



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 0902 BOMBONGAN

Eko Sucahyo^{1*}, Rani Kusuma Ningtyas², Nurzanna³, Sabri⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email:ekosucahyoo@gmail.com¹

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3576>

Article info:

Submitted: 02/07/25

Accepted: 30/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran menggunakan model *role playing* di kelas V SD Negeri 0902 Bombongan, untuk mengetahui bagaimana gambaran minat belajar siswa kelas V dengan model pembelajaran *role playing*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian Kuantitatif Eksperimen. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* dan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas V SD Negeri 0902 Bombongan. Instrumen dalam penelitian ini antara lain; (1) Observasi; (2) Angket; (3) Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,04 dengan kategori "Baik". Sedangkan minat belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 65 dengan kategori "Cukup". Dari hasil penelitian juga Pada output Tabel ANOVA didapatkan nilai sig. sebesar $= 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *role playing*, Minat Belajar, Siswa Kelas V

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata instruction. Dalam kamus Bahasa Indonesia, pembelajaran menekankan pada proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Pembelajaran seharusnya diselenggarakan secara interaktif, dalam suasana yang menyenangkan, menggairahkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan ini terjadi dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, contohnya pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman sikap dan kemampuan lainnya. Model pembelajaran biasanya terdiri atas beberapa metode pembelajaran. Misalnya untuk pelaksanaan model *role playing* biasa terdiri dari metode ceramah, metode penugasan, dan metode diskusi. Dari beberapa pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik dalam pengorganisasian pengalaman belajar



untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Untuk mewujudkan pembelajaran yang baik, maka seorang guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang menarik yang dapat membuat peserta didik berperan aktif, misalnya model pembelajaran *role playing*.

Bericara mengenai model pembelajaran, maka dapat dilihat dari aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* merupakan model pembelajaran yang mana menuntut siswa secara aktif dengan melibatkan siswa ikut serta dalam memerankan suatu materi pelajaran bersama-sama (Wahyuni, S., Rahmatan, H., M., & S., 2020). Menumbuhkan ketertarikan mengikuti pelajaran, sehingga perhatian siswa baik serta dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh berdasarkan pengalaman memerankan tokoh tertentu dalam suatu drama (Tumanggor, dkk, 2023). Dari model pembelajaran *role playing* yang sudah di terapkan, peserta didik diharapkan memiliki minat belajar yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan aktivitas. Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Minat belajar tidak hanya tergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik atau tujuan kinerja yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain. Dari pengertian minat belajar seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan wawancara awal dan observasi pada tanggal 09 Januari 2024 yang dilaksanakan di SD Negeri 0902 Bombongan Kec. Huristik, Kab. Padang Lawas bersama wali kelas V SD Negeri 0902 Bombongan yang bernama Ibu Nur Bahagia S.Pd, data yang peneliti peroleh yakni minat belajar siswa yang masih kurang, ditunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Saat pembelajaran, guru menjelaskan pembelajaran dan meminta siswa untuk membaca buku pelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, namun hanya sebagian siswa yang mau mendengarkan dan membaca buku pelajaran. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru siswa diminta untuk membuat rangkuman tapi hanya beberapa siswa yang melakukannya.

Guru menjelaskan pembelajaran yang telah dirancangnya tetapi siswa kurang antusias untuk melihat pembelajaran tersebut, siswa memilih untuk mengobrol dan melakukan kegiatan diluar kegiatan pembelajaran. Siswa tidak memanfaatkan kesempatan yang telah diberikan oleh guru untuk bertanya terkait materi yang kurang dipahaminya. Dengan begitu guru memilih untuk memberikan pertanyaan kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa tetapi hanya beberapa siswa yang menjawab atau mengeluarkan pendapat. Siswa yang terlibat hanya siswa yang mendapat rangking saja.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui bagaimana “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 0902 Bombongan”. Minat belajar tidak hanya tergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik atau tujuan kinerja” (Ananda, D., & Kristin, 2023).

Invanna, L. (2023) mengemukakan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang. Bermain peran (*role playing*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari (Sucahyo, E., Ningtyas, R. K., & Fithriyah, 2025). Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* merupakan model pembelajaran yang mana



menuntut siswa secara aktif dengan melibatkan siswa ikut serta dalam memerankan suatu materi pelajaran bersama-sama.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah salah satu cara yang dilakukan peneliti untuk mencari pengaruh perlakuan hubungan sebab akibat yang sengaja di timbulkan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2019) disebut “metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik”. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik.

Menurut Sugiyono (2019) “metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian”. Berdasarkan pedapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa jenis penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan pada populasi dan sampel tertentu yang representative. Proses penelitian ini bersifat deduktif, di mana untuk menjawab rumusan masalah menggunakan teori sehingga dapat digunakan rumus hipotesis.

Jenis penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu penelitian *pre-experimental design*, dengan menggunakan *One group pretest-posttest design*. Menurut Prayitno, P. (2017) penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan metode eksperimen terhadap minat belajar siswa. Menurut Sucahyo, E., & Ningtyas, R. K. (2024) penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian adanya rencana yang mampu diamati, diukur, dan diubah dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan digunakannya teknik analisis statistik. Selanjutnya desain penelitian yang digunakan adalah desain *One group pretes* dan *post test* sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Post Test
0 ₁	X	0 ₂

Sumber : Sugiyono (2019)

Dimana :

X = Perlakuan

0₁ = Siswa yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan

0₂ = Siswa yang diberikan *post test* setelah perlakuan

Kata “variabel” hanya ada pada penelitian kuantitatif, karena penelitian kuantitatif berpandangan bahwa suatu gejala dapat diklasifikasikan menjadi variabel-varabel. Jadi variabel penelitian ini pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2019). Variabel dibedakan menjadi 2, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent).



- a. Variabel bebas adalah variabel stimulus atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, biasanya dinotasikan dengan symbol X. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran role playing.
- b. Variabel terikat adalah variabel yang memberikan reaksi atau respon jika dihubungkan dengan variabel bebas, biasa dinotasikan dengan symbol Y. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar.

Tabel 3.2 Variabel dan Indikator

No	Variabel X & Y	Indikator	
1.	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> (X)	a. Komunikasi b. Interaksi	c. Memainkan Peran d. Rasa Empati
2.	Minat Belajar Siswa (Y)	a. Perasaan Senang b. Ketertarikan Siswa	c. Perhatian Siswa d. Keterlibatan Siswa

Agar pengertian dari judul yang dibahas dalam penelitian ini tidak terjadi salah pengertian, maka perlu dibuat adanya defenisi operasional menurut peneliti sendiri. Defenisi operasional diperlukan dalam penyusunan rencana penelitian. Defenisi operasional adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan diukur dari suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan.

Sejalan dengan hal tersebut peneliti menemukan bahwa berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa masih merasa kesulitan untuk mengidentifikasi orang lain yang tidak mampu mengekspresikan perasaannya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa seseorang akan merasa sulit atau bingung ketika berhadapan dengan seseorang yang wajahnya tidak mampu bereskresi.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 0902 Bombongan Kecamatan Huristak, Kabupaten Padang Lawas yang menjadi kepala sekolah di SD Negeri 0902 Bombongan adalah ibu Samsidah S.Pd. Waktu yang diperlukan dalam penelitian ini direncanakan \pm 3 bulan, dari bulan Februari 2024 sampai bulan April 2024 Waktu yang ditetapkan ini digunakan mulai pengambilan data, pengumpulan data, pengolahan data, dan hasil akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Proses Pembelajaran dengan Model *Role Playing*

Dalam penelitian ini proses pembelajaran menggunakan model *role playing* yang akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 0902 Bombongan bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran pelaksanaannya di dalam kelas dengan membagikan kuisioner angket berupa pernyataan kepada siswa/i baik sebelum dan sesudah dilaksanakan model pembelajaran *role playing*, sehingga setelah pengolahan data dapat diketahui terdapat pengaruh atau tidak terdapat pengaruh pada minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan setelah model ini di terapkan.

B. Gambaran Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 0902 Bombongan

Dalam penelitian ini yang akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 0902 Bombongan dengan model pembelajaran *role playing*, bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran minat siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *role playing* sehingga dapat diketahui



terdapat pengaruh atau tidak terdapat pengaruh pada minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan setelah model ini di terapkan.

C. Gambaran Pengaruh Model Pembelajaran Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa

Dalam penelitian ini yang akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 0902 Bombongan dengan menggunakan model pembelajaran role playing bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada minat belajar siswa serta terdapat pengaruh atau tidak yang signifikan antara model pembelajaran role playing terhadap minat belajar siswa.

Dari data yang diperoleh, maka dari hasil data angket model pembelajaran *role playing* yang dibagikan kepada siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan terdiri dari 28 butir pernyataan yang masing-masing harus diisi siswa sesuai dengan pemahaman siswa, setiap satu indikator terdiri dari 7 pernyataan. Sehingga dari masing-masing nilai yang diperoleh, kemudian dibagi dengan jumlah pernyataan dari angket yang terdiri dari 28 pernyataan, dan setelah mendapat hasilnya kemudian dicari rata-rata dari hasil pembagian.

Berikut ini dari setiap indikator dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *role playing* kelas V SD Negeri 0902 Bombongan pada indikator komunikasi mencapai nilai rata-rata 71,12. Hal ini dapat dihitung dari jawaban keseluruhan siswa dengan skor 697. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penelitian berada pada kategori "Baik". Artinya penggunaan model pembelajaran *role playing* pada indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
2. Penggunaan model pembelajaran *role playing* kelas V SD Negeri 0902 Bombongan pada indikator Interaksi mencapai nilai rata-rata 70,81. Hal ini dapat dihitung dari jawaban keseluruhan siswa dengan skor 694. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian berada pada kategori "Baik". Artinya penggunaan model pembelajaran *role playing* pada indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
3. Penggunaan model pembelajaran *role playing* kelas V SD Negeri 0902 Bombongan pada indikator Memainkan Peran mencapai nilai rata-rata 71,02. Hal ini dapat dihitung dari jawaban keseluruhan siswa dengan skor 696. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian berada pada kategori "Baik". Artinya penggunaan model pembelajaran *role playing* pada indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
4. Penggunaan model pembelajaran *role playing* kelas V SD Negeri 0902 Bombongan pada indikator Rasa Empati mencapai nilai rata-rata 71,22. Hal ini dapat dihitung dari jawaban keseluruhan siswa dengan skor 698. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian berada pada kategori "Baik". Artinya penggunaan model pembelajaran *role playing* ini telah dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* kelas V SD Negeri 0902 Bombongan dengan 4 indikator melalui pernyataan 28 item yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata 71,0459. Hal ini dapat dilihat dari jawaban keseluruhan siswa dengan skor 2785,00. Jika nilai tersebut dikonsultasikan pada tabel 6 klasifikasi penelitian masuk pada kategori "Baik". Artinya peneliti benar-benar telah menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan sangat baik sesuai dengan prosedur.

Selanjutnya untuk melakukan pengujian hipotesis apakah penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan pada mata pelajaran sistem organisasi, maka ada beberapa tahap pelaksanaan perhitungan yang harus dilakukan adalah melakukan uji normalitas, homogenitas, regresi dan uji-T.



1. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang diambil dari populasi telah berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas ini peneliti menggunakan chi-kuadrat SPSS 23.

Tabel 4.1 Distribusi Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	,208	20	,023	,943	20	,269
Post-Test	,252	20	,002	,795	20	,009

Berdasarkan tabel di atas dari kedua kelas diperoleh nilai $sign > 0,05$, artinya data siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal

2. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independent sample t-test dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (Anova) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Uji kesamaan dua varian digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak.

Berdasarkan hasil diperoleh nilai $sign > 0,05$, artinya kedua kelas mempunyai varian yang sama atau homogen

3. Uji Regresi, persamaan regresi linier sederhana merupakan suatu model persamaan yang menggambarkan hubungan satu variabel bebas (X) dengan satu variabel tak bebas/response (Y), yang biasanya digambarkan dengan garis lurus

Tabel 4.3 Uji Regresi

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1341,083	1	1341,083	3,612	,000 ^b
Residual	1231,867	18	71,770		
Total	2572,950	19			

a. Dependent Variable: X

b. Predictors: (Constant), Y



Pada output Tabel ANOVA didapatkan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ maka artinya terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap minat belajar siswa kelas V SD negeri 0902 bombongan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas V SD Negeri 0902 Bombongan, maka peneliti menarik beberapa dari kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan diperoleh nilai yang diambil berdasarkan data angket tentang penggunaan model pembelajaran *role playing*, maka diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 71,04 maka masuk pada kategori "Baik", nilai tengah (median) 71,00 masuk pada kategori "Baik", nilai yang sering muncul (modus) 71,00 masuk pada kategori "Baik", nilai yang paling rendah 70,7 masuk pada kategori "Cukup" dan nilai paling tinggi 71,4 masuk pada kategori "Baik".
2. Gambaran minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperoleh nilai berdasarkan angket minat belajar siswa (Pre-Test) dan (Post-Test), maka diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum perlakuan (Pre-Test) dengan nilai rata-rata (mean) 25,19 maka masuk pada kategori "Gagal", nilai tengah (median) 24,50 masuk pada kategori "Gagal" nilai yang sering muncul (modus) 25,00 masuk pada kategori "Gagal", nilai yang paling rendah 24 masuk pada kategori "Gagal", nilai yang paling tinggi 27 masuk pada kategori "Gagal". Sedangkan minat belajar siswa sesudah perlakuan (Post-Test) diperoleh nilai rata-rata (mean) 65 masuk pada kategori "cukup", nilai tengah (median) 66 masuk pada kategori "cukup", nilai yang sering muncul (modus) 63 masuk pada kategori "cukup", nilai yang paling rendah 63 masuk pada kategori "cukup", dan nilai yang paling tinggi 67,5 masuk pada kategori "cukup", maka dapat dilihat minat belajar siswa semakin meningkat sesudah menerapkan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
3. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* yang didapat dari hasil pengujian hipotesis dengan nilai dapat dinyatakan hipotesisnya pada hasil Pada output Tabel ANOVA didapatkan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0902 Bombongan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ananda, D., & Kristin, F. (2023). Applying Role-Playing Learning Model to Improve Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students. EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.63145>.

Ivanna, L. (2023). Penerepan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV DI SDN 173249 Sibulan- Bulan. Journal of Educational Research and Humaniora (JERH). <https://doi.org/10.51178/jerh.v1i2.1372>.

Prayitno, P. (2017). The Implementation of Role Playing Learning Model to Increase Student Learning Activities and Outcomes., 1, 73-81. <https://doi.org/10.17977/UM013V1I22017P073>.

Sucahyo, E., Ningtyas, R. K., & Fithriyah, N. (2025). Developing kurikulum merdeka textbooks to teaching critical thinking skills for elementary school students. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 12(1), 52-68. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.12.1.52-68>.



Sucahyo, E., & Ningtyas, R. K. (2024). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN OUTING CLASS TERHADAP SIKAP DISIPLIN SISWA KELAS V SD NEGERI 200101 PADANGSIDIMPUAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(4), 212-217. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i4.2083>.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tumanggor, S. R., Harahap, M. A. R., Sabri, S., Nurbaiti, N., Sucahyo, E., Safitri, R., ... & Ilahi, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) KELAS IV DI SD NEGERI 155708 PO MANDUAMAS 2 KABUPATEN TAPANULI TENGAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(2), 299-308. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i2.1405>.

Wahyuni, S., Rahmatan, H., , M., & , S. (2020). The effect of role-playing model on students' critical thinking skills and interest in learning chemical bonds concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012088>.