



# Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan

Nabela Ayu<sup>1\*</sup>, Erna Warnelis<sup>2</sup>, Yelly Martaliza<sup>3</sup>, Esa Yulimarta<sup>4</sup>, Yunadil Husni<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Widyaswara Indonesia

<sup>1\*</sup>[Nabelaayu0@email.com](mailto:Nabelaayu0@email.com), <sup>2</sup>[ernawarnelis738@email.com](mailto:ernawarnelis738@email.com), <sup>3</sup>[yelly220389@email.com](mailto:yelly220389@email.com)

<sup>3</sup>[esayulimarta21@gmail.com](mailto:esayulimarta21@gmail.com), <sup>4</sup>[husniyunadil@gmail.com](mailto:husniyunadil@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di karenakan kurangnya penggunaan model dan proses pembelajaran belum optimal. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model *role playing*. Subjek penelitian peserta didik kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan pada semester I tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar peserta didik dan data kualitatif berupa hasil lembar observasi guru dan peserta didik.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dan terdiri dari empat kali pertemuan. Peningkatan hasil belajar ditandai oleh peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Pada siklus I didapatkan hasil belajar Bahasa Indonesia 33,33%, sedangkan pada siklus II 79,16%, maka terjadi peningkatan 45,83%. Pada hasil pengamatan aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 80,62%, lalu meningkat pada siklus II yaitu 95,31%, maka terjadi peningkatan 14,69%. Sedangkan pada pengamatan aktivitas peserta didik siklus I yaitu 62,49%, lalu meningkat pada siklus II yaitu 89,37%, maka terjadi peningkatan 26,88%. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci :** Model *Role Playing*, Penelitian Tindakan Kelas.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas V yaitu Bapak Efrianto Saputra, S.Pd di UPT SD Negeri 24 Lundang Solok Selatan masih ditemukan kesulitan bagi pendidik dan peserta didik dalam memberi dan menerima pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik, sehingga berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia, didapatkan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan sekolah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, kurangnya kesempatan peserta didik untuk bertanya saat proses belajar, kurang adanya penggunaan media dan alat peraga yang menarik, dan pendidik sebelumnya hanya menggunakan model diskusi dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik sering merasa bosan dalam belajar, tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak tercapai sesuai keinginan dan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Dari latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* di Kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025".

Penelitian menggunakan model *role playing* pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu oleh Rekli Legipra, 2023 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa dengan Model *Role Playing* Di Kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi Kecamatan Siulak Kabupaten Kerinci.

## KAJIAN TEORI

### Deskripsi Teori

#### 1. Pengertian Belajar

Suyono dan Hariyanto (2014) dalam Setiawan (2017: 2) menyatakan "belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada disekitarnya". Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang terceminkan dari perubahan yang bersangkutan, yang

tertentu juga bersamaan dengan interaksi dengan orang lain.

## 2. Pengertian Hasil Belajar

Bunyamin (2021: 99) menyatakan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, mengingat, pemahaman, dan evaluasi. Ranah afektif terdiri dari pengenalan, merespon, penghargaan, dan pengalaman. Sedangkan ranah psikomotorik yang terdiri dari peniruan, penggunaan, ketepatan, perangkaian, dan naturalisasi. Hasil belajar dapat dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar dan kemampuan-kemampuan baru.

## 3. Hakikat Bahasa Indonesia

### a. Pengertian Bahasa

Warsiman (2013) dalam Albaburrahim (2019: 13) menyatakan "bahasa adalah suatu lembaga kemasyarakatan yang menimbulkan ragam-ragam sebagai pembeda antara masyarakat yang satu dengan yang lainnya, baik keragaman sosial penutur ataupun keragaman fungsi bahasa". Dengan keragaman bahasa peserta didik dapat belajar jenis-jenis bahasa dan ciri khas Bahasa setiap tempat.

### b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sujinah dkk (2018: 1) menyatakan Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Melayu. Bahasa tersebut digunakan sebagai bahasa perantara (*lingua franca*) atau bahasa pergaulan, di hampir seluruh wilayah Asia Tenggara. pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang baik di SD sekaligus merupakan model terpenting bagi manusia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan wahana untuk meningkatkan keterampilan serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

## 4. Model Pembelajaran

Agustina (2012) dalam Mulyadi (2017: 74) menyatakan "model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran".

## 5. Model Role Playing

### a. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing

Adini (2021: 11) menyatakan bahwa "model pembelajaran dengan *role playing* yaitu dengan model bermain drama atau peran". Model ini dengan melibatkan peserta didik dalam beracting sebagai suatu karakter dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan. Pembelajaran melalui *role playing* ini melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata contoh atas kejadian yang sebenarnya. Hal ini juga bisa digunakan untuk melatih komunikasi dengan baik atau interaksi dengan orang lain.

### b. Langkah-langkah Model Role Playing

Joyce dan Weil (1992) dalam Sutikno (2019:66-68) memaparkan 8 fase pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, berikut ini.

- a) Memotivasi kelompok
- b) Memilih peran
- c) Menyiap pengamat
- d) Merici urutan peran
- e) Pameranan
- f) Diskusi dan evaluasi
- g) Pameranan ulang
- h) Membagi Pengalaman dan Menarik Generalisasi

### c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Role Playing

Djamarah (2020) dalam Shilpy (2020: 65-66) menyebutkan kelebihan dan kekurangan *role playing* adalah.

#### 1. Kelebihan

- a) Melibat seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuan dalam bekerja sama.
- b) Peserta didik bebas mengandung keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang

- berbeda.
- d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
  - e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
- 2. Kekurangan**
- a) Sebagian peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
  - b) Banyak memakan waktu.
  - c) Memerlukan tempat yang luas.
  - d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lokasi penelitian ini di UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Waktu Penelitian ini dilaksanakan dari siklus I dan II dimulai dari tanggal 23 juli 2014 sampai tanggal 31 juli 2024. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Tahun Pelajaran 2024/2025 sebanyak 12 orang yang terdiri dari 4 orang perempuan dan 8 orang laki-laki dan observer wali kelas V yaitu Bapak Efrianto Saputra, S.Pd sedangkan peneliti Nabela Ayu akan menjadi guru pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia selama penelitian berlangsung.

### Tahapan penelitian

#### 1. Perencanaan

- 1) Menyusun jadwal penelitian
  - a. Siklus I pertemuan 1 : Selasa, 23 Juli 2024
  - b. Siklus I pertemuan 2 : Rabu, 24 Juli 2024
  - c. Siklus II pertemuan 1: Selasa, 30 Juli 2024
  - d. Siklus II pertemuan 2 : Rabu, 31 Juli 2024
- 2) Mendapat surat izin penelitian dari kampus Widyaswara Indonesia.
- 3) Diberikan izin penelitian di UPT SD Negeri 24 Lundang dengan membawa surat izin penelitian dari kampus.
- 4) Menetapkan pengamat yang menjadi *observer* dari UPT SD Negeri 24 Lundang yaitu bapak Efrianto Saputra, S.Pd yang bertugas mengamati aktivitas guru dan peserta didik
- 5) Membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menerapkan model *role playing*.
- 6) Menyusun Modul Ajar
  - Siklus I Pertemuan 1**  
Membaca Teks dan Menjawab Pertanyaan Terkait Isi Teks
  - Siklus I Pertemuan 2**  
Menyimak Informasi Mengenai Cara Mencari Makna Kata Sifat
  - Siklus II Pertemuan 1**  
Berpendapat dalam Perbincangan Sehari-Hari Maupun Diskusi Sifat dan Persahabatan
  - Siklus II Pertemuan 2**  
Menulis Teks Deskripsi untuk Menjelaskan Sifat dan Karakter Sahabat
- 7) Membuat LKKPD sesuai dengan materi pembelajaran.
- 8) Menyiapkan lembar observasi guru.
- 9) Menyiapkan lembar observasi peserta didik.
- 10) Lembar hasil tes evaluasi peserta didik dan kunci jawaban.  
Pada penelitian ini lembar hasil tes evaluasi dan kunci jawaban di gunakan berbentuk *essay*.
- 11) Merancang materi ajar.  
Materi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *powerpoint* yang ditampilkan menggunakan LCD proyektor.
- 12) Mempersiapkan naskah bermain peran.  
Menyiapkan teks untuk bermain peran berupa *soft copy*.
- 13) Dokumentasi dibantu oleh rekan Penulis.
- 14) Mempersiapkan alat peraga pembelajaran.  
Alat peraga pembelajaran dalam penelitian ini berupa laptop, *speaker* dan LCD proyektor.

#### 2. Pelaksanaan

##### a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Mengkondisikan peserta didik.
- 2) Kegiatan apersepsi.
- 3) Kegiatan motivasi.

##### b. Kegiatan inti

- 1) **Memotivasi kelompok (Langkah 1)**
  - (1) Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok.
  - (2) Guru menjelaskan materi pembelajaran.

- (3) Guru menjelaskan model pembelajaran yang digunakan yaitu model *role playing*.
- 2) **Memilih peran (Langkah 2)**
    - (1) Guru menyiapkan skenario.
    - (2) Guru menyebutkan peran.
    - (3) Guru membagikan peran.
  - 3) **Menyiapkan pengamat (Langkah 3)**
    - (1) Guru membagikan kelompok peserta sebagai pengamat.
    - (2) Guru membagikan lembar pengamat kepada peserta didik.
    - (3) Guru menjelaskan tugas pengamat.
  - 4) **Merinci tahap-tahap peran (Langkah 4)**
    - (1) Guru membagikan teks dialog.
    - (2) Guru menyiapkan poin-poin penting yang diperankan.
    - (3) Guru membimbing peserta didik.
  - 5) **Pameran (Langkah 5)**
    - (1) Guru menjelaskan tata cara bermain peran.
    - (2) Peserta didik mulai bermain peran.
    - (3) Guru memastikan kelancaran bermain peran.
  - 6) **Diskusi dan evaluasi (Langkah 6)**
    - (1) Guru mengajukan pertanyaan tentang bermain peran.
    - (2) Guru membagikan lembar LKKPD.
    - (3) Guru meminta peserta didik menyebutkan kesulitan yang dihadapi dalam pengerjaan LKKPD.
  - 7) **Pameran ulang (Langkah 7)**

Guru meminta peserta didik untuk bermain peran ulang dengan naskah yang sama dengan peran yang berbeda.
  - 8) **Membagi pengalaman dan generalisasi (Langkah 8)**

Guru meminta peserta didik menyebutkan pengalaman, perasaan dan pengalaman berkesan setelah bermain peran.

### 3. Pengamatan

Adapun indikator perilaku guru yang diamati: (!) Persiapan pelaksanaan pembelajaran, (2) Pemberian motivasi, (3) Pengelolaan Kelas, (4) Pelaksanaan Pembelajaran, (5) Membimbing peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran (6) Penerapan model yang digunakan, dan (7) Penutup. Sedangkan indikator perilaku peserta didik yang diamati: (1) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, (3) Interaksi peserta didik dengan guru, (4) Interaksi peserta didik dengan peserta didik, (5) Partisipasi peserta didik dalam kelompok, (6) Partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil belajar.

### 4. Refleksi (Dilakukan pada akhir peretemuan)

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi: Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap aktivitas-aktivitas yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti dari hasil aktivitas guru dan peserta didik.
2. Dokumentasi: adalah teknik pengumpulan data yang berupa foto yang digunakan sebagai alat pendukung.
3. Tes: Lembaran tes yang dimaksud adalah lembaran yang berisikan soal tes yang diadakan untuk memperoleh data hasil belajar atau kemampuan peserta didik memahami pembelajaran atau seperangkat tugas yang harus dikerjakan dan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab peserta didik untuk mengukur pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran dan sesuai tingkat pengajaran tertentu.

### Analisis Data

#### 1. Data Kuantitatif

##### a. Data Individu

Data kuantitatif ini diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilaksanakan pada peserta didik dengan menggunakan rumus Purwanto (2009) dalam Setyowati (2020: 9) sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

##### b. Data Klasikal

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase ketuntasan peserta didik secara klasikal menggunakan rumus (Aqib, 2016: 41) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

#### 2. Data Kualitatif



**a. Data Aktivitas Guru dan Peserta Didik**

- 1) Skor 4 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik sangat baik.
- 2) Skor 3 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik baik.
- 3) Skor 2 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik cukup baik.
- 4) Skor 1 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik kurang baik.

**b. Menentukan skor maksimal**

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase menurut (Purnama, 2020: 109) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**c. Konversi Nilai Untuk Data Kualitatif**

Persentase	Klasifikasi
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Buruk
0%-20%	Buruk Sekali

Sumber: Iftiana (2018) dalam Sofnidar dan Yuliana (2018: 267)

**Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam pembelajaran diukur dengan menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pelaksanaan tindakan dikatakan berhasil jika rata-rata hasil belajar peserta didik peningkatan dan kriteria ketuntasan belajar peserta didik memenuhi target yang telah ditentukan secara klasikal, yaitu 75% serta memperoleh nilai  $\geq 75$  (Purnama, 2020: 109).

**HASIL DAN PEMBAHASAN****1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I**

Pada siklus I proses pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit yaitu pada tanggal 23 juli 2024 dan 24 juli 2024. Materi yang dipelajari, yaitu membaca teks dan menjawab pertanyaan terkait isi teks dan menyimak informasi mengenai cara mencari makna kata sifat.

Adapun hasil observasi siklus I pertemuan 1 yang diperoleh bahwa skor dari observer untuk aktivitas guru sebanyak 123 dengan persentase 76,87% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 135 dengan persentase 84,37%. Sehingga diperoleh persentase aktivitas guru siklus I sebesar 80,62%. Sedangkan pada aktivitas peserta didik sebanyak 95 dengan persentase 59,37% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 105 dengan persentase 65,62%. Sehingga diperoleh persentase siklus I aktivitas peserta didik sebanyak 62,49%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1 dengan jumlah 12 yang tuntas hanya 3 orang dan belum tuntas 8 orang sedangkan pada pertemuan 2 yang tuntas menjadi 5 orang yang belum tuntas 7 orang sehingga diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 33,33%.

Peserta didik belum tuntas disebabkan pada waktu proses pembelajaran berlangsung, ada yang tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Jadi hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar belum sesuai dengan yang diharapkan. Maka demikian penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

**2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II**

Pada siklus II proses pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit yaitu pada tanggal 30 juli 2024 dan 31 juli 2024. Materi yang dipelajari, yaitu Berpendapat dalam perbincangan sehari-hari maupun diskusi tentang sifat dan persahabatan dan menulis teks deskripsi untuk menjelaskan sifat dan karakter sahabat.

Adapun hasil observasi siklus II pertemuan 1 yang diperoleh bahwa skor dari observer untuk aktivitas guru sebanyak 150 dengan persentase 93,75% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 155 dengan persentase 96,87%. Sehingga diperoleh persentase aktivitas guru siklus II sebesar 95,31%. Sedangkan pada aktivitas peserta didik sebanyak 138 dengan persentase 86,25% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 148 dengan persentase 92,50%. Sehingga diperoleh persentase siklus I aktivitas peserta didik sebanyak 89,37%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan 1 dengan jumlah 12 yang tuntas hanya 8 orang dan belum tuntas 4 orang sedangkan pada

pertemuan 2 yang tuntas menjadi 11 orang yang belum tuntas 1 orang sehingga diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siklus II sebesar 79,16%.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pada penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan sebesar 33,33% dan meningkat pada siklus II menjadi 79,16%. Sedangkan hasil observasi guru siklus I diperoleh persentase 80,62% dan meningkat pada siklus II menjadi 95,31%. Pada hasil observasi peserta didik siklus I diperoleh persentase 62,49% dan meningkat pada siklus II menjadi 92,50%.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada yang *Pertama*, Ibu Eva Suryani, S.Pi, M.M selaku ketua yayasan Widyaswara Indonesia, *Kedua*, Bapak Dr. H. Fidel Efendi, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widyaswara Indonesia, *Ketiga*, Ibu Erna Warnelis, S.Pd., M.M selaku dosen pembimbing 1 dan kepala Sekolah UPT SD Negeri 24 Lundang dan Ibu Yelly Martaliza, S.Pd., M.M selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, bimbingan dan binaan serta motivasi dalam penulisan skripsi ini, *keempat*, Bapak Esa Yulimarta, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen penguji 1 dan Bapak Yunadil Husni, S.S., M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan dan sarannya dalam menyelesaikan skripsi ini. *Kelima*, Bapak Efrianto Saputra, S.Pd selaku guru kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang sekaligus menjadi *observer* penulis. *Keenam*, kepada orang tua beserta keluarga serta pihak-pihak yang telah banyak memberikan dorongan serta doa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adini, Nur Ayni Sri. 2021. *Metode Bermain Peran*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Albaburrahim. 2019. *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik*. Malang: CV Madza Media.
- Aqib, Zainal. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Bunyamin. 2021. *Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta selatan: UPTU Hamka Press.
- Mulyadi. 2017. *Model Pembelajaran Kontemporer dan Penyajiannya*. AriaMandiri Group: Bandung.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purnama, Sigit. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, M. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Panorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyowati. 2020. *Belajar Energi Bunyi dengan KIT IPA*. Jawa Tengah : CV. Pilar Nusantara.
- Sofnidar, Yuliana Riski. 2018. Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*,3, (2) 257-275.
- Sujinah, dkk. 2018. *Bahasa Indonesia*. Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Sutikno, Sobry, M. 2019. *Metode & Model-model pembelajaran*. lombok: Holistica.