokumen merupakan kegiatan yang digunakan untuk mencari informasi dalam dokumen-dokumen yang digunakan dalam suatu kegiatan. (Widoyoko 2020)

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar wawancara, lembar

observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi hasil belajar peserta didik, dan analisis dokumen.

1. Lembar Observasi

Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar pedoman observasi yang dibuat terdapat empat aspek/indikator yang dijadikan sebagai pedoman keterlaksanaan pembelajaran, penilaian ini terdiri dari empat skor. Semakin banyak peserta didik yang mendapat penilaian pada pembelajaran menunjukan keterlaksanaan pembelajaran sudah terlihat. Berikut ini adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1 Lembar Observasi
Keterlaksanaan Pembelajaran

N o	Kegiatan	Langkah-langkah	Skor
1.	Pembukaan	Apresepsi	1-4
			1-4
3.	Inti	Menjelaskan materi	1-4
		Menerapkan metode bermain peran	
		Tanya jawab	
		Membimbing peserta didik	
		Mempresentasikan hasil	
		Memberi penguatan jawaban	
		Menyimpulkan pembelajaran	

N o	Kegiata n	Langkah- langkah	Sk or
		Tes evaluasi peserta didik	
4.	Penutup	Mengevaluasi proses pemecahan masalah	1-4

Deskriptor Penilaian:

Skor 4: Memenuhi 4 deskriptor
(Sangat Baik)

Skor 3: Memenuhi 3 deskriptor
(Cukup Baik)

Skor 2: Memenuhi 2 deskriptor
(Kurang Baik)

Skor 1: Memenuhi 1 deskriptor
(Tidak Baik)

b. Lembar Wawancara

Dalam mengumpulkan informasi respon peserta didik peneliti melaksanakan wawancara. Jawaban yang diperoleh dari penyampaian pertanyaan kepada peserta didik sangat bermanfaat untuk mengetahui pengetahuan peserta didik dan efektivitas metode bermain peran. Adapun lembar wawancara sesuai dengan tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Lembar Wawancara

Pertanyaan	No. pertanyaan
Bagaimana cara kamu mempersiapkan diri pada saat mengawali kegiatan?	1
Bagaimana cara kamu memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran?	2
Bagaimana cara kamu memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran?	3
Apa yang kamu tahu tentang persiapan kemerdekaan.	4

Pertanyaan	No. pertanyaan
Apa yang kamu ketahui tentang metode bermain peran	5
Bagaimana cara kamu memperhatikan penjelasan guru mengenai metode bermain peran?	6
Apakah kamu membentuk kelompok? Jika iya, bagaimana caranya?	7
Apa yang kamu lakukan ketika belum mengerti mengenai metode bermain peran?	8
Bagaimana cara kamu menyampaikan hasil kesimpulan?	9
Apa yang kamu rasakan saat belajar menggunakan metode bermain peran?	10

c. Lembar Tes

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti harus membuat instrument tes untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap peningkatan hasil belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan penerapan metode mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang dimana pada penerapan metode bermain peran diterapkan sebanyak dua siklus. Keberhasilan penerapan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Pertemuan	Rata-Rata	Jumlah Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
I	50	4	22,22 %	Kurang Tuntas
II	66,1	10	55,5 %	Kurang Tuntas

Tabel 4 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Pertemuan	Rata-Rata	Jumlah Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
I	70,5	15	83,33 %	Tuntas
II	81,6	17	94,44 %	Tuntas

Tabel 5 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I		
Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
67,5%	70%	2,5%

Tabel 6 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II		
Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
80%	85%	5%

Pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Peserta Didik
Peningkatan hasil belajar peserta didik Bab 2 materi persiapan kemerdekaan

menggunakan teknik tes. Aspek yang diukur adalah ranah kognitif dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4). Pra siklus dilakukan dengan cara analisis dokumen dengan data sebagai berikut. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus memiliki data nilai peserta didik dengan rata-rata 48.05. Peserta didik yang tuntas pada tahap ini ada 3 peserta didik yang nilainya mencapai KKM 70 dengan nilai terendah 35 dengan persentase ketuntasaan 16,6% dengan kategori kurang tuntas. pada siklus 1 pertemuan pertama. Dapat disimpulkan bahwa yang mendapat 63 nilai di bawah KKM ada 14 peserta didik dan 4 peserta didik yang nilainya mencapai KKM. Untuk rata-rata nilai yaitu 50 yang berarti belum mencapai KKM yang nilainya 70. Hasil belajar siklus 1 pertemuan pertama memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 22,2% dengan kategori belum tuntas. pertemuan dua mendapat nilai di bawah KKM ada 8 peserta didik dan 10 peserta didik yang nilainya mencapai KKM. Untuk rata-rata nilai yaitu 66,1 yang berarti belum mencapai KKM yang nilainya 70. Hasil belajar siklus 1 pertemuan dua memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 55,5% dengan kategori kurang tuntas. Hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan pertama dapat disimpulkan bahwa yang mendapat nilai di bawah KKM ada 3 peserta didik dan 15 peserta didik yang nilainya mencapai KKM. Untuk rata-rata nilai yaitu 70,5 yang berarti sudah mencapai KKM yang nilainya 70. Hasil belajar siklus II pertemuan pertama memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 83,3% dengan

kategori tuntas. Pertemuan dua mendapat nilai di bawah KKM ada 1 peserta didik dan 17 peserta didik lainnya mencapai KKM. Untuk rata-rata nilai yaitu 81,6 yang berarti sudah mencapai KKM yang nilainya 70. Hasil belajar siklus II pertemuan dua memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 94,4% dengan kategori sangat tuntas. Hal tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.

Metode yaitu cara kerja sistematis yang di mana dapat mempermudah pelaksanaan agar kondusif dalam mencapai tujuan yang akan di capai, yang juga merupakan strategi yang di ciptakan untuk mewujudkan tujuan belajar mengajar (Maghfiroh 2023). Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut Rofiq (2021). Menurut.... langkah-langkah bermain peran (1) menganalisis materi (2) menyiapkan rencana

pelaksanaan. (3) menyusun kisi-kisi. (4) menyiapkan lembar observasi pembelajaran. (5) menyiapkan soal tes untuk peserta didik. Proses kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran di kelas V SDN 1 Tempurejo. Berikut hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I terdiri dari pertemuan pertama persentase 67,5% dan pertemuan kedua persentase 70%. Maka diperoleh rata-rata keterlaksanaan pembelajaran siklus I 68,75% dengan kategori kurang tuntas. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II terdiri dari pertemuan pertama persentase 80% dan pertemuan kedua persentase 85%. Maka diperoleh rata-rata keterlaksanaan pembelajaran siklus II 82,5% dengan kategori tuntas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penerapan metode bermain peran (*role playing*) yang telah dijabarkan, maka simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial khususnya materi persiapan kemerdekaan. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 58,05 dengan rata-rata persentase ketuntasan klasikal belajar siklus I sebesar 50% dengan kategori kurang tuntas. Meningkat pada siklus II nilai rata-rata 76,5 persentase ketuntasan klasikal belajar siklus II sebesar 88,88% dengan kategori tuntas.

2. Proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. pada siklus I keterlaksanaan pembelajaran dengan rata-rata 68,75% kategori kurang. Meningkat pada siklus II dengan rata-rata 82,5% dengan kategori tuntas. Peningkatan proses tampak pada saat peserta didik lebih aktif menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan guru mengenai materi persiapan kemerdekaan, perhatian peserta didik lebih baik saat mendengarkan penjelasan guru, serta peserta didik sebagian besar sudah aktif dalam memerankan tokoh drama yang diberikan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas sebagaimana dikemukakan diatas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas disarankan untuk menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebagai alternatif pembelajaran persiapan kemerdekaan. Hal tersebut dilakukan mengingat metode pembelajaran akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Pada saat proses pembelajaran hendaknya guru lebih inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga memberikan dampak baik pada peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam pembelajaran.
3. Pada proses pembelajaran hendaknya guru lebih berinteraksi dengan peserta didik agar peserta didik lebih aktif belajar dan tidak enggan untuk menanyakan pada guru akan materi yang belum dipahami.

4. Bagi pihak sekolah sebaiknya memfasilitasi guru untuk mengeksplor berbagai model dan metode pembelajaran lainnya yang dapat menunjang kualitas kerja guru dalam pembelajaran di SD N 1 Tempurejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S., & SH, S. P. (2021). Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips. CV. Dotplus Publisher.
- Alamudin, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan dengan Metode Study Lapangan pada Siswa Kelas V SDN Pasung Tahun Pelajaran 2018/2019. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 3(2). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/734>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Lestari, R. E., Sukendro, S., & Syahrial, S. (2024). Penggunaan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(5),4993-4998. <http://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/4452>
- Maghfiroh, N., & Hanafi, I. R. (2023). Peran Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. MindSet: Jurnal Manajemen

Pendidikan Islam, 236-244.

Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP bustanul makmur genteng. MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(1), 001-011.

<http://ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/mumtaz/article/view/1123>

Suhelayanti, A. E., Jannah, M., Oviana, W., & Ilahi, R. (2024). Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Media dan Asessment Pembelajaran IPAS. JKA, 1(1).

https://bansigom.org/Jurnal/index.php/Bansigom_JKA/article/view/8

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, 2(1), 1-9.

<http://ojssteialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>

Widoyoko, Sugeng Eko Putro. (2020). Teknik penyusunan instrumen penelitian Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Cetakan ke 9.