UPAYA MENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MELALUI METODE ROLE PLAYING BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL PADA MATERI JUAL BELI DI KELAS 4 SDN BULUS

Gita Kumalasari[1],Titi Anjarini [2], Suyoto[3]
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo
[1]gitakumalasari02@gmail.com, [2]titianjarini@umpwr.ac.id,
[3]suyoto2pasca2020@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student motivation and learning outcomes through a Role Playing method oriented to local wisdom on the topic of buying and selling in Grade 4 at SDN Bulus. The research used Classroom Action Research (CAR) with Kurt Lewin's model, involving planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation sheets, questionnaires, tests, and documentation. The results showed significant improvements in student motivation and learning outcomes after implementing the Role Playing method. Student motivation increased from 56.62% in the pre-cycle to 81.94% in cycle II, while average learning outcomes improved from 44.28 to 82.85. This indicates that the Role Playing method oriented to local wisdom effectively enhances motivation and learning achievement in elementary school students.

Keywords: *Role Playing, Local Wisdom, Student Motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui metode Role Playing yang berorientasi pada kearifan lokal pada materi jual beli di kelas IV SDN Bulus. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode Role Playing. Motivasi belajar meningkat dari 56,62% pada pra siklus menjadi 81,94% pada siklus II, sedangkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 44,28 menjadi 82,85. Hal ini menunjukkan bahwa metode Role Playing yang berorientasi kearifan lokal efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik SD.

Kata Kunci: Role Playing, Kearifan Lokal, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis sebagai sarana utama dan media yang efektif untuk menanamkan norma, menyebarkan nilai-nilai, serta membentuk etos kerja dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai alat untuk membangun kepribadian bangsa, memperkuat identitas nasional, dan memperteguh jati diri bangsa. Di era globalisasi yang semakin menguat, peran pendidikan menjadi semakin krusial karena globalisasi membawa serta nilai-nilai dan budaya asing yang kerap tidak sejalan dengan nilai-nilai serta kepribadian bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan melalui pembelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar, terlebih karena globalisasi turut mendorong meningkatnya aktivitas di sektor perdagangan.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar seharusnya tidak terbatas pada penyampaian materi secara hafalan, sebab tidak semua peserta didik mampu menyerap pembelajaran dengan pendekatan tersebut. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam memilih serta menerapkan metode yang sesuai, mengingat IPAS berkaitan erat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS yang kerap dianggap sulit dipahami oleh siswa SD adalah materi jual beli. Meskipun dekat dengan kehidupan mereka, jika disampaikan tanpa pendekatan yang kontekstual, maka pemahaman siswa terhadap materi ini menjadi terbatas. Peserta didik kelas IV SD yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat nyata, langsung, dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan kearifan lokal dan pengalaman siswa akan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Integrasi materi dengan konteks lokal dapat meningkatkan keterkaitan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Kearifan lokal mencakup unsur budaya, kebiasaan, nilai-nilai sosial, serta praktik ekonomi masyarakat setempat yang bisa dijadikan sumber pembelajaran. Pembelajaran berbasis kearifan lokal

menjadikan siswa lebih akrab dengan lingkungannya, sehingga menumbuhkan motivasi belajar karena siswa merasa pembelajaran memiliki manfaat yang relevan dalam kehidupan mereka. Kearifan lokal mencakup segala aspek kebudayaan manusia seperti sistem kepercayaan, bahasa, teknologi, pendidikan, sistem ekonomi, struktur sosial, dan seni. Nilai-nilai tersebut tercermin dari cara hidup masyarakat yang mengadopsinya. Kearifan lokal biasanya berawal dari gagasan yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk praktik budaya yang nyata (Hetilaniar & Murniviyanti, 2021).

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Bulus menunjukkan bahwa pembelajaran masih kurang inovatif dan cenderung berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan kurang berkembangnya potensi yang dimiliki peserta didik, terutama dalam hal motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan data hasil belajar sebelum penelitian, dari 14 siswa yang diamati, sebanyak 1 siswa (7,14%) memperoleh nilai 0, 4 siswa (28,57%) memperoleh nilai 30, 2 siswa (14,28%) memperoleh nilai 40, 3 siswa (21,42%) memperoleh nilai 50, dan 4 siswa (28,57%) memperoleh nilai 60. Seluruh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan, sehingga tingkat ketuntasan klasikal adalah 0%. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik hanya 42,14 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 0. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan, khususnya pada materi jual beli, belum mampu menghasilkan capaian belajar yang optimal. Hal ini disebabkan oleh pendekatan, metode, dan evaluasi yang masih bersifat tradisional serta kurang variative

. Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan (Fauziah, L. & Fitriyani, F. 2022) . Oleh karena itu, peneliti merencanakan tindakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, yaitu metode Role Playing.

Role Playing merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang akan disampaikan. Role Playing atau bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran sederhana yang terencana yang di rancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (A.Rahim dan Risky Dwiprabowo, 2020). Penggunaan metode Role Playing adalah suatu metode atau cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dalam memerankan suatu tokoh. Peneliti meyakini dengan itu peserta didik dapat meningkat dalam aspek motivasi belajar dan hasil belajar.

Motivasi belajar adalah salah satu aspek psikis yang memiliki hubungan terhadap pencapaian prestasi belajar (Winata, I. K. 2021). Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Bisa juga diartikan suatu usaha yang dapat menyebabkan seseorang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan atas apa yang telah ia capai (Rohmah, A. N. F. 2022). Sedangkan Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan yang terjadi dari diri peserta didik baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. (Nugraha et al, 2020).Hasil belajar adalah elemen pembelajaran yang paling penting. Hasil belajar merupakan bentuk kompetensi yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran (Arisanti, Y., & Adnan, M. F. 2021).

Lembaga pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal (Fauhah, H., & Rosy, B. 2021). Hal tersebut berlaku pada pembelajaran IPAS, seperti lebih mengarah untuk mengetahui bagaimana peran diri sendiri dalam keluarga maupun masyarakat, mengetahui peran orang lain. Oleh karena itu, kegiatan bermain peran bagi anak akan menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar. Salah satu penentu dalam keberhasilan suatu proses

pembelajaran adalah penggunaan metode Role Playing atau bermain peran. Metode ini membantu peserta didik menemukan makna pribadi dan sosial. Metode ini mengajak peserta didik belajar menggunakan konsep peran. Menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Metode Role Playing ini juga dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, sehingga sangat menarik dan memungkinkan bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Pratama, M. et. al, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hariani, N. M. M.(2019) menujukkan pada hasil penelitian bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dimana dilihat dari aktivitas peserta didik meningkat dari siklus I sampai siklus II dengan hasil sesuai harapan. Demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ubudiyah, I., Budiyono, B., & Hosanah, R. (2023) dengan hasil penelitian terdapat peningkatan dari Siklus I ke Siklus II pada aktivitas guru, peserta didik, dan hasil belajar IPAS peserta didik. Berdasarkan persentase yang diperoleh dari hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus I mengalami peningkatan hingga sklus II sesuai harapan. Berdasarkan hasil tersebut dengan diterapkannya metode pembelajaran Role Playing atau bermain peran pada materi kegiatan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PPKn pada materi Proses Pemilu dan Pilkada yang signifikan pada siswa kelas VI. Hasil tes ini juga didukung dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn materi Proses Pemilu dan Pilkada melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) dapat

menyenangkan, sehingga tercipta pembelajaran aktif.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Berorientasi Kearifan Lokal pada Materi Jual Beli Di Kelas 4 SDN Bulus". Pentingnya melakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar bagi peserta didik dengan metode Role Playing atau bermain peran. Keterbaruan penelitaian ini adalah penggunaan metode Role Playing dengan kearifan lokal dimana dalam pelaksanaan peran peserta didik menggunakan benda khas daerah Purworejo.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang mengacu pada model Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Bulus pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tujuan utama dari tindakan ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mendukung pengumpulan data antara lain lembar observasi, angket motivasi, dan soal tes objektif pilihan ganda. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase dan rata-rata. Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan capaian minimal 75% baik dalam motivasi belajar maupun hasil belajar peserta didik. Jika hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan sesuai dengan indikator keberhasilan, maka tindakan dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pra Siklus

Tahap pra siklus merupakan kondisi awal sebelum diberi tindakan menggunakan metode Role Playing. Berdasarkan observasi dan angket, motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi jual beli tergolong cukup dengan rata-rata persentase 56,62%. Indikator yang dinilai meliputi ketertarikan, perhatian, motivasi, perasaan senang, dan pengetahuan. Selain itu, hasil tes awal menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 44,28 dengan ketuntasan klasikal 0%, di mana seluruh peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data ini menjadi dasar penting untuk pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Pada tahap ini, peneliti merancang pembelajaran IPAS menggunakan metode Role Playing. Rencana tindakan meliputi penyusunan modul ajar, lembar kerja, lembar observasi, dan angket motivasi belajar. Tujuannya adalah untuk mengamati dampak metode ini terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bulus.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama (8 Januari 2025), siswa bermain peran sebagai manajer dan karyawan dalam kegiatan produksi. Pada pertemuan kedua, siswa bermain peran sebagai agen dan kurir dalam kegiatan distribusi. Kedua pertemuan ditutup dengan evaluasi dan doa bersama.

c. Pengamatan Siklus 1

Motivasi Belajar: Terjadi peningkatan dari 56,62% (pra siklus) menjadi 64,41% (siklus 1 pertemuan 2), berpindah dari kategori cukup ke baik. Keterlaksanaan Pembelajaran: Terjadi peningkatan interaksi guru dan siswa, dari 80% pada pertemuan pertama menjadi 82,5% pada pertemuan kedua, termasuk kategori baik.Hasil Belajar: Nilai rata-rata meningkat dari 44,28% (pra siklus) menjadi 53,28% (siklus 1 pertemuan 1) dan 58,57% (siklus 1 pertemuan 2).

d. Refleksi siklus 1

Guru memberikan motivasi, meninjau kembali pembelajaran, dan menyiapkan perbaikan untuk siklus berikutnya.

3. Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan Siklus 2

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti kembali menyusun perangkat

pembelajaran IPAS berbasis metode Role Playing. Rencana tindakan meliputi pembuatan modul ajar yang disesuaikan dengan materi kegiatan konsumsi dan jual beli, penyusunan lembar kerja peserta didik berupa soal tes, penyusunan lembar observasi untuk memantau proses pembelajaran, serta penyusunan angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Perencanaan ini bertujuan untuk melanjutkan peningkatan yang telah dicapai pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dalam dua pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2 x 35 menit.

1) **Pertemuan Pertama (9 Januari 2025, 08.00–09.15 WIB**)

Pada pertemuan ini, peneliti menyampaikan materi mengenai kegiatan konsumsi. Peserta didik berpasangan untuk melakukan Role Playing dengan peran sebagai penjual dan konsumen. Sebagian siswa memainkan peran dalam konsumsi barang (misalnya besek), sementara yang lain sebagai konsumsi jasa (misalnya penjahit). Setelah bermain peran, peserta didik mengerjakan lembar evaluasi. Guru menutup pelajaran dengan arahan untuk pertemuan berikutnya dan doa bersama.

2) Pertemuan Kedua (9 Januari 2025, 09.30–10.45 WIB)

Pada pertemuan kedua, siswa melanjutkan kegiatan jual beli dalam bentuk proyek. Mereka dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok berperan dalam jual beli barang, dan kelompok lainnya dalam jual beli jasa. Setiap kelompok menyusun rencana, membagi tugas, menyiapkan alat dan bahan, lalu melaksanakan praktek jual beli. Masing-masing siswa memiliki peran berbeda seperti manajer, karyawan, kurir, agen, pembeli langsung, dan pembeli tidak langsung. Guru memfasilitasi, membimbing, dan menutup kegiatan dengan refleksi dan doa.

c. Pengamatan Siklus II

Observasi dilakukan untuk mencatat proses pembelajaran, keterlibatan guru dan siswa, serta penggunaan metode Role Playing.

1) **Motivasi belajar**

peserta didik meningkat secara signifikan. Pada pertemuan pertama siklus II mencapai 70,45% (kategori baik), dan meningkat menjadi 83,16%

(kategori sangat baik) pada pertemuan kedua. Kenaikan sebesar 12,71% menunjukkan bahwa siswa semakin antusias, aktif bertanya, dan lebih fokus terhadap materi pembelajaran.

2) Keterlaksanaan Pembelajaran

Interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa, mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus II, keterlaksanaan pembelajaran tercatat 87,5% dan meningkat menjadi 92,5% pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan keberhasilan metode Role Playing dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif, dengan hasil akhir masuk dalam kategori sangat baik.

3) Hasil Belajar Siswa

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata nilai peserta didik pada pertemuan pertama siklus II adalah 74,28% dan meningkat menjadi 90,71% pada pertemuan kedua. Peningkatan sebesar 16,43% menunjukkan bahwa metode Role Playing tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga hasil belajar siswa secara konkret.

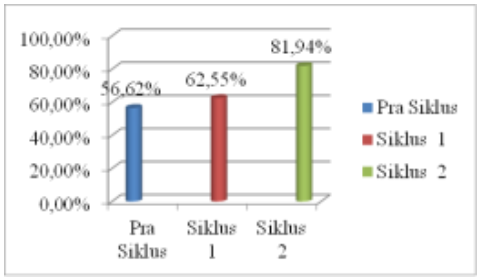
d. Refleksi siklus 2

Setelah pelaksanaan pembelajaran, guru dan peneliti melakukan refleksi dengan memberikan motivasi, evaluasi singkat atas proses pembelajaran, serta memperbaiki aspek-aspek teknis untuk penyempurnaan pembelajaran ke depan. Refleksi ini juga menjadi dasar evaluasi apakah tindakan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pembahasan

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran diamati dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase keterlaksanaan naik dari 80% ke 82,5% (peningkatan 2,5%). Sementara pada siklus II meningkat dari 87,5% ke 92,5% (peningkatan 5%). Secara keseluruhan, rata-rata keterlaksanaan pada siklus I adalah 81,25% (kategori baik), dan siklus II mencapai 90% (kategori sangat baik).

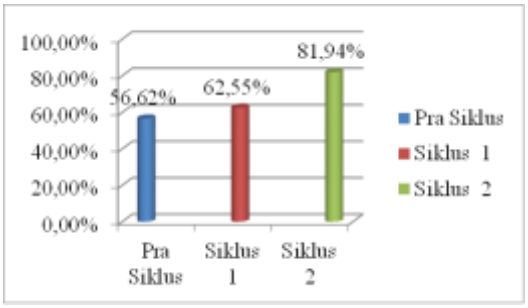


Gambar 1: Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

2. Motivasi Peserta didik

Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan selama penerapan metode Role Playing pada materi jual beli di kelas 4 SDN Bulus. Pada siklus I, motivasi belajar peserta didik tergolong baik dengan persentase 60,69% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 64,41% pada pertemuan kedua, menunjukkan peningkatan sebesar 3,72%.

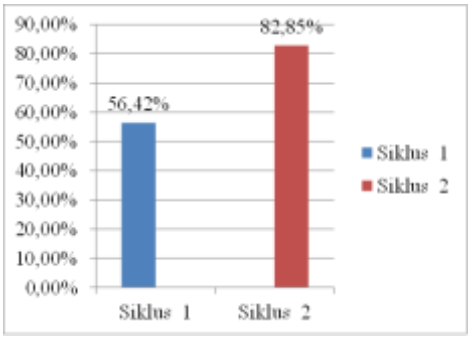
Selanjutnya, pada siklus II motivasi belajar meningkat lebih pesat dan masuk dalam kategori sangat baik, yaitu 76,13% pada pertemuan pertama dan 86,76% pada pertemuan kedua, dengan peningkatan sebesar 10,63%. Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar naik dari 56,62% pada pra siklus menjadi 62,55% pada siklus I, dan meningkat tajam menjadi 81,94% pada siklus II, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 19,39% dari pra siklus hingga siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Playing yang berorientasi pada kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.



Gambar 2. Hasil Angket Peningkatn Motivasi Belajar

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rataa nilai 56,42. Peretmuan 1 siklus I jumlah peserta didik yang sudah tuntas sebanyak 1 peserta didik dan yang belum tuntas sebanyak 13 peserta didik pada pertemuan 2 yang tuntas juga masih 1 peserta didik. Sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata nilai sebesar 82, 85. Pertemuan 1 siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 8 peserta didik. Pertemuan 2 Siklus II seluruh peserta didik tuntas dalam mengerjakan tes hasil belajar karena telah mencapai KKTP 75. Hal ini dengan menerapkan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihar gambar berikut **:**



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing yang berorientasi pada kearifan lokal pada materi jual beli di kelas IV SDN Bulus berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II, begitu pula hasil belajar yang mengalami peningkatan dari rata-rata belum mencapai KKM menjadi rata-rata di atas KKM. Metode Role Playing memungkinkan peserta didik untuk aktif berperan dan mengaitkan materi pembelajaran dengan budaya dan pengalaman lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, metode ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, terutama pada materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan kearifan lokal.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan variasi metode pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kearifan lokal dengan teknologi untuk lebih meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, guru perlu terus meningkatkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, Z. (2021). Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal. JOELS: Journal of Election and Leadership, 2(2). https://journal.unilak.ac.id/index.php/joels/article/view/7451

Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2122–2132. https://s.id/25ljX

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make

A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 321–334. https://s.id/25kAl

Fauziah, L., & Fitriyani, F. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Dengan Metode Yang Bervariatif Dan Model Tiruan Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(1), 62–73. https://s.id/25kAA

Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu, 10(2), 63–74. https://s.id/25kAP

Hetilaniar, H., & Murniviyanti, L. (2021). Analisis Kelayakan Modul Pementasan Monolog Berbasis Kearifan Lokal Dengan Metode Role Playing Dan Teknik 3M (Meniru, Mengolah Dan Mengembangkan). KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra, 5(1), 143–160. https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/6017

Pratama, M., Husain, A., Santoso, B., & Suwondo, A. (2019). Perbedaan Metode Demonstrasi Dan Role Play Terhadap Prilaku Dan Kebersihan Gigi Dan Mulut Guru SLB-B Di Kota Semarang (Doctoral Dissertation, School of Postgraduate). https://s.id/25kAf

Rohmah, A. N. F. (2022). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDI Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 90–106. https://s.id/25lkh

Winata, I. K. (2021). Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 5(1), 13. https://s.id/25kAF