

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TERHADAP MATERI IPAS DI UPT SDN 26 PAINAN SELATAN

Miza Safitri¹, Safrudin²

^{1,2} Universitas Rokania, Indonesia

Email: mizasafitri01@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.856>

Sections Info

Article history:

Submitted: 10 September 2025

Final Revised: 15 September 2025

Accepted: 19 September 2025

Published: 29 September 2025

Keywords:

Learning Outcomes

Role-playing Method



ABSTRAK

National education is carried out by individuals as an effort to transform towards the overall development of Indonesia through physical and mental activities. Education functions as a concrete action to improve human activities for the better, with education, existing problems will gradually be overcome and can also improve the quality of human life. This study applies a classroom action research approach. The purpose of this research is to evaluate ways to support the improvement of science learning outcomes, especially in the understanding sector, with a reflective, participatory, and collaborative approach in the application of science learning using a role-playing model, which has an impact on children's activities, class dynamics, as well as challenges and problems that arise throughout the science teaching process in the classroom. To achieve this goal, there are four main stages that form the CAR cycle, including planning, implementation, observation, and reflection. The findings of this research are an increase in children's learning outcomes who use the application of the role-playing method for science material at UPT SDN 26 Painan Selatan.

ABSTRAK

Pendidikan nasional dijalankan oleh individu sebagai upaya untuk bertransformasi menuju pembangunan Indonesia secara keseluruhan melalui aktivitas fisik dan mental. Pendidikan berfungsi sebagai tindakan konkret untuk memperbaiki kegiatan manusia supaya lebih baik, dengan adanya pendidikan, perlahan-lahan masalah yang ada akan dapat diatasi dan juga dapat memperbaiki kualitas kehidupan manusia. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian tindakan kelas. Tujuan diadakannya riset ini yakni untuk mengevaluasi cara-cara pada upaya menunjang peningkatan hasil belajar IPAS, terutama pada sektor pemahaman, dengan pendekatan reflektif, partisipatif, dan kolaboratif dalam penerapan pembelajaran IPAS menggunakan model bermain peran, yang berdampak pada aktivitas anak, dinamika kelas, serta tantangan dan permasalahan yang muncul sepanjang proses pengajaran IPAS di dalam kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, ada empat tahap utama yang membentuk siklus PTK, mencakup atas pembuatan rencana, implementasi, pengamatan, dan refleksi. Temuan dari riset ini yakni adanya peningkatan hasil belajar anak yang memakai penerapan metode role playing untuk materi IPAS di UPT SDN 26 Painan Selatan.

Kata kunci: Hasil Belajar Siswa, Metode Role Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran vital dalam membentuk karakter dan keahlian analitis murid. Salah satu bidang studi yang tak kalah signifikan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengkombinasikan komponen ilmu alam serta sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari. Meskipun begitu, banyak siswa di tingkat sekolah dasar yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang terkadang dianggap abstrak dan sulit dipahami. Hal ini terjadi karena sebagian besar metode pengajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan kurang dapat menggugah minat serta pemahaman siswa.

Menanggapi tantangan ini, diperlukan pengembangan baru dalam cara mengajar agar pembelajaran jadi lebih efisien dan menarik. Salah satu caranya dapat dipakai dengan *role playing*, di mana siswa diberikan kesempatan untuk berperan dalam situasi atau peran tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menambah pemahaman mereka pada materi yang sedang dipelajari, terutama dalam mata pelajaran IPAS.

Metode *role playing* ini memiliki potensi guna melakukan pembaharuan kualitas proses belajar di sekolah dasar. Melalui peran yang dimainkan, siswa bisa lebih mudah memahami konsep-konsep sosial, sejarah, dan geografi yang diajarkan dalam materi IPS. *Role playing* memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman langsung dalam situasi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, hingga mereka bisa lebih gampang menghubungkan materi pelajaran dengan kenyataan di sekitar mereka.

Pendidikan nasional dijalankan oleh individu sebagai upaya untuk bertransformasi menuju pembangunan Indonesia secara keseluruhan melalui aktivitas fisik dan mental. Pendidikan berfungsi sebagai tindakan konkret untuk memperbaiki kegiatan manusia supaya lebih baik, dengan adanya pendidikan, perlahan-lahan masalah yang ada akan dapat diatasi dan juga dapat memperbaiki kualitas kehidupan manusia. Di Indonesia, sistem pendidikan formal tidak dibatasi pada pendidikan dasar, namun berfungsi untuk menjadi fondasi awal dan terus berlanjut sampai ke jenjang pendidikan tinggi. Setiap tingkatan dalam sistem pendidikan ini jelas punya tujuan untuk mempersiapkan siswa dan memberikan mereka pengetahuan yang lebih mendalam, serta meliputi keterampilan dan sikap yang lebih luas. Setiap tingkat pendidikan yang diajarkan akan selalu mengandung ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sosial, yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Melalui penerapan pendidikan IPAS, secara langsung bias mendukung siswa untuk berkembang dalam keinginan untuk memahami fenomena yang sedang atau telah terjadi di sekitarnya. Ketertarikan dari siswa akan muncul dengan pemikiran mengenai cara kerja alam dan bagaimana mereka bisa berinteraksi dengan orang lain di dunia ini. Munculnya pemahaman siswa dapat dikenali melalui tantangan-tantangan yang mereka hadapi dan akan ditemukan pemecahan dalam mencapai sasaran pembangunan yang berkesinambungan.

Implementasi pendidikan di SD tidak hanya sebatas aktivitas mendengarkan atau mengamati saat pengajar menjelaskan, namun implementasi pendidikan di SD menuntut partisipasi aktif dari siswa baik secara mental ataupun fisik. Oleh karena itu, proses proses belajar di SD idealnya menciptakan interaksi dari guru dan anak sepanjang kegiatan berlangsung, dan juga melibatkan interaksi di antara siswa-siswa yang belajar satu sama lain yang dapat memengaruhi hasil belajarnya, Setyawan et al. (2020).

Namun, dalam praktiknya, diharapkan guru bisa melaksanakan pembelajaran yang

tidak sekedar aktif namun turut memberikan ketertarikan terhadap minat anak, menjadikan ketika pengajaran berlangsung, siswa tidak merasakan kebosanan dan tidak mengganggu proses belajar sebagai suatu kegiatan yang repetitif.

Susanto, (2014) berpendapat bahwa mencapai standar kualitas pembelajaran adalah tanggung jawab profesional seorang pendidik. Oleh sebab itu, sebelum siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, pendidik sebelumnya mesti mengatur standar serta tujuan pengajaran yang sejalan terhadap kegiatan yang mendorong anak supaya terlibat aktif. Manajemen kelas yang efektif dan penerapan standar serta tujuan proses belajar yang sudah diatur akan membimbing siswa dalam melaksanakan proses belajar yang lebih sejalan terhadap harapan, yakni siswa belajar melalui cara yang aktif.

Berdasarkan observasi awal pada kelas V SDN 26 Painan Selatan pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025, bahwa pelaksanaan pengajaran IPAS belum berjalan seefisien yang diharapkan karena masih ada sejumlah siswa yang tidak menunjukkan minat yang tinggi selama kegiatan belajar di kelas. Selain itu, ada faktor lain yang memengaruhi, yaitu pendekatan pengajaran yang diadopsi oleh pengajar yang masih berfokus pada metode ceramah, hingga belum berhasil dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Didukung oleh informasi mengenai hasil belajar peserta didik pada pengajaran IPAS Bab 6, dimana capaian kompetensi untuk materi IPAS masih tidak memperlihatkan output yang optimal. Dari total 20 anak pada kelas itu, skor rata-rata yang diraih yakni 36, yang maknanya sekedar 5% dari anak belum meraih KKM yang diatur sekolah yakni 70. Sementara itu, 95% dari anak-anak yang lain masih belum sukses menuntaskan pengajaran IPAS sejalan terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada pelajaran IPAS ini, para siswa masih berhadapan tantangan untuk bisa paham dengan materi di kelas disebabkan metode yang dipakai guru masih kurang sesuai. Temuan yang diraih memperlihatkan dimana kemampuan berpikir anak dan motivasi mereka untuk belajar belum masuk dalam tingkat optimal.

Proses belajar pada Sekolah Dasar semestinya menciptakan interaksi antara guru dan anak sepanjang proses berlangsung, serta memfasilitasi interaksi antar siswa yang sedang belajar, yang pada gilirannya memberikan dampak pada hasil pembelajaran mereka Setyawan dkk. (2020). Namun, dalam praktiknya, para pengajar diharapkan dapat menyelenggarakan pembelajaran yang dinamis dan menarik bagi siswa, sehingga saat proses belajar berlangsung, siswa tidak mengalami kebosanan dan tidak merasa bahwa pengalaman belajar itu repetitive

Susanto (2014) menyatakan bahwa pencapaian mutu pembelajaran adalah tanggung jawab profesional seorang pendidik. Oleh sebab itu, sebelum siswa melakukan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik, guru harus menetapkan standar serta tujuan pengajaran yang sejalan terhadap kegiatan yang mendorong anak supaya ikut aktif. Tata kelola kelas yang optimal dan penegakan standar serta tujuan pengajaran yang diharapkan dalam membimbing anak menuju pengajaran yang semakin relevan terhadap tuntutan, yakni mendorong siswa untuk belajar dengan cara aktif.

Sesudah pengamatan awal yang dilaksanakan terhadap guru kelas V di SDN 26 Painan Selatan pada semester pertama tahun ajaran 2024/2025, yang berlokasi di Jalan Sultan Hassanuddin Painan Selatan, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih belum berjalan maksimal. Hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa yang menunjukkan kurangnya minat saat mengikuti pelajaran di kelas. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi adalah karena metode pengajaran yang diterapkan oleh guru masih mengandalkan ceramah, hingga

belum efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Siswa diharapkan untuk mendapatkan pengalaman dari proses belajar mereka, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang memiliki arti. Mereka harus berusaha, melakukan, dan merasakan pada kehidupan kehearian mengenai apa yang telah dipelajari. Melalui upaya ini, siswa akan terlibat dalam sebuah proses belajar yang mempunyai makna untuk kehidupan mereka. Siswa tidak semestinya menjadi penyimak ketika guru menjelaskan di kelas, disebabkan metode ajar yang seperti demikian tidak akan menghubungkan kehidupan anak sesungguhnya terhadap materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa akan menjalani pengalaman belajar yang bersifat tidak aktif di dalam kelas tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Sebagaimana dicatat oleh Hopkins, penelitian ini dirancang untuk mendorong para pendidik dalam meningkatkan kinerja mereka melalui proses refleksi, dengan terus mencoba metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa, beralih dari pembelajaran yang berfokus pada guru, dan memotivasi siswa untuk melakukan penemuan sendiri, agar mereka dapat berdiri mandiri dalam memahami pengetahuan di luar pengawasan guru mereka. Tujuan diadakannya riset ini yakni mengevaluasi cara-cara pada upaya menunjang hasil belajar IPAS, terutama dalam hal pemahaman, dengan pendekatan reflektif, partisipatif, dan kolaboratif dalam penerapan pembelajaran IPAS menggunakan model bermain peran, yang berdampak pada aktivitas anak, dinamika kelas, serta tantangan dan permasalahan yang muncul sepanjang pengajaran IPAS di dalam kelas. Sifat partisipatif di sini berarti bahwa dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti terlibat aktif dalam menentukan topik, merumuskan masalah, melaksanakan tindakan, mengamati, serta menganalisis dan menilai hasil. Di sisi lain, aspek kolaboratif dalam penelitian ini melibatkan dukungan dari rekan sejawat atau kolega dalam proses pengamatan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan kerja sama antara peneliti dan pendidik. Peneliti bertanggung jawab untuk membuat rencana, memonitor, mencatat, dan melakukan pengumpulan data, lalu menganalisa data tersebut dan akhirnya membuat laporan mengenai hasil penelitian. Sedangkan guru kelas berperan sebagai pelaksana kegiatan sesuai dengan rencana yang dibuat oleh peneliti.

Penelitian ini secara langsung melibatkan peneliti dalam proses belajar di kelas. Hal ini karena cara menerapkan model bermain peran belum dimanfaatkan secara optimal di kelas V, sehingga diperlukan penguatan dalam penggunaan pembelajaran melalui permainan peran secara langsung. Tujuan utama PTK ini yakni menuntaskan permasalahan nyata yang muncul di kelas serta bisa menunjang aktivitas nyata pendidik untuk mengasah potensi mereka. Untuk meraih tujuan yang dimaksud, ada empat tahap utama yang membentuk siklus PTK, yang mencakup atas membuat rencan, implementasi, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Deskriptif

Aktifitas Guru

Tabel 1. Ringkasan temuan observasi aktivitas guru pada pembelajaran

Siklus	Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Kategori
--------	-----------	-------------	------------	----------

I	1	13	62%	Cukup
	2	16	76%	Baik
Rata-rata 69%				Cukup
II	1	17	81 %	Sangat Baik
	2	20	95%	Sangat Baik
Rata-rata 88%				Sangat Baik

Sumber: Olahan data primer, 2025

Interpretasi:

- Terjadi kenaikan aktivitas guru dari siklus I menuju siklus II
- Pada siklus I, aktivitas guru diraih dalam kategori “Cukup” (69%)
- Pada siklus II aktifitas guru mengalami kenaikan menuju kategori “Sangat Baik” (88%).

Peningkatan ini memperlihatkan pendidikan bertambah terampil pada implementasi metode *role playing* dan melakukan tata kelola proses belajar di kelas.

Aktiftas Siswa

Tabel 2. Ringkasan temuan observasi aktivitas siswa pada pembelajaran

Siklus	Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Kategori
I	1	8	67%	Cukup
	2	9	75%	Baik
Rata-rata 71%				Cukup
II	1	10	84 %	Sangat Baik
	2	11	92%	Sangat Baik
Rata-rata 88%				Sangat Baik

Sumber: Olahan data primer, 2025

Interpretasi:

- Terjadi kenaikan aktivitas siswa dari siklus I menuju siklus II
- Pada siklus I, aktivitas siswa diraih dalam kategori “Baik” (71%)
- Pada siklus II, aktivitas siswa mengalami kenaikan menuju kategori “Sangat Baik” (88%)

Peningkatan ini memperliathtkan dimana anak bertambah aktif dan terlibat pada proses belajar pasca dipakainya metode *role playing*.

Hasil Belajar Siswa

Tabel 3. Ringkasan Hasil Proses Belajar Anak pada Tes Akhir Siklus

Siklus	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan	Rata-Rata Nilai
I	18	10	8	56 %	75
II	18	14	4	78 %	83

Sumber: Olahan data primer, 2025

Interpretasi

- Terjadi kenaikan angka hasil proses belajar anak dari siklus I menuju siklus II.
- Persentase ketuntasan belajar anak mengalami kenaikan dari 56% pada siklus I

menuju 78% pada siklus II.

- c. Nilai rerata anak mengalami kenaikan dari 75 pada siklus I menuju 83 untuk siklus II.
- d. Peningkatan ini memperlihatkan dimana penggunaan metode *role playing* efektif untuk menunjang hasil belajar anak.

Analisis Data Temuan Observasi Kegiatan Aktivitas Guru

Tabel 4. Analisis Data Temuan Observasi Kegiatan Guru

No	Tahap	Total	Persentase	Kategori
1.	Siklus I Pertemuan I	8	62%	Cukup
2.	Siklus 1 Pertemuan II	12	76%	Baik
3.	Siklus II Pertemuan I	15	81%	Sangat Baik
4.	Siklus II Pertemuan II	17	95%	Sangat baik
Rata-rata persentase siklus I			69%	Cukup
Rata-rata persentase siklus II			88%	Sangat Baik

Sumber: Olahan data primer, 2025

Tabel 4 memperlihatkan dimana adanya kenaikan angka aktivitas guru untuk tiap pertemuan. Diakrenakan sudah melaksanakan proses refleksi pada siklus I menjadikan kekurangan yang ditemukan pada pada siklus II ini tidak terulang kembali.

Tabel 5. Analisis Data Temuan Observasi Kegiatan Aktivitas Siswa

No	Tahap	Total	Persentase	Kategori
1.	Siklus I Pertemuan I	8	67%	Cukup
2.	Siklus 1 Pertemuan II	10	75%	Baik
3.	Siklus II Pertemuan I	12	84%	Sangat Baik
4.	Siklus II Pertemuan II	15	92%	Sangat baik
Rata-rata persentase siklus I			71%	Baik
Rata-rata persentase siklus II			88%	Sangat Baik

Sumber: Olahan data primer, 2025

Tabel 5 memperlihatkan dimana adanya kenaikan kegiatan aktivitas anak untuk tiap pertemuan. Pasca proses belajar siklus II diadakan diamati ada kenaikan secara umum dimana sangat besar pengarunya dibanding di siklus I keterangan temuan obeservasi yakni diraih dalam kategori yang cukup (C) untuk siklus II mengalami peninngkatan menuju sangat baik (SB).

Tabel 6. Analisis Data Hasil Kemampuan Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata nilai per siklus	Mengalami kenaikan
I	75	8%
II	83	

Sumber: Olahan data primer, 2025

Berdasarkan tabel 6 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V terhadap materi ipas melihat karena cahaya mendengar Karena bunyi dapat meningkatkan hasil kemampuan siswa. Hal ini bisa

memperlihatkan kenaikan dari siklus I menuju siklus II terjadi kenaikan dari 75 ke 83. Maka terjadi peningkatan 8%. Jadi, melalui penggunaan metode *role playing* untuk menunjang hasil belajar siswa pada materi ipas melihat karena cahaya mendengar karena bunyi, kelas V pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial mengalami peningkatan.

Pembahasan

Proses belajar pada riset ini diadakan pada dua siklus, siklus I serta siklus II. Siklus I mengadakan pembuatan rencana, implementasi, pengamatan, dan refleksi. Pada pembuatan rencana dirancang jadwal, dibuat modul ajar, dibuat lembar observasi dan dirancang tes akhir siklus serta melaksanakan implementasinya melalui penggunaan metode *role playing* untuk menunjang peningkatan hasil belajar pada materi ipas atau dikenal sebagai model ajar menulis, mendalami konsep, berdiskusi dengan kelompok atau kegiatan seperti Tanya jawab dimana anak yang mengadakan eksplorasi, evaluasi, interpretasi, sintesis, dan informasi guna meraih hasil belajar pada suatu materi melalui bantuan gambar cahaya melewati kaca. Namun pada pengamatan diadakan evaluasi lembar observasi, modul ajar, dan lembar hasil belajar anak dan refleksi. Siklus II sejalan terhadap siklus I diadakan tahap yang sama seperti siklus sebelumnya.

Penelitian tentang peningkatan nilai hasil belajar kemampuan menulis, memahami konsep pada gambar cahaya menembus kaca siswa kelas V pada pemakaian metode *role playing* untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa pada materi ipas di SD Negeri 26 Painan Selatan bisa diraih Kesimpulan yakni telah berhasil membuat peningkatan hasil belajar kemampuan membuat tulisan dan mendalami konsep. Untuk penilaian lembar observasi guru untuk siklus I diraih 69% (cukup) dan siklus II yakni 88% (Sangat Baik). Lembar observasi siswa untuk siklus I diraih 71% (Baik) dan siklus II yakni 88% (Sangat Baik). Hal ini bisa ditinjau melalui kenaikan ketuntasan belajar anak dari siklus I yakni 56% (Kurang) dan siklus II yaitu 78% (Baik). Melalui skor rata-rata siklus I yakni 75 terjadi kenaikan angka untuk siklus II yakni menuju angka 83.

Hal ini berarti melalui penggunaan metode *role playing* untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada materi ipas melalui melihat karena cahaya mendengar karena bunyi pada SD Negeri 26 Painan Selatan berlangsung dengan baik hal ini mengalami peningkatan kemampuan siswa dalam melihat karena cahaya.

KESIMPULAN

Hasil dari riset ini yakni ditemukannya kenaikan angka hasil belajar siswa yang memakai metode *role playing* pada materi IPAS di UPT SDN 26 Painan Selatan. Adapun saran yang bisa disajika untuk riset ini mencakup atas: 1) Siswa, membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa pada proses belajar lewat metode *role playing*. 2) Guru, sebagai bahan masukan, memperluas wawasan dan ilmu dalam memakai metode *role playing* untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada materi ipas. 3) Sekolah, sebagai bahan informasi guna menunjang peningkatan kualitas hasil belajar anak kelas V pada SD Negeri 26 Painan Selatan. 4) Peneliti, sebagai bahan untuk mengadakan proses belajar ketika menuntaskan dunia perkuliahan 5) Pihak lain, agar bisa memperluas wawasan dalam penerapan, metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar terhadap pembelajaran ipas dan bahan informasi dan bahan perbandingan pelaksanaan penelitian sejenis dan relevan.

REFERENSI

Abbas, Nurhayati. Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah *problem based*

- Instruction* dalam pembelajaran matematika di SMU. Dalam *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan* Jakarta, November 2004 Tahun ke-10, No.051.
- Arikunto, S dkk. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik* Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. Aqib, Zaenal dan Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nai, Firmina.Angela. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Barokah, Anik. 2014, *Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Role Playing*. Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO), No, Volume 2.
- Dimiyati dkk. 1999, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dkk. 1996, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fajri, Suryadi dkk. 2022, *Sistem Evaluasi Pembelajaran Blended Learning pada Pembelajaran Sejarah di MAN Kota Solok*. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan.
- Hakim, Ivan Lukmannul. *Implementasi Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Menengah Atas Negeri 16 Bandung*.
- Hidayati.2002, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Junaidi. 2011, *Modul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.
- Luthfiyyah, Evani. 2023, *Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Pembelajaran Ipas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. repository.upi.edu.
- Moedjiono dkk. 1992, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moleong, Lexy J. 2018, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, Syafruddin dkk. 2016, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Roestiyah. 2012, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1989, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudaryono. 2012, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013, *Metode Penelitian Kombinasi: Mixed Methode*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dkk. 2009, *Model Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2013, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2007, *Model Pembelajaran Menciptakan Prose Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Gorontalo: Bumi Aksara.
- Carr & kemmis .(1991). *materi pokok Penelitian tindakan kelas*. Tangerang Selatan: modul 1-6
- Djamaludin. (2019:13). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Isriani Hardini. (2012). *model pembelajaran Project Based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD*
- Mahyuddin. (2003). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia dikelas Tinggi Sekolah Dasar . padang : Universitas Negeri Padang*.
- Nurgiantoro (2020). *Penggunaan model pembelajaran concept Sentence untuk*

- meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan menulis karangan narasi. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*.01.39
- Resmini (2020). Penggunaan model pembelajaran concept Sentence untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan menulis karangan narasi. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*.01.39
- Sardima (2020) penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. *Jurnal pendidikan dan konseling*.1
- satini (2016). Analisis kesalahan penggunaan preposisi pada karangan deskripsi siswa kelas X SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumon. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia BASASASINDO*. No 1 Tahun 2023. 91.
- Semi (2007) Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe investigasi kelompok di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 118
- Semi dan Finoza (2007). Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi dengan menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Investigasi kelompok di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 114-115.
- Supriyadi saputro & H. Zainul Abidin & I Wayan sutama. (2010). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Depertemen pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Susanto. (2014). *Teori belajar dan pembelajran disekolah Dasar*. Jakarta: kencana.
- Tedjo (2007). *Pembelajaran menulis teks deskripsi dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe investigasi kelompok SMP*.113
- Tarigan & Hugo Hartig. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan (2008). Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi dengan menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Investigasi kelompok di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 114-115.
- Tarigan. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Wardani & Igak. (2018). *materi pokok Penelitian tindakan kelas*. Tangerang Selatan: modul 1-6.
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4>
- Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3>

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

