



## Pengaruh Media Bowling dan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perkalian Kelas IV SDN Dukuhringin 03

Ab. Wahid Fatkhul Huda<sup>1</sup>, Dedi Romli Triputra<sup>2</sup>, Farhan Saefudin Wahid<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

---

### Abstract

Received: 20 Oktober 2023  
Revised : 27 Oktober 2023  
Accepted: 01 November 2023

*Education is a conscious effort and has been structured in creating an active learning atmosphere with the aim of developing the potential that exists in students to realize personal and good morals and benefit the nation and the nation. Media in the learning process is a tool used by educators to assist learning with the aim that what will be conveyed can be understood by students. Media and methods are weapons for teachers in learning so that they can go according to what is desired. Bowling media and role playing learning methods help teachers in the learning process to get good learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of bowling media and role playing learning methods on student learning outcomes. The study used a quantitative experimental method in the form of a pretest and posttest control group design. The population in this study were class IV students totaling 50 students consisting of group A totaling 22 students and group B totaling 28 students, the sample used was from group B, in collecting data on learning outcomes using multiple choice tests, the material used is there material for multiplying decimal numbers in mathematics. The learning outcomes obtained using SPSS 22 show that the t-test results have a sig value of 0.464, so the value is  $0.464 < 0.05$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that bowling media and role playing learning methods have an influence on student learning outcomes.*

**Keywords:** *Media Bowling, Role Playing Method*

(\*) Corresponding Author: [wahiedabdu732@gmail.com](mailto:wahiedabdu732@gmail.com)

**How to Cite:** Huda, A. W. F., Triputra, D. R., & Wahid, F. S. (2023). Pengaruh Media Bowling dan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perkalian Kelas IV SDN Dukuhringin 03. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10070742>

---

## PENDAHULUAN

Media dalam pembelajaran adalah alat yang dibuat untuk membantu guru dalam proses mengajar serta agar materi yang disampaikan bisa jelas dan mudah dipahami bagi peserta didik serta ketercapaian tujuan belajar bisa menghasilkan nilai yang baik. Menurut Trisharsiwi (1016:65), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung, juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. Berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut ahli dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting didalam dunia pendidikan, karena sebagai sumber peserta didik untuk mendapatkan informasi yang jelas dan dapat meningkatkan wawasan pengetahuan lebih luas. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru sebagai pedoman seorang guru dalam ketercapaian pembelajaran yang baik, sistematis dan konsep penyampaian materi yang lebih menarik dan bervariasi, kualitas pembelajaran akan lebih meningkat serta motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar lebih besar.

Pendidikan dilembaga sekolah mempunyai peran yang penting, karena sebagai pengembangan anak secara luas, juga sebagai pusat menyampaikan pengetahuan dengan tujuan mencerdaskan anak bangsa. Pembelajaran yang baik tentu saja membutuhkan media pembelajaran didalamnya dengan tujuan capaian pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan.

Pembelajaran lebih mudah dengan adanya media dalam proses belajar yang memudahkan pendidik dalam mengeksplor materi-materi yang sulit disampaikan dengan menggunakan metode ceramah, adanya media pembelajaran mempermudah guru dalam menjelaskannya. Pembelajaran merupakan kegiatan yang memiliki nilai edukatif (Wahid dkk, 2021:1). Berdasarkan pengertian pembelajaran nilai edukatif harus ada dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan, karena sebagai cara yang guru dan peserta didik dalam pembelajaran berjalan dengan baik. Permasalahan sering kali terjadi dalam lembaga pendidikan adalah ketika proses pembelajaran yang sering dilakukan guru hanya menyampaikan materi secara lisan saja tanpa menggunakan media yang baik dengan teori-teori yang guru akan disampaikan kepada peserta didik, seperti apa yang dikatakan Windiyani & Novita (2018:65), penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. berdasarkan perkataan ahli bahwa penggunaan media belum maksimal karena ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai didalam sekolah sehingga hal yang terjadi mutu dalam pendidikan melemah karena murid hanya paham dengan teori-teori saja tanpa dukungan dari media pembelajaran yang membantunya. Pendidikan merupakan lokomotif kemajuan suatu bangsa, pendidikan mempunyai peran penting bagi kemajuan bangsa,berkembangnya teknologi yang semakin pesat sehingga dalam dunia pendidikan khususnya sekolah dasar dalam proses belajar guru harus mengikuti dengan perkembangan zaman yang semakin maju, kualitas proses belajar mengajar yang berkualitas akan membuat ketercapaian tujuan pembelajaran yang baik, begitu juga dengan kemas media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik, baik dan sistematis.

Metode pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dan secara efisien mengatur pola belajar mengajar untuk meningkatkan minat siswa dan prestasi belajar siswa (Nasution, 2017:2). Penggunaan metode yang baik sangat mempengaruhi keefektifan dalam proses belajar,akan tetapi masalah yang biasa terjadi adalah ketika guru kurang untuk mengupdate metode yang menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan diterangkan, sehingga hanya menerapkan metode yang sering kali digunakan yaitu dengan menggunakan metode konvensional, sehingga hasil dalam capaian pembelajarannya kurang memuaskan. Metode pembelajaran sering kali disalahgunakan dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan minat siswa dan prestasi belajar siswa menjadi kurang baik (Pibriana & Ricoida, 2017:2). Kemampuan seorang guru dalam menerapkan metode juga mempengaruhi hasil belajar, karena metode yang efektif akan mempunyai manfaat yang akan di dapatkan guru dan peserta didik, selanjutnya metode yang efektif dan menyesuaikan dengan materi akan memberikan kesemangatan bagi peserta didik dalam belajar dan akan memperoleh nilai sesuai capaian pembelajaran yang diinginkan guru.

Hasil belajar akan baik apabila dalam belajar pada saat pembelajaran dilakukan ada penerapan metode bermain dalam penyampaian materinya, karena didalam bermain peserta didik kemungkinan tidak bosan dan mereka akan semangat dalam pelaksanaannya, metode belajar yang menarik dan efektif akan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik, karena hal tersebut sangat berpengaruh didalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Hasil yang baik adalah nilai yang diperoleh peserta didik sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran, nilai yang peserta didik dapat tersebut berupa pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam memahami pelajaran. Pratiwi (2018:36) mengatakan media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar secara maksimal. Maka berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut ahli bahwa berhasil atau tidaknya hasil belajar peserta didik tergantung dengan kegunaan media dan metode yang guru terapkan dalam pembelajaran.

Pengaruh media dan metode pembelajaran sangat penting untuk memberikan hasil sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang diinginkan. pencapaian yang diinginkan oleh guru terhadap hasil belajar adalah peserta didik mampu memahami apa yang guru telah sampaikan, semangat dalam belajar, termotivasi dan adanya minat yang sangat kuat untuk belajar semuanya itu harus didukung dengan adanya sarana pembelajaran yang memadai disekolah dan dorongan metode yang menarik dalam pelaksanaan pembelajarannya.

## METODOLOGI

Pada proses penelitian penulis menggunakan penelitian jenis kuantitatif, peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian menggunakan (*pretest and posttest*) *control group design*. Menurut sugiyono (2017:79) *Nonequivalent (pretest and posttest) control group design* mengatakan pendekatan yang paling populer dalam kuasi eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih bukan dengan random. Kedua kelas tersebut diberi pretest dan posttest dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan khusus. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV atau jumlah populasi sebesar 50 peserta didik meliputi kelas A sejumlah 22 dan kelas B sejumlah 28. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV B berjumlah 28 peserta didik.

Penelitian dilakukan di SDN Dukuhringin 03, Kec. Wanasari, Kab. Brebes. Dalam melakukan penelitian peneliti memiliki 3 tahapan Penelitian. Adapun waktu penelitian dibagi menjadi tiga tahapan. Pertama observasi data ke objek penelitian, kedua perlakuan, mengumpulkan data dan tahap ketiga penyusunan laporan penelitian. Dalam pengumpulan data nilai dalam penelitian menggunakan observasi, teknik tes, dan dokumentasi. Penelitian ini ada dua variabel (X) dan satu variabel (Y). Variabel Meida bowling dan metode role playing (*independen*) dan hasil belajar (*dependen*).

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Indikator
<b>Media Bowling (X<sub>1</sub>)</b>	<b>1. Menyebut dan Mengurutkan Bilangan</b>
	<b>2. Mengenalkan Bilangan dan Benda</b>

	<b>3. Menghubungkan bilangan dengan benda</b>
<b>Metode Role Playing (X<sub>2</sub>)</b>	<b>1. Peserta didik mendapatkan keterampilan sosial</b>
	<b>2. Menghilangkan rasa malu dan rendah diri</b>
	<b>3. Membiasakan diri dan menerima pendapat orang lain</b>
	<b>4. Berbagi tanggung jawab dengan peserta didik lain</b>
<b>Hasil Belajar (Y)</b>	<b>1. Kemampuan mengingat</b>
	<b>2. Kemampuan memahami</b>
	<b>3. Kemampuan menerapkan</b>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### A. Uji Instrumen

##### 1. Uji Validitas

**Tabel 1. Uji Validitas**

No Soal	Sig (2-tailed)	Keterangan	No Soal	Sig (2-Tailed)	Keterangan
1.	0,000	Valid	24.	0,007	Valid
2.	0,000	Valid	25.	0,000	Valid
3.	0,007	Valid	26.	0,971	Tidak Valid
4.	0,000	Valid	27.	0,434	Tidak Valid
5.	0,007	Valid	28.	0,971	Tidak Valid
6.	0,000	Valid	29.	0,000	Valid
7.	0,451	Tidak Valid	30.	0,004	Valid
8.	0,000	Valid			
9.	0,004	Valid			
10.	0,389	Tidak Valid			
11.	0,000	Valid			
12.	0,004	Valid			
13.	0,902	Tidak Valid			
14.	0,007	Valid			
15.	0,007	Valid			
16.	0,706	Tidak Valid			
17.	0,007	Valid			
18.	0,000	Valid			
19.	0,000	Valid			
20.	0,007	Valid			
21.	0,000	Valid			
22.	0,007	Valid			
23.	0,004	Valid			

Berdasarkan pengujian validitas soal sebuah butir soal dikatakan valid atau tidaknya bisa dilihat dari nilai *sig* dengan 0,05 yang dibandingkan. Jika nilai  $sig \leq 0,05$  maka korelasi bersifat signifikan atau instrument bersifat valid namun sebaliknya jika nilai  $sig \geq 0,05$  maka korelasi tidak bersifat signifikan atau instrument tidak bersifat valid. pada tabel 4.1, 23 dari 30 soal dikatakan valid atau memenuhi kriteria pengambilan keputusan yaitu teradapat pada butir soal no 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30.

## 2. Uji Reliabilitas

**Tabel 2. Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.899
		N of Items	12 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	.882
		N of Items	11 <sup>b</sup>
	Total N of Items		23
Correlation Between Forms			.996
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.998
	Unequal Length		.998
Guttman Split-Half Coefficient			.997

Hasil uji reliabilitas soal yang sudah dilakukan menggunakan SPSS versi 22 menunjukkan correlation between forms menunjukkan bahwa besarnya koefisien korelasi antara belahan satu dengan belahan dua yaitu 0,996. Pada spearman-brown coefficient (Equal length dan unequal length) menunjukkan koefisien reliabilitas belahan dua yaitu sebesar 0,998, dalam hal ini output instrument menunjukkan adanya kereliabelan instrument karena nilai koefisien intrumen lebih besar dari 0,6 artinya instrument reliabel.

**B. Uji Prasyarat Analisis**

1. Uji Normalitas

**Tabel 3. Uji Normalitas**

Hasil	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Kelas Kontrol	.215	22	.010	.918	22	.069
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	.151	28	.103	.931	28	.067

Berdasarkan data tersebut *output* hasil belajar tes normalitas yang sudah peneliti lakukan dengan menggunakan SPSS 22 dapat mengolah nilai. Maka didalam *Shapiro-wilk* memperoleh hasil sig kelompok kontrol dengan nilai 0,069 dan kelompok eksperimen dengan nilai 0,067 sehingga hasil nilai dinyatakan berdistribusi normal dengan alasan karena nilai sig lebih >0,05 hal tersebut sesuai dengan ketentuan kriteria kenormalan suatu data.

2. Uji Homogenitas

**Tabel 4. Uji Homogemitas**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.305	1	48	.583
Peserta didik	Based on Median	.233	1	48	.632
	Based on Median and with adjusted df	.233	1	47.945	.632
	Based on trimmed mean	.259	1	48	.613

Dari data *ouput* diatas menggunakan SPSS versi 22. Pada kolom *based on maen* mendapatkan hasil signifikasi dengan nilai 0,583 dimana nilai sig > 0,05 yang artinya data memenuhi varians sama atau homogen.

## 3. Hasil Uji Soal Pretest

**Tabel 5. Deskriptive Pretest**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest_Kelas_Kontrol	22	50	85	67.05	11.197	125.379
Pretest_Kelas_Eksperimen	28	50	75	63.21	7.480	55.952
Valid N (listwise)	22					

Berdasarkan data nilai pretest diatas didapatkan hasil nilai pretest kelas kontrol perolehan nilai tertinggi sebesar 85, kelompok eksperimen sebesar 75, sedangkan nilai pretest kelas kontrol terendah sebesar 50 dan kelompok eksperimen sebesar 50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelompok kontrol lebih baik dalam pengerjaan soal pretest, sedangkan kelompok eksperimen mendapatkan hasil yang tidak baik.

## 4. Hasil Uji Posttest

**Tabel 6. Deskriptive Posttest**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest_Kelas_Kontrol	22	65	75	70.45	4.606	21.212
Posttest_Kelas_Eksperimen	28	65	90	73.93	7.860	61.772
Valid N (listwise)	22					

Berdasarkan data diatas dari hasil nilai posttest mendapatkan hasil, pada kelas kontrol mendapat nilai maksimum 75, pada kelompok eksperimen nilai maksimum 90. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan dalam nilai yang diperoleh kelompok eksperimen. Sedangkan nilai terendah pada posttest pada kelas kontrol mendapat nilai sebesar 65 dan kelompok eksperimen mendapat nilai sebesar 65.

### C. Pengujian Hipotesis

#### 1. Uji parsial (Uji-t)

**Tabel 7. Hasil Uji-t**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.432	7.789		.055	.956
Media Bowling	.837	.125	.759	6.688	.000
Metode Role Playing	.205	.120	.194	1.712	.099

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Pada Tabel uji-t yang peneliti lakukan maka nilai signifikansi dari media *bowling*  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat dinyatakan media *bowling* mempunyai pengaruh pada hasil belajar. Selanjutnya hasil signifikansi dari *metode role playing* sebesar  $0,099 < 0,05$  sehingga dapat dinyatakan metode pembelajaran *role playing* mempunyai pengaruh pada hasil belajar. Hasil nilai uji t-hitung pada variabel media *bowling* sebesar 6.688 dan variabel metode *role playing* 1.712 dengan interpretasi perhitungan  $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$ .

#### 2. Uji Simultan (Uji-f)

**Tabel 8. Hasil Uji-f**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1309.360	2	654.680	45.655	.000 <sup>b</sup>
	Residual	358.497	25	14.340		
	Total	1667.587	27			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Metode Role Playing, Media Bowling

Berdasarkan hasil nilai signifikansi dari pengujian diatas apabila nilai sig  $< 0,05$ , maka hipotesis diterima, apabila nilai sig  $> 0,05$  maka hipotesis tidak diterima. Hasil dari perhitungan f-tabel yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa f-terhitung 45,655 dengan nilai sig  $0,000 < 0,05$ , dimana hasil perhitungan f-tabel

sebesar 3,39 yang artinya nilai  $f$ -tabel  $< 0,05$ , maka artinya variabel media *bowling* (X1) dan variabel metode *role playing* (X2) secara simultan berpengaruh secara bersama-sama pada hasil belajar (Y).

### **Pembahasan**

Pembahasan dilakukan dengan tujuan mengetahui berapa besar adanya pengaruh yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di SDN Dukuhringin 03, yang melibatkan kelas IV yang dibagi dalam dua bagian yaitu kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas B eksperimen dengan jumlah 28, dan Kelas A kontrol dengan jumlah 22. Sebelum memperoleh hasil kedua kelompok diberi soal pretest sebagai langkah awal mengetahui kemampuan peserta didik dan tes akhir posttest untuk mengetahui hasil akhir atau hasil belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

#### **1. Pengaruh media *bowling* terhadap hasil belajar**

Perolehan data hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan penggunaan media *bowling*. dengan bantuan menilai menggunakan SPSS 22 mempunyai pengaruh pada hasil belajar. Perolehan nilai bisa dilihat pada hasil posttest yang sudah dilakukan. Hasil belajar kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 73,93 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata 70,45. Hal tersebut membuktikan adanya perubahan hasil belajar dari adanya perlakuan media *bowling* pada kelompok eksperimen dalam pembelajaran pada pelajaran matematika didalam materi perkalian. Perubahan nilai yang terjadi pada kelompok eksperimen sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi Mike dkk, 2022) yang memberikan pendapat adanya perubahan pada hasil belajar dari penggunaan media *bowling*. motivasi peserta didik lebih baik dalam belajar dari pada menggunakan media konvensional.

#### **2. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar**

Hasil perolehan belajar peserta didik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memperoleh hasil yang baik adanya metode *role playing* dalam pembelajaran matematika pada mata pelajaran perkalian bilangan desimal . Perolehan data nilai dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Perolehan hasil bisa dilihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 73,93 dan pada kelompok kontrol sebesar 70,45, adanya pengaruh nilai tersebut bisa dibuktikan dengan keaktifan mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode *role playing*, dalam pembelajaran matematika membuat peserta didik sangat bersemangat dalam belajar, hal tersebut terbukti dengan hasil belajar nilai  $\text{sig } 0,099 < 0,05$ , maka metode *role playing* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar. Perolehan nilai yang diperoleh kelas eksperimen meningkat dari pada kelas kontrol dan sependapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Firman Wahyudin, 2014), mengatakan adanya perubahan yang signifikansi apabila menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Hasil pembahasan yang sudah peneliti tulis maka penulis menyimpulkan perolehan belajar dengan menggunakan media *bowling* dan metode *role playing* pada pelajaran perkalian bilangan desimal menunjukkan bahwa nilai  $\text{sig}$  media *bowling* yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ , hasil  $\text{sig}$  metode *role playing* dengan nilai

0,099<0,05 artinya adanya pengaruh terhadap hasil belajar kelompok eksperimen dengan adanya perlakuan penggunaan media bowling dan metode *role playing*. Hal tersebut didukung adanya langkah-langkah dalam penerapan media bowling dan metode *role playing* dalam pembelajaran dan rencana yang disusun dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh media dan metode yang baik dengan menyesuaikan dengan pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang baik bagi peserta didik.

## SARAN

Hasil Penelitian dari pembahasan yang sudah peneliti lakukan, maka peneliti memberikan saran bahwa penggunaan media *bowling* dan metode *role playing* bisa digunakan guru sebagai alternatif dalam mengajar menggunakan media dan metode. Bagi peserta didik peneliti mengharapkan agar semangat dalam belajar dan aktif dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti sendiri mengharapkan agar penelitian yang sudah penulis buat bisa menjadi referensi dan gambaran dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## REFERENCES

- Aisah, I., Triputra, D. R., & Nurpratiwiningsih, L. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 158-172.
- Choir, M., & Fikri, A. A. Persepsi Siswa SMA terhadap Pembelajaran Biologi dalam Ranah Taksonomi Bloom. *Neuron: Journal of Biological Education*, 2(1), 23-32.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- FS Wahid, Yasin, dkk. 2021. *Manajemen Kelas*. Klaten: Lakeisha
- Hasbiah, H. S., Fahreza, M., & Elpisah, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3382-3392.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64.
- Oktavia, D. M., Rozi, F., & Latifah, I. (2021). Pengaruh Bowling Kaleng Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 1-9.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- Winingsih, L. H., Hariyanti, E., & Sari, L. S. (2020). Penguatan ranah psikomotorik siswa sekolah dasar.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta