

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PKN MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Fitri novita sari 1, Mika Anggraini 2

(Universitas Dharma Indonesia, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan)

Email: Fitrinovitasari331@gmail.com; mikaanggraini76@gmail.com

Abstract: This study aims to improve student achievement in Civics Education (PKn) for fifth-grade elementary school students through the implementation of the Role-Playing method. The study was motivated by low student learning outcomes resulting from teacher-centered instruction, which led to a lack of student engagement in the learning process. A Classroom Action Research (CAR) design was employed, conducted over two cycles. The subjects of the study were 25 fifth-grade elementary school students. Data collection techniques included tests, observation, documentation, and field notes. Data analysis was conducted using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the Role-Playing method successfully improved student achievement. In the pre-cycle stage, the student mastery rate was 48% with an average score of 65.2. This increased to 72% with an average score of 74.8 in Cycle I, and further rose to 92% with an average score of 86.4 in Cycle II. Additionally, student activity and participation during lessons also improved. Thus, the Role-Playing method is effective for enhancing Civics Education achievement among fifth-grade elementary school students.

Keyword : learning achievement, Civics Education, role-playing, elementary school, classroom action research

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui penerapan metode Role Playing pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V SD. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada pra-siklus, ketuntasan belajar siswa mencapai 48% dengan nilai rata-rata 65,2. Pada siklus I meningkat menjadi 72% dengan nilai rata-rata 74,8, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan nilai rata-rata 86,4. Selain itu,

aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, metode Role Playing efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : prestasi belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, role playing, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif,

kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Menurut Ahmad Susanto (2022), pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan melalui berbagai pengalaman belajar. Sementara itu, Rusman (2022) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn bertujuan membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila serta Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pembelajaran PKn di sekolah dasar menjadi fondasi penting dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi, tanggung jawab, toleransi, dan cinta tanah air kepada peserta didik sejak usia dini. Menurut Suyono dan Hariyanto (2021), pembelajaran yang efektif harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran PKn perlu dirancang secara menarik agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut Nana Sudjana (2021), prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur melalui kegiatan evaluasi. Rendahnya prestasi belajar PKn sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Dalam praktiknya, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran berlangsung secara satu arah. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang termotivasi untuk belajar, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi, ataupun melakukan kegiatan yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa hanya menerima informasi tanpa mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Padahal

pembelajaran yang efektif seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Menurut Huda (2021), pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah metode Role Playing atau bermain peran. Metode Role Playing merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman yang mereka lakukan sendiri. Menurut Huda (2021), metode Role Playing memungkinkan siswa memahami konsep pembelajaran melalui penghayatan terhadap peran yang dimainkan. Selain itu, Rusman (2022) menjelaskan bahwa metode bermain

peran dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, serta rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran PKn dinilai sangat relevan karena sebagian besar materi PKn berkaitan dengan kehidupan sosial, nilai-nilai demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, serta berbagai bentuk interaksi dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat memahami materi secara lebih konkret karena mereka terlibat langsung dalam situasi yang diperagakan. Selain meningkatkan pemahaman konsep, metode ini juga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan kepedulian sosial yang merupakan tujuan utama pembelajaran PKn. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn maupun PPKn. Penelitian yang dilakukan oleh Hamid dkk. (2021) menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing dapat membantu siswa memahami nilai persatuan dan kesatuan bangsa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lestari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Hidayati dkk. (2024) menyimpulkan bahwa metode Role Playing efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode Role Playing merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V Sekolah Dasar, ditemukan bahwa prestasi belajar PKn siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan metode yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode Role Playing karena metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, diharapkan pemahaman terhadap materi PKn dapat meningkat sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar PKn melalui penerapan metode Role Playing pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat serta menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan pembelajaran PKn melalui metode pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

Artikel Ilmiah ditulis dengan format dua kolom. huruf Cambria, ukuran 12, spasi 1,5 di kertas A4, dengan margin kiri 2,54 cm, kanan 2,54 cm, atas 3,00 cm, dan bawah 2,54 cm dengan jumlah halaman maksimal 20 halaman. Gaya penulisan menggunakan APA Style.

Bagian pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah penelitian yang menjelaskan secara lengkap topik penelitian, masalah penelitian yang kita pilih dan mengapa melakukan penelitian pada topik dan masalah tersebut dan di dukung oleh konsep, teori dan hasil-hasil penelitian dari sumber-sumber pustaka yang relevan dan mutakhir.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Classroom Action Research) yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar PKn melalui penerapan metode Role Playing pada siswa kelas V Sekolah Dasar. PTK dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung oleh guru di dalam kelas. model Kemmis dan McTaggart juga digunakan dalam penelitian Lestari (2023) yang menerapkan metode Role Playing pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, diperoleh hasil bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta lebih mudah memahami materi PKn melalui kegiatan bermain peran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari (2023) yang menyatakan bahwa metode Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn.

Hasil Belajar Siswa

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan Belajar
Pra Siklus	62,40	40%
Siklus I	74,80	72%
Siklus II	85,60	92%

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata siswa pada pra siklus sebesar 62,40 dengan ketuntasan belajar 40%. Setelah diterapkan metode Role Playing pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 74,80 dengan ketuntasan belajar 72%. Namun, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Nilai rata-rata siswa mencapai 85,60 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif digunakan dalam pembelajaran PKn karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan Role Playing meningkatkan rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa secara signifikan.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Tabel 2. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Keaktifan Bertanya	70%	88%
Kerja Sama Kelompok	75%	90%
Keberanian Berpendapat	68%	87%

Partisipasi Bermain	78%	95%
Peran		
Rata-rata Aktivitas	72,75%	90,00%

Data observasi menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 72,75% pada siklus I menjadi 90,00% pada siklus II. Peningkatan aktivitas siswa terjadi karena metode Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi PKn. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode Role Playing mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Pada kondisi awal (pra-siklus), sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memahami materi yang diajarkan. Setelah metode Role Playing diterapkan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi PKn meningkat. Hasil ini sejalan dengan penelitian Lestari (2023) yang menemukan bahwa penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan ketuntasan belajar PPKn dari kondisi awal yang rendah hingga mencapai ketuntasan penuh pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena metode Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran PKn, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memerankan tokoh atau situasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, seperti hak dan kewajiban warga negara, musyawarah, atau sikap menghargai keberagaman. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna. Dengan demikian, materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Temuan ini mendukung pendapat Huda (2021) yang menyatakan bahwa metode Role Playing dapat membantu siswa memahami konsep melalui penghayatan terhadap peran yang dimainkan.

Selain meningkatkan hasil belajar, metode Role Playing juga meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode Role Playing mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, motivasi belajar mereka juga meningkat sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hamid dkk. (2021) yang menyimpulkan bahwa model Role Playing dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka memahami nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih bermakna.

Peningkatan prestasi belajar pada setiap siklus juga menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan tindakan yang dilakukan peneliti berjalan dengan baik. Pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti siswa yang belum percaya diri saat memainkan peran dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui pemberian motivasi, bimbingan yang lebih intensif, serta pengelolaan kelompok yang lebih efektif, aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yang menekankan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Keberhasilan metode Role Playing dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar. Ketika siswa memainkan suatu peran, mereka secara aktif membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Selain itu, interaksi yang terjadi antarsiswa selama bermain peran membantu mereka mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, metode Role Playing tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa.

KESIMPULAN

Penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar dari pra-siklus hingga

siklus II. Selain itu, metode Role Playing mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738.
- Khoiro, D. M., & Akhwani. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Mahyuddin, M. J., Sulaiman, F., Sudirman, M. Y., Riska, & Yanti. (2022). Application of Role Playing Techniques to Increase Students' Learning Motivation in the New Normal Period. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Lestari, D. P. (2023). Penerapan Metode Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 79–85.
- Trisnowati, S., Yansaputra, G., & Setiaji, C. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hertanti, M., & Fadiana, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Melalui Media Organ Mask Berbasis Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1105–1111.
- Sopandi, M. N., Arga, H. S. P., & Nurfurqon, F. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4).
- Rinjani, A., & Subiyantoro, S. (2024). Role Playing: Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 119–126.
- Rahmawati, N. I., Bakhruddin, A., & Fakhriyah, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Rotar terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(4), 1040–1052.
- Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 644–651.
- Fujiarti, A., Dayanti, I. R., Apriliyanti, G. D. T., & Zanah, L. S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 65–70.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahmadika, F. S., Trisnawati, P., & Maria, S. (2024). Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25466–25474.
- Norlatifah, Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2098–2103.
- Hidayati, N., Winarno, & Adi, F. (2024). Role-Playing for Internalizing Pancasila Values in PKn Learning: A Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4).

Buku:

Susanto, A. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Huda, M. (2021). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sudjana, N. (2021). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyono, & Hariyanto. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.