

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.2128

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Novi Rianti^{1*}, Suciati Rahayu Widyastuti², Roheni³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

² Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

E-mail: novirianti622@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika Kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental design* dimana penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan pretest sebelum diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang di SD Negeri Simpar 1, teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh yang mana sampel diambil dari semua siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Adapun instrumen yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, diperoleh nilai rata-rata pretest 68 dan nilai rata-rata posttest 80. Hasil analisa data untuk uji-t dependent yang telah diuraikan bahwa hasil perhitungan yang telah dilakukan nilai signifikan lebih kecil dari dari 0,05. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh dari metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV SD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV SD.

Kata kunci: Bermain Peran; Pemecahan Masalah; Matematika

Abstract

This study aims to determine the effect of role-playing learning methods on mathematical problem-solving abilities of fourth-grade elementary school students. This type of research is a Pre-Experimental design where this study only involved one class, namely the experimental class, which began with a pretest before being given treatment. The population in this study were fourth-grade students, totaling 25 people at SD Negeri Simpar 1. The sampling technique in this study was a saturated sampling technique where the sample was taken from all fourth-grade students, totaling 25 people. The instruments used were observation, tests, and documentation. After being given different treatments, the average pretest score was 68 and the average posttest score was 80. The results of data analysis for the dependent t-test that have been described show that the calculated significant value is smaller than 0.05. With a significant value of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning there is an influence of the role-playing learning method on the mathematical problem-solving ability of fourth-grade elementary school students. So, it can be concluded that the application of the role-playing learning method affects the mathematical problem-solving ability of fourth-grade elementary school students.

Keywords: Role Playing; Problem Solving; Mathematics



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting yang berpengaruh

terhadap perkembangan dan pembangunan suatu bangsa. Salah satu proses pendidikan guna

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.2128

mengembangkan potensi siswa yaitu dalam pelajaran matematika. Menurut Basuki (2015) “matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya ditujukan pada peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung atau menerapkan rumus/prosedur dalam menyelesaikan soal-soal rutin saja, tetapi juga pada peningkatan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, baik masalah matematika maupun Masalah lain yang menggunakan matematika untuk memecahkannya.

Akan tetapi, banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika karena dianggap susah dan membosankan. Selain dari anggapan peserta didik bahwa matematika adalah sebuah momok menakutkan dalam hal pembelajaran, dari pihak pendidik juga memberikan peranan yang penting sebagai pendukung dari luar diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik memberikan motivasi supaya muncul minat pada diri peserta didik dengan metode bervariasi.

Model pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Pendekatan yang menarik dan inovatif dalam menyampaikan materi seperti matematika dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Pentingnya melakukan penerapan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta tujuan yang ingin dicapai. Misalnya konsep harga barang, jumlah barang yang dibeli, harga total yang di bayar, berapa kembalian

disajikan dengan metode ceramah. Sehingga tidak terjadi interaksi timbal balik antar guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Berdasarkan hasil survey TIMSS (2015), Indonesia memiliki presentase kemampuan pemecahan masalah matematis masih berada di bawah standar internasional. Sementara itu, hasil tes dan evaluasi pada tahun 2022 yang dilakukan oleh Programme for International Students Assesment (PISA) melaporkan bahwa skor rata-rata matematika mencapai 365 dengan skor rata-rata Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD) 472 (kemendigbud.go.id)

Dengan demikian, di sekolah perlu disusun model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik (Reny et al., 2021). Salah satu solusi yang digunakan dalam permasalahan ini Adalah dengan menggunakan model role playing. Menurut (Ningrum et al., 2018) role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya Ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Beberapa kondisi yang telah dikemukakan di atas, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yaitu permasalahan yang bermuara pada kemampuan pemecahan masalah matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre Experimental Design dengan tipe One-Group Pretest-

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.2128

Posttest Design yakni memberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan.

Pada penelitian ini peneliti mengambil kelas IV, yang terdiri dari 25 siswa. Maka pada penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang diberikan perlakuan dan eksperimen untuk mengetahui penerapan metode belajar bermain peran (role playing) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Simpar 1.

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar dapat mempermudah jalannya penelitian dan hasilnya juga menjadi lebih baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran. Tes yang diberikan berupa tes tertulis yang terdiri dari 20 pertanyaan sebagai pretest sebelum intervensi diberikan, dan kemudian memberikan tes yang sama sebagai posttest setelah intervensi diberikan. Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi visi dan misi sekolah, data guru, data peserta didik, sarana dan prasarana, data hasil belajar peserta didik, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan foto-foto kegiatan penelitian.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah inferensial, yang bertujuan untuk menguji hipotesis melalui uji t (t-test) dengan dukungan SPSS for Windows versi 24. Sebelum melaksanakan uji-t, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji validitas dan reliabilitas agar penelitian dapat dilanjutkan.

1. Uji Validitas

Uji validitas isi adalah proses pengukuran untuk menentukan apakah

suatu kuesioner atau alat ukur memiliki keabsahan atau validitas yang memadai. Proses ini melibatkan analisis rasional yang dievaluasi oleh ahli atau expert (Yusup, 2018). Menurut Gregory (dalam Antara, 2020, hlm. 37), validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan atau butir dalam suatu tes atau instrumen mampu menggambarkan perilaku sampel yang sedang diuji.

2. Uji Reliabilitas

Ghozali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Untuk koefisien reliabilitas tes selanjutnya dikonfirmasi ke r_{tabel} Product Moment $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes dinyatakan reliabel. Untuk menghitung reliabilitas tes ini digunakan rumus Alpha dengan rumus:

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Tabel 1. Tingkat Reliabilitas Tes

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu pengujian yang berfungsi untuk menguji apakah data pada variabel bebas dan variabel terikat pada persamaan regresi, menghasilkan data yang berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal (Ghozali, 2018:161). Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah sebaran data responden berdistribusi normal ataukah tidak. Model yang digunakan untuk mendeteksi uji normalitas dalam Penelitian ini adalah uji One Sample Shapiro-Wilk. lebih dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Jika nilai sig. kurang dari 0,05

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.2128

maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji beda. Apabila data yang akan di uji berdistribusi normal atau telah memenuhi persyaratan uji parametrik maka menggunakan uji-t dependent. Tapi jika datanya tidak memenuhi persyaratan uji parametrik maka menggunakan uji non-parametrik yaitu uji wilcoxon. Perhitungan pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS for Windows versi 24 dengan ketentuan jika nilai sig. lebih dari 0,05 maka H_0 diterima. Jika nilai sig. kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak.

5. Uji N-Gain

Untuk melihat apakah kemampuan pemecahan masalah matematika yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran (role playing) meningkat maka dilakukan Uji N-Gain Skor. Normalized Gain Score (N-Gain) diartikan sebagai uji selisih nilai antara pretest dan posttest yang memiliki fungsi menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan suatu media maupun tidak.

Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Tabel 2. Kriteria Tingkat N-Gain

6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang berasal dari populasi homogen (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Tes statistik yang digunakan adalah Uji F, yaitu dengan membandingkan variansi terbesar dan variansi terkecil. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila Fhitung lebih kecil dari Ftabel pada taraf signifikansi

$\alpha = 5\%$. Berarti data kedua kelompok tersebut homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD dapat dilihat tabel berikut ini:

Kelas	Rata-rata		Peningkatan
	Pretest	Posttest	
IV	68	80	12

Tabel 3. Peningkatan Skor Pretest dan Posttest

1. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan oleh satu dosen. Hasil yang diperoleh dari dosen ahli terkait tes hasil belajar siswa dari aspek yang diamati dengan butir soalnya, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil instrument tersebut valid dan dapat digunakan, sedangkan hasil dari lembar observasinya memperoleh nilai tiga yang artinya baik, dan dapat digunakan dalam penelitian. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari validasi yang sudah dilakukan kepada ahli menunjukkan bahwa instrument penelitian valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan pada butir soal, didapatkan hasil sebagai berikut.

No Soal	Varian Item
2	0.190
3	0.237
5	0.245
7	0.170
8	0.198
9	0.245
10	0.218
12	0.198
13	0.090
14	0.190
15	0.245
16	0.227

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.2128

18	0.227
Jumlah Varian	2607
Varian Total	5090
Reliabilitas	0.407
Keterangan	Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Data Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji pada reliabilitas dengan menggunakan Excel diperoleh bahwa Cronbach Alpha > 0,396 yakni sebesar 0,407 > 0,396 soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat reliabilitas yang cukup sehingga dapat digunakan untuk metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika di kelas IV di SD.

3. Uji Normalitas

Jika nilai sig > 0,05 maka data NORMAL

Jika nilai sig < 0,05 maka data TIDAK NORMAL

Hasil analisis dari Pretest dan Posttest dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.163	25	.084	.940	25	.146
Posttest	.182	25	.032	.924	25	.065

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5. Hasil Uji Data Normalitas Pretest dan Posttest Shapiro-Wilk

Berdasarkan tabel diatas hasil pretest dan posttest dapat dilihat bahwa nilai hitung sig normality Shapiro-Wilk adalah 0,146 (pretest) dan 0,065 (posttest) sedangkan derajat kebebasan adalah 5% atau 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig > derajat kebebasan atau 0,146 > 0,05 (pretest) dan 0,065 > 0,05 (posttest), maka data

pretest dan posttest berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Jika sig < 0,05 atau nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	68.0000	25	8.16497	1.63299
	Posttest	80.6000	25	5.64948	1.12990

Tabel 6. Hasil Uji Data Uji-t

Berdasarkan hasil tabel Independen sampel tes diatas, dapat diketahui bahwa sig perhitungannya memperoleh 0,000 sedangkan ketentuan pengujian probabilitas sig yang digunakan adalah sig < 0,05 atau 0,000 < 0,05, maka terdapat pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Maka dapat dikatakan Ho ditolak dan H1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika di SD.

5. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	25	.00	.63	.3874	.12202
Ngain_persen	25	.00	62.50	38.7444	12.20224
Valid N (listwise)	25				

Tabel 7. Hasil Uji Data N-Gain

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3874 dan jika dilihat dari tabel kriteria tingkat N-Gain yaitu berada pada interval 0,3 < 0,3874 < 0,7. Maka kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan metode pembelajaran bermain peran

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.2128

(role playing) termasuk kategori sedang dan pada presentase N-Gain score pada 38% atau berada pada kategori cukup efektif.

6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.510	4	20	.237

Tabel 8. Uji Data Homogenitas

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai sig adalah sebesar 0,237 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi data rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika (pretest dan posttest) menggunakan metode pembelajaran

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dimana siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam mengikuti kegiatan belajar.

Hal tersebut dapat tercermin pada hasil penilaian siswa yang di peroleh, hasil rekapitulasi nilai pretest kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelas IV yang tidak di berikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terdapat nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 55 dengan nilai rata-rata 68. Sedangkan nilai posttest kemampuan pemecahan masalah matematika yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terdapat nilai tertinggi 90 dan nilai terendah yaitu 70 dengan rata-rata 80.

bermain peran (*role playing*) adalah homogeny.

7. Uji Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	55.00	85.00	68.0000	8.16497
Posttest	25	70.00	90.00	80.6000	5.64948
Valid N (listwise)	25				

Tabel 9. Hasil Uji Data Uji Deskriptif Statistik

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika (pretest) lebih besar dari nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah (posttest).

Berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikan pada pretest yaitu 0,146 > 0,05 dan posttest menunjukkan nilai signifikan yaitu 0,065 > 0,05 maka data pretest dan posttest berdistribusi normal. Nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05 maka dapat di simpulkan H1 diterima dan Ho ditolak atau artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) siswa kelas IV pada kemampuan pemecahan masalah matematika di SD. Selanjutnya, pada nilai N-Gain dapat di analisis hasil belajar siswa pemecahan masalah matematika menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada interval masuk kategori sedang.

Hasil penelitian ini di perkuat dengan pendapat Mahakam dkk (2016) mengatakan bahwa metode pembelajaran bermain peran ini mampu merangsang kreativitas siswa, karena dalam proses pembelajarannya siswa tidak hanya menerima secara pasif apa yang diberikan oleh guru tetapi siswa aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika di SD juga dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata pretest siswa diperoleh sebesar 68 kemudian setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 80. Dengan demikian dapat disimpulkan permasalahan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) memberi pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika di kelas IV SD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh dari metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang lebih efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Serta sekolah dapat menjalankan pelatihan untuk guru dalam menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran matematika.

Untuk saran, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengembangkan metode bermain peran (*role playing*)

agar lebih dapat mengeksplorasi pada topic matematika yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian. 2018. *Modul Uji Validitas dan Realibilitas*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Fitria, Tira Nur, dan Iin Emy Prastiwi, 2022. "Pelatihan Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Pengerjaan Skripsi Bagi Mahasiswa S1", *Jurnal Al Basirah*, vol. 2, no. 2:72-82.
- Herlindya, Herlindya, dan Sutirna Sutirna, (2022). "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik", *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, vol. 2, no. 1:94-101.
- Karsoni. 2017 . *Strategi Pemecahan Masalah Dalam Matematika*. Lampung: STKIP Muhammadiyah Kota Bumi
- Kristin Firosalia, (2018). "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS", *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 8, no. 2:172-176.
- Kustiarini, dan Pedi Prasetyo, (2018). "Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Metode Role Playing Bagi Siswa Kelas IV SD", *Dikdas Matappa*, vol. 1, no. 1: 65–77.
- Siti, Ramlah, (2021). "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal TIMSS Berdasarkan Tahapan Polya", *MAJU*, vol. 8, no. 2:283-292.
- Suwandi, (2021). "Analisis Data Research Dan Development Pendidikan Islam" *Journal of*

- Islamic Education El Madani*, vol. 1, no. 1:1-13
- Syahwildan, Muhamad, dkk, (2024). “Revitalisasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar : Pendekatan Inovatif Melalui Teknologi, Permainan Edukatif, Dan Keterampilan Pramuka Di SDN Karangmulya 01 Dan SDN Karangmulya 02.” *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera*, vol. 1, no. 04:121–27.
- Tarigan, Arleni, (2016). “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui.” *Primary*, vol. 5, no. 3: 102–12.
- Usmadi, (2020). “PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS)” *Inovasi Pendidikan*, vol. 7, no. 1:50-62.