PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI JUAL BELI DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 1 LAMBHEU ACEH BESAR

Mahirunnisa[1], Nurmasyitah[2], Tursinawati[3]
[123]PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala
[1]mahirunnisa211@gmail.com , [2]nurmasyitah@unyiah.ac.id ,
[3]tursinawati@usk.ac.id

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in IPAS learning on buying and selling material are indicated by scores that are still below the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). This condition is influenced by teacher-centered learning, limited variation in instructional methods, and students' low participation in discussions and peer interactions. As a result, students tend to be passive and lack confidence, making the learning process less meaningful. This study aims to determine the implementation of the Role Playing method and its impact on students' learning outcomes in IPAS learning on buying and selling material in the fourth grade of SDN 1 Lambheu, Aceh Besar. This study employed a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of 25 fourth-grade students and one IPAS teacher. Data were collected through observation and learning outcome tests. Data analysis was conducted qualitatively through data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by the calculation of mean scores and the percentage of learning mastery. The results showed that the implementation of the Role Playing method improved students' active participation during the learning process, particularly in role-playing and discussion activities. Students became more enthusiastic, confident, and cooperative in group work. Furthermore, students' learning outcomes significantly improved, with an average score of 82.4 and a mastery percentage of 84%, exceeding the established KKTP. Therefore, the Role Playing method can be considered an effective alternative instructional strategy to enhance students' engagement and learning outcomes in buying and selling material.

Keywords: Role Playing, learning outcomes, IPAS, buying and selling

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi jual beli ditunjukkan oleh capaian yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, penggunaan metode yang kurang bervariasi, serta rendahnya keaktifan siswa dalam berdiskusi dan berinteraksi. Siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi jual beli kelas IV SDN 1 Lambheu Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV dan satu

orang guru IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta didukung dengan perhitungan rata-rata dan persentase ketercapaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada tahap bermain peran dan diskusi. Siswa terlihat lebih antusias, berani, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 82,4 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 84%, yang telah melampaui KKTP yang ditetapkan sekolah. Dengan demikian, metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi jual beli.

Kata kunci: *Role Playing*, hasil belajar, IPAS, jual beli

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai pusat keunggulan dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, diperlukan sistem pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, dan kompetitif dengan menekankan penguasaan keterampilan hidup (life skill) sebagai bekal masa depan (Sinaga et al., 2022). Dalam upaya mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk melakukan perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*) melalui pendekatan yang lebih inovatif. Transformasi ini mencakup perubahan dalam kurikulum, model, serta metode pembelajaran yang bersifat lebih adaptif dan kontekstual, sehingga pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya pemulihan pembelajaran pasca pandemi Covid-19. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada satuan pendidikan dan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Kurikulum Merdeka diharapkan mampu menjadi solusi terhadap penurunan kemampuan belajar siswa

serta memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan potensi sesuai minat dan bakat yang dimiliki (Jusuf & Sobari, 2022).

Salah satu bentuk implementasi dari kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman yang utuh dan terintegrasi mengenai fenomena alam dan sosial, mengingat pada tahap perkembangan ini siswa cenderung memahami sesuatu secara menyeluruh dan tidak terpisah-pisah (Fitriyah & Wardani, 2022). Selain itu, pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Pertiwi et al., 2023).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS adalah materi jual beli yang berkaitan erat dengan kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini mencakup interaksi antara penjual dan pembeli serta proses kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Pemahaman yang baik terhadap materi ini menjadi salah satu indikator penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Namun, pada kenyataannya hasil belajar siswa pada materi jual beli di sekolah dasar masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi.

Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Guru cenderung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa menjadi pasif, kurang percaya diri, serta kurang terlibat dalam proses diskusi dan interaksi dengan teman sebaya. Padahal, pembelajaran IPAS menuntut adanya kegiatan eksploratif dan pengalaman langsung agar siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam.

Hal ini diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Lambheu, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPAS hanya mencapai sekitar 69%, masih di bawah KKTP yang ditetapkan yaitu 75%. Selain itu, siswa juga terlihat kurang aktif dalam bertanya dan berdiskusi, serta cenderung mudah merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran dengan memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret melalui pengalaman langsung (Deliyana & Fitriani, 2019). Selain itu, metode ini juga dapat melatih keterampilan sosial, kerja sama, serta kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi dengan orang lain. Menurut Rochman et al., (2021), *Role Playing* membantu siswa memahami peran sosial serta memecahkan masalah melalui interaksi dalam kelompok. Dengan demikian, metode ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi jual beli yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi sehari-hari.

Efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Kristin (2018) menyatakan bahwa metode *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa meskipun tingkat keberhasilannya dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Selain itu, penelitian Sinaga (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga melampaui KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar secara individu maupun klasikal, serta dari peningkatan nilai rata-rata siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* memiliki potensi besar dalam

menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi jual beli disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan metode Role Playing diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran IPAS pada materi jual beli serta untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan metode tersebut pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, baik bagi guru, siswa, maupun peneliti dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif yang berfokus pada pemahaman fenomena secara mendalam melalui deskripsi naratif berdasarkan realitas lapangan, bukan melalui pengolahan angka (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Lambheu, Aceh Besar, pada tanggal 4 dan 6 Maret 2026, dengan subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV dan satu orang guru mata pelajaran IPAS.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya terkait indikator sikap kolaboratif, kreativitas, dan rasa ingin tahu siswa. Sementara itu, tes hasil belajar berupa 20 soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan metode *Role Playing*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi dilakukan secara langsung saat proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan respon

siswa (Sugiyono, 2019). Tes diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan metode *Role Playing* (Nasrudin, 2019).

Teknik analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019).

Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan penelitian, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data serta mengaitkannya dengan tujuan penelitian. Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi dan tes. Selain itu, analisis kuantitatif sederhana juga digunakan untuk menghitung rata-rata nilai siswa serta persentase ketuntasan belajar secara klasikal guna memperkuat hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi jual beli di kelas IV SDN 1 Lambheu, Kabupaten Aceh Besar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan selama dua pertemuan melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* terlaksana dengan baik melalui tujuh fase pembelajaran, yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, penyusunan skenario, penyiapan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, serta penarikan kesimpulan.

Pada fase awal, sebagian siswa masih kurang aktif dan memerlukan bimbingan, terutama dalam menentukan masalah dan peran. Namun, pada fase pemeranan dan diskusi-evaluasi, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, kepercayaan diri, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama.

Kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk simulasi “Mini Market Kelas” yang memungkinkan siswa memerankan pelaku ekonomi sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Melalui kegiatan ini, siswa mampu memahami alur kegiatan ekonomi secara lebih konkret karena terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Guru berperan sebagai

fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran sehingga tetap terarah pada tujuan.

Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes tertulis setelah pembelajaran. Data menunjukkan bahwa dari 25 siswa, sebanyak 21 siswa (84%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa (16%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 82,4 telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 60. Rekapitulasi kategori hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Siswa

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
80 – 100	21	Sangat Baik
70 – 79	2	Baik
60 – 69	-	Cukup
50 – 59	-	Kurang
0 – 49	-	Kurang Sekali

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi dengan baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan terutama pada soal yang menuntut kemampuan analisis hubungan antar pelaku ekonomi.

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS materi jual beli menunjukkan hasil yang positif, baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa, karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi. Melalui kegiatan simulasi peran sebagai produsen, distributor, dan konsumen, siswa dapat merekonstruksi situasi nyata ke dalam pembelajaran sehingga konsep kegiatan ekonomi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Hal ini sejalan dengan pendapat Bahtiar & Suryarini (2019) yang menyatakan bahwa *Role Playing* memungkinkan siswa mendramatisasikan perilaku tokoh untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam interaksi sosial, diskusi, dan penyampaian pendapat selama pembelajaran juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, serta kerja sama, yang didukung oleh peran guru

sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bimbingan agar proses pembelajaran tetap terarah (Rahmawati & Suryadi, 2019).

Meskipun pada tahap awal masih terdapat siswa yang kurang aktif atau ragu dalam memerankan peran, proses pembelajaran yang berkelanjutan mampu meningkatkan partisipasi dan keberanian siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mengingatnya dalam jangka panjang, sebagaimana dikemukakan oleh Jamiatussoleha (2025) bahwa pembelajaran melalui praktik langsung lebih efektif dalam memperkuat daya ingat siswa.

Keberhasilan metode ini juga terlihat dari tingginya capaian hasil belajar siswa yang sebagian besar telah memenuhi kriteria ketuntasan, yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhasanah dan Sujana (2023) yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* dapat mengoptimalkan pemahaman konsep dan hasil belajar karena mendorong keterlibatan aktif dan kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode *Role Playing* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna, meskipun memerlukan pengelolaan waktu yang baik serta pembiasaan agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal.dan diskusi kelompok.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek efisiensi waktu pelaksanaan, di mana penerapan metode *Role Playing* memerlukan durasi yang relatif lama mulai dari tahap persiapan skenario hingga diskusi dan evaluasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian waktu pembelajaran digunakan untuk memberikan pengarahan mendalam terkait pembagian peran serta pengulangan instruksi alur simulasi agar seluruh siswa memahami tanggung jawabnya.

Meskipun penggunaan waktu cukup besar, hal tersebut tidak mengurangi efektivitas metode dalam meningkatkan hasil belajar, melainkan menjadi bahan evaluasi penting dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya, khususnya dalam pengelolaan waktu dan penyederhanaan instruksi agar

proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan efisien. Dengan demikian, metode *Role Playing* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna, dengan catatan perlunya manajemen waktu yang lebih baik agar pelaksanaannya semakin optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 1 Lambheu Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPAS materi jual beli terlaksana dengan baik melalui tujuh fase pembelajaran, yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, penyusunan skenario, penyiapan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, serta penarikan kesimpulan, yang secara umum mampu mendorong keaktifan dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Fase pemeranan serta diskusi dan evaluasi menjadi tahapan yang paling efektif karena siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, kepercayaan diri, serta kemampuan memahami dan mengaitkan konsep kegiatan ekonomi secara lebih konkret melalui pengalaman langsung, sementara pada fase awal seperti pemilihan masalah dan pemilihan peran masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan meskipun kegiatan tetap berjalan dengan baik.

Dari segi hasil belajar, penerapan metode ini juga menunjukkan hasil yang positif, di mana dari 25 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 21 siswa (84%) telah mencapai ketuntasan dengan nilai di atas KKTP (75), sedangkan 4 siswa (16%) belum tuntas, sehingga secara keseluruhan menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi jual beli.

DAFTAR PUSTAKA

Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(1), 71. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651

Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd

Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *8*(1), 31. https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260

Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(3), 236–243. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243

Jamiatussoleha, S. (2025). *Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *2*(2), 201–210.

Jusuf, H., & Sobari, A. (2022). Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(2), 185–194. https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i2.1360

Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *8*(2). https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356

Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian*. PT. Panca Terra Firma.

Nurhasanah, A. I., Sujana. A., & S. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, *4*(2), 182–191.

Pertiwi, I. A. A., S, R. A., & Rustini, T. (2023). Analisis Pedagogical Content Knowledge Buku Guru IPAS Muatan IPS SD Kurikulum Merdeka. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, *6*(1), 69. https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.7984

Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). *Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa (Teacher ' s as a facilitator and the effectiveness of student learning)*. *4*(1), 49–54. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954

Rochman, Nurfurqon, F. F., & Altaftazani, D. H. (2021). Pembelajaran Kegiatan Jual Beli Melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, *04*(06), 875–881.

Sinaga, Y. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., & Tanjung, D. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema VIII Kelas SD Negeri 060934 Medan. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(December), 1899–1911.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.