

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING  
BERBANTUAN CERITA RAKYAT TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SD NO. 2 KAPAL BADUNG**

Kadek Melati Wulandari<sup>1</sup>, I Nyoman Sueca<sup>2</sup>, Kd Jayanthi Riva Prathiw<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

[wmelati28@gmail.com](mailto:wmelati28@gmail.com)<sup>1</sup>, [inyomansueca64@gmail.com](mailto:inyomansueca64@gmail.com)<sup>2</sup>, [rivaprathiwiriva@gmail.com](mailto:rivaprathiwiriva@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan cerita rakyat terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD No. 2 Kapal, Badung. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya partisipasi dan kepercayaan diri siswa akibat dominasi metode ceramah. Metode role playing dipilih karena dinilai mampu mendorong kreativitas, keaktifan, dan kerja sama siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu dan melibatkan seluruh siswa kelas V (30 orang) sebagai sampel. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda, dengan analisis data melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji-t untuk hipotesis. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Dengan demikian, model pembelajaran role playing berbantuan cerita rakyat terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V.

**Kata Kunci:** Role Playing, Cerita Rakyat, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

***Abstract:** This study aims to determine the effect of role playing learning model assisted by folklore on the learning outcomes of Indonesian language of grade V students of SD No. 2 Kapal, Badung. The background of the study is based on the low participation and self-confidence of students due to the dominance of the lecture method. The role playing method was chosen because it is considered capable of encouraging creativity, activeness, and cooperation of students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and involved all grade V students (30 people) as samples. The research instrument was a multiple-choice test, with data analysis through the Shapiro-Wilk normality test and t-test for hypotheses. The results showed a significant increase in student learning outcomes after the application of the model. Thus, the role playing learning model assisted by folklore has proven effective in improving the learning outcomes of grade V students in Indonesian language.*

***Keywords:** Role Playing, Folklore, Learning Outcomes, Indonesia.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan dan manusia merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup dan perkembangan suatu bangsa melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Dengan demikian, pencapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh suasana dan proses pembelajaran yang baik.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan dinamika budaya dan teknologi. Proses pembelajaran yang monoton dan minim inovasi seringkali menjadi hambatan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai adalah penggunaan metode ceramah yang mendominasi proses belajar, sehingga membuat siswa pasif, jenuh, dan kurang berpartisipasi aktif. Padahal, hasil belajar peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang hanya akan optimal jika proses pembelajaran berlangsung secara interaktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar seharusnya mampu mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan peserta didik. Namun kenyataannya, guru masih cenderung kurang memberi bimbingan yang menarik dan belum menjadi model berbicara yang ideal bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan berbicara siswa, seperti malu, bingung, dan tidak ekspresif saat diminta mengungkapkan ide. Ketika pembelajaran hanya berpusat pada guru dan tidak memberikan ruang kepada siswa untuk mengekspresikan pikiran, maka pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan cerita rakyat. Model ini memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar melalui simulasi peran yang relevan dengan materi pembelajaran. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar memahami isi materi, tetapi juga belajar bekerja sama, berbicara di depan umum, serta menumbuhkan empati dan kepercayaan diri.

Berdasarkan hasil observasi di SD No. 2 Kapal Badung, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan kurang variasi model pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Role Playing berbantuan cerita

rakyat terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD No. 2 Kapal Badung.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experimental). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan cerita rakyat terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SD No. 2 Kapal Badung. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pre-test and Post-test Design, di mana siswa diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar. Penelitian hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol.

Pelaksanaan penelitian terbagi ke dalam tiga tahapan. Tahap awal meliputi observasi dan wawancara dengan guru serta kepala sekolah, penyusunan perangkat ajar, validasi instrumen, penentuan sampel, dan pelaksanaan pre-test. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model role playing berbantuan cerita rakyat kepada siswa kelas V. Tahap akhir ditandai dengan pelaksanaan post-test guna mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SD No. 2 Kapal Badung, Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Lokasi ini dipilih karena hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut masih didominasi oleh metode ceramah, dan belum menerapkan pendekatan yang bervariasi. Seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampel jenuh, karena hanya terdapat satu kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator dalam kurikulum dan dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Instrumen tes telah divalidasi melalui validitas isi oleh ahli dan diuji validitas butir soal menggunakan rumus Product Moment Pearson, yang menunjukkan bahwa semua soal valid. Sementara itu, uji reliabilitas dengan rumus KR-20 menghasilkan nilai 0,970 yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Data pre-test dan post-test yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas

Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan bantuan program SPSS, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Selain itu, analisis deskriptif juga digunakan untuk menggambarkan karakteristik data dan memberikan gambaran umum tentang hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran.

### 1. Deskripsi Data

Penggunaan data pada riset dapat dideskripsikan mempergunakan data deskriptif. Tujuan dari ujian deskripsi data ini ialah untuk membantu peneliti mempelajari lebih lanjut tentang sampel penelitian, yang merupakan responden. Berdasarkan atas nilai pretest dan posttest yang sudah diselenggarakan, maka diperoleh data berupa nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Modus, Median dan Nilai Rerata Pretest

Kategori	Nilai Pretest
Nilai Tertinggi	40
Nilai terendah	65
Modus	55
Median	55
Rerata	53

Pretest berarti memberikan penilaian atau tes sebelum dimulainya pendidikan formal. Mencari tahu seberapa banyak peserta didik telah mengetahui tentang subjek tersebut disebut kriteria kompetensi awal. Pretest ialah untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum guru diajarkan. Dengan begitu, pengajar dapat menyesuaikan cara mengajar agar sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pendidik memberikan pretest sebelum mengajarkan sebuah materi Unsur Intrinsik Cerita yang akan di ajarkan dikelas ada tiga kali pertemuan, Pretest memiliki peran yang sangat penting guna mengukur keterampilan awal subjek studi sebelum memberikan sebuah intervensi. Perolehan nilai pretest pada kelas V dapat dipaparkan bahwa skor nilai tertinggi kelas V yang akan mengikuti pembelajaran memakai model pengajaran role playing adalah 40, skor nilai terendah 65, dan rerata yaitu 53.

Tabel 2. Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Modus, Median dan Nilai Rerata Posttest

Kategori	Nilai Posttest
Nilai Tertinggi	100
Nilai terendah	80

Modus	100
Median	95
Rerata	93,33

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2025

Posttest merupakan alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model konvensional yang menekankan peran dominan guru sebagai sumber utama informasi. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan menyelesaikan latihan dalam bentuk soal posttest. Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, guru memberikan tes akhir berupa posttest. Berdasarkan hasil posttest pada kelas V, diketahui bahwa skor tertinggi mencapai 100, skor terendah 60, dan nilai rata-rata sebesar 81,32. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest keterampilan berpikir kritis lebih tinggi dibandingkan dengan pretest, yang mengindikasikan adanya peningkatan setelah diberikannya perlakuan. Selanjutnya, data hasil pretest dan posttest kelas V secara deskriptif disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kemampuan Analisis Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Topik Unsur Intrinsik Cerita Kelas V SD NO. 2 Kapal

Rentang Predikat			Frekuensi		Persentase %	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
A	90-100	Sangat Baik	0	25	0%	83,33%
B	80-89	Baik	0	5	0%	16,67%
C	70-79	Cukup Baik	0	0	0%	0%
D	0-69	Perlu Bimbingan	30	0	100%	0%
Jumlah			30	30	100%	100 %

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2025

Sebanyak 83,33% peserta didik berhasil mencapai kategori “Sangat Baik” dengan nilai 90–100, dan 16,67% berada pada kategori “Baik” dengan nilai 80–89. Tidak ada peserta didik yang berada di kategori “Cukup Baik” maupun “Perlu Bimbingan”. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis

peserta didik terhadap materi Unsur Intrinsik Cerita.

**2. Pengujian Asumsi**

1) Uji Normalitas

Mencari tahu apakah datanya yang terhimpun dari penelitian mengikuti pendistribusian normal adalah inti dari pengujian kenormalan. Jika tingkat signifikansi melampaui 0,05, data tersebut disebut punya distribusi normal. Di sisi lain, jika tingkatan sig. tidak melampaui 0,05, datanya tersebut diasumsikan tidak memiliki distribusi normal. Ada beberapa pendekatan untuk menguji kenormalan. Studi ini terdapat dua uji normalitas dengan data nilai peserta didik pretest dan posttest model pengajaran role playing dikelas eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-SmirNov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.110	30	.200	.970	30	.310
Post Test	.123	30	.187	.965	30	.260

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel 4.4, pengujian dilakukan terhadap data pretest dan posttest peserta didik kelas eksperimen yang mengikuti model pengajaran role playing. Pengujian dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu Kolmogorov-SmirNov dan Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pretest dan posttest pada kedua uji tersebut semuanya berada di atas 0,05. Nilai signifikansi pretest pada Kolmogorov-SmirNov adalah 0,200 dan pada Shapiro-Wilk adalah 0,310. Sedangkan posttest menunjukkan nilai signifikansi 0,187 pada Kolmogorov-SmirNov dan 0,260 pada Shapiro-Wilk. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hal ini berarti data layak digunakan untuk pengujian statistik parametrik pada tahap analisis selanjutnya.

**3. Pengujian Hipotesis**

Setelah data ditentukan memiliki distribusi normal, analisis yang diperlukan dapat dilanjutkan. Tahapan berikutnya ialah mengujikan hipotesis. Berikut hipotesis diajukan:

- H0: Model pembelajaran role playing tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD NO. 2 Kapal

Badung.

- H1 : Model pembelajaran role playing terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD NO. 2 Kapal Badung.

Analisis hipotesis di studi berikut memakai Uji paired sampel t-test dibantu software IBM SPSS Statistic 25. Landasan pengambilan keputusan: Bilamana angka sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ada penolakan serta H1 ada penerimaan. Kemudian, bilamana angka sig. (2-tailed) > 0,05 berarti H0 ada penerimaan serta H1 diterima.

Tabel 5. Hasil Uji Statistik

**Paired Samples Statistics**

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
					Mean
Pair 1	Pre Test	53.0000	30	7.26351	1.32613
	Post Test	93.3333	30	6.20530	1.13293

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil uji Paired Sample Statistics menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran role playing adalah 53,00 dengan standar deviasi 7,26, sedangkan rata-rata nilai posttest setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 93,33 dengan standar deviasi 6,21. Jumlah peserta didik yang diuji sebanyak 30 orang.

Peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan secara deskriptif. Namun, untuk memastikan perbedaan ini signifikan secara statistik, diperlukan analisis lanjutan dengan uji paired sample t-test. Uji ini akan menentukan apakah model pembelajaran Role Playing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut adalah hasil uji hipotesis memakai Uji paired sampel t-test :

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

**Paired Samples Test**

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper			

Pair	Pre Test -	-	8.40088	1.53378	-	-	-	29	.000
1	Post Test	40.33333			43.47027	37.19639	26.297		

Berdasarkan hasil Uji Hipotesis yang ditampilkan pada Tabel 4.6, terlihat bahwa nilai rata-rata (mean) selisih antara hasil pretest dan posttest peserta didik adalah sebesar -40,33. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, yang berarti jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model role playing secara signifikan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis unsur intrinsik cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Artinya, hipotesis alternatif (H<sub>1</sub>) diterima, dan hipotesis Nol (H<sub>0</sub>) ditolak.

**PEMBAHASAN**

Studi berikut ialah jenis riset kuantitatif eksperimen semu. Tujuan studi ini agar mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SD NO. 2 Kapal Badung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menganalisis unsur intrinsik cerita.

Berdasarkan data yang diperoleh memperlihatkan bahwa melalui tes awal (pretest), peserta didik kelas V sebelum diberikan perlakuan memiliki rerata sebesar 53,00 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Setelah diserahkan perlakuan menggunakan model role playing, rerata hasil tes akhir (posttest) meningkat menjadi 93,33. Artinya, dari hasil pengukuran secara deskriptif, terlihat terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik yang cukup tinggi setelah model pembelajaran diterapkan. Secara keseluruhan, peningkatan ini memberikan indikasi bahwa penggunaan model role playing memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik dalam menganalisis unsur intrinsik cerita. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 7. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik Kelas V

No.	Jenis Test	Jumlah Peserta	Nilai Rata-rata	Keterangan
1	Pretest	30	53,00	Sebelum diberikan perlakuan (model <i>role playing</i> )
2	Posttest	30	93,33	Setelah diberikan perlakuan

---

Selisih	+ 40,33	Terjadi peningkatan hasil belajar
---------	---------	-----------------------------------

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan penggunaan model role playing berbantuan cerita rakyat terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD No. 2 Kapal Badung.

Peningkatan terlihat dari perbedaan nilai pre-test dan post-test, di mana siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding kelas kontrol. Siswa menjadi lebih aktif, mampu berdialog, dan memahami unsur intrinsik cerita secara lebih baik melalui pengalaman langsung dalam bermain peran.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti oleh Arisanti dkk. (2023), Maulana (2022), Novitasari (2021), Rosyidah (2020), dan Permatasari (2019), yang menyimpulkan bahwa model role playing efektif meningkatkan pemahaman materi, partisipasi aktif, keterampilan komunikasi, serta aspek kognitif dan afektif siswa.

Dengan demikian, model role playing dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami unsur intrinsik cerita secara kontekstual dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa rendahnya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menganalisis unsur intrinsik cerita, dapat diatasi melalui penerapan model pembelajaran role playing. Model ini terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD NO. 2 Kapal Badung. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi karena terlibat langsung dalam memerankan bagian-bagian cerita. Keaktifan ini berdampak pada peningkatan pemahaman terhadap tokoh, alur, latar, dan amanat dalam cerita yang dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media cerita rakyat yang masih jarang diterapkan di kelas V terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model role playing dan kelas yang

---

menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran role playing berbantuan media cerita rakyat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan layak dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahadi, Linawati, & Zain. (2023). Pemeriksaan Uji KeNormalan Dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling Dan Shapiro Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19. <http://eigen.unram.ac.id/index.php/eigen/article/download/131/112>
- Cahyo, Faiz Aiman, et al. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education & Development*, 10(3), 492–495. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php>
- Fitriyah, Chumi Zahroul, & Handy Febyanto. (2021). Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 34–40. <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/download/1341/1515>
- Gusnetti, Syofiani, & Romi Isnanda. (2021). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 182–192. <https://media.neliti.com/media/publications/79730-ID-struktur-dan-nilai-nilai-pendidikan-dala.pdf>
- Karuru, Kasanah. (2021). Pentingnya Kajian Pustaka Dalam Penelitian. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–9. <http://eprints.binadarma.ac.id/8689/1/13.%20Pentingnya%20Kajian%20Pustaka.pdf>
- Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Novitasari, N. V., & Lusy, N. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepemimpinan Siswa. *Jurnal Mentari*, 1(1), 44–50. <https://media.neliti.com/media/publications/293855-penerapan-metode-bermain-peran-role-play-d9dfa334.pdf>
- Suriani, Nidia, & Suwahyu. (2023). Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–

36.

<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/download/55/32>

Ulfah, & Opan Arifudin. (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://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/download/88/51>

Zaki, M., & Saiman Saiman. (2021). Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/download/216/14>