



PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN *E-POCKET BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI DRAMA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 90 PALEMBANG

Putri Nadila^{1*}, Trency Hera², Hendri Gunawan³

^{1*,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Corresponding Author's e-mail: putrinadilla434@gmail.com^{1},
trencyhera19@gmail.com², jayasempurna85@gmail.com³

Article History:

Received: May 17, 2026

Revised: June 24, 2026

Accepted: July 23, 2026

Keywords:

Role playing, E-pocket Book. Hasil belajar, seni drama, teater tradisional Dulmulukj

Abstract: *This study aimed to determine the effect of the media-assisted role-playing learning model on the learning outcomes of fifth-grade students in drama arts at SD Negeri 90 Palembang. This study employed a quantitative approach with an experimental design involving an experimental class and a control class. The learning material focused on traditional Dulmuluk theater, particularly the aspects of character traits, cultural values, and moral values. The results showed that the implementation of the media-assisted role-playing learning model had a significant effect on students' learning outcomes, as demonstrated by an independent samples t-test, with a t-count value of 5.627, which was greater than the t-table value of 2.007. Therefore, the media-assisted role-playing learning model is effective for use in drama arts instruction to improve the learning outcomes of elementary school students.*

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Nadila, P., Hera, T., & Gunawan, H. (2026). PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN *E-POCKET BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI DRAMA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 90 PALEMBANG. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(7), 3841-3850. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i7.6852>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama pembangunan sumber daya manusia dan landasan pembentukan karakter bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan situasi belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (Hanim et al., 2024). Pernyataan ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Nomor 47 Tahun 2008 yang menempatkan program wajib belajar sebagai tanggung jawab pemerintah pusat dan daerah, di mana jenjang Sekolah Dasar (SD) menjadi wadah awal yang menentukan arah perkembangan kompetensi dasar peserta didik. Sebagai jenjang pendidikan dasar selama enam tahun, SD memiliki fungsi strategis dalam membangun fondasi intelektual, sosial, dan moral yang akan menentukan

keberlanjutan prestasi akademik dan karakter siswa di jenjang berikutnya (Dewi, 2021; Rasyid, 2018).

Dalam kurikulum dasar, Pendidikan Seni, Budaya, dan Prakarya (SBdP) memainkan peran penting karena menyentuh aspek afektif dan psikomotorik yang tidak mudah dicapai hanya melalui pembelajaran akademis konvensional. Seni drama, sebagai bagian dari SBdP, menyediakan sarana untuk melatih ekspresi diri, keterampilan interpersonal, dan internalisasi nilai moral melalui praktik berperan dan refleksi bersama. Studi-studi terkini menunjukkan bahwa pembelajaran seni berbasis komunitas turut berkontribusi pada pewarisan budaya lokal sekaligus mendorong apresiasi estetika di kalangan peserta didik (Hera, 2023). Selain itu, aspek motivasi peserta didik terbukti memengaruhi proses kreatif dan partisipasi aktif dalam kegiatan seni, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil kreasi (Hera & Nurdin, 2019). Penanaman karakter melalui SBdP, termasuk cinta tanah air dan penghargaan terhadap warisan budaya lokal, juga menjadi tujuan pendidikan seni yang strategis demi penguatan identitas kebangsaan sejak dini (Wahyuni, Imansyah, & Hera, 2023).

Meski fungsi dan manfaat seni drama jelas, implementasinya di lapangan sering menemui hambatan yang menurunkan efektivitas pembelajaran. Fokus berlebihan pada pengukuran hasil tanpa memberikan perhatian yang setara pada proses, keterbatasan waktu pembelajaran, fasilitas yang kurang memadai, serta dominasi metode ceramah menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Akibatnya, capaian belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik tidak optimal (Suciati et al., 2022; Haris & Sari, 2024). Kondisi serupa teridentifikasi pada SD Negeri 90 Palembang berdasarkan observasi lapangan saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan dialog peneliti dengan wali kelas V. Hasil observasi menunjukkan hanya 9 dari 30 siswa (30%) yang mencapai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi teater tradisional Dul Muluk, jauh di bawah kriteria yang ditetapkan sebesar 70%. Pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang interaktif dan kurang didukung media yang memadai, sehingga pemahaman siswa terhadap karakter tokoh, nilai budaya, dan nilai moral dalam Dul Muluk belum menggembirakan.

Kondisi tersebut menuntut inovasi pedagogis yang mampu menghadirkan pengalaman praktik nyata, meningkatkan keterlibatan emosional, serta mengaitkan pembelajaran dengan konteks budaya lokal. Model pembelajaran Role playing (bermain peran) menawarkan pendekatan simulatif yang efektif untuk melatih keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal, kemampuan pemecahan masalah sosial, empati, serta tanggung jawab sosial melalui peran yang dimainkan. Dalam lingkungan kelas, Role playing mendorong inisiatif siswa, kolaborasi, dan refleksi—proses-proses yang berkontribusi pada pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai moral yang diangkat oleh drama (Novia et al., 2023; Anonim, 2024). Penelitian terdahulu oleh Anggraeni et al. (2024) memperkuat temuan bahwa Role playing tidak hanya memperbaiki keterampilan dramatik

tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis nilai moral melalui skenario, diskusi, dan refleksi bersama. Integrasi Role playing dengan pendekatan berbasis komunitas dan budaya lokal juga sejalan dengan gagasan pendidikan seni sebagai sarana pewarisan budaya yang dapat meningkatkan apresiasi terhadap tradisi (Hera, 2023).

Selaras dengan pemilihan model pembelajaran, pemanfaatan media digital turut menjadi kunci dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar di era teknologi. Buku saku elektronik sebagai media pembelajaran menawarkan kepraktisan, keringanan akses, dan fitur multimodal—seperti gambar, hyperlink, atau video singkat—yang dapat memperkaya representasi karakter, latar, dan aspek dramatik pada materi Dul Muluk. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memberikan dukungan visual-auditoris untuk penghayatan peran, serta memudahkan siswa dalam mempersiapkan adegan secara mandiri (Awaludin & Rostikawati, 2020; Ansya et al., 2024). Bukti empiris dari penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggabungan model Role playing dan media digital menghasilkan peningkatan minat dan capaian belajar siswa dalam seni drama di tingkat SD (Magdalena et al., 2021; Syafa'ah, 2022).

Berdasarkan landasan teoritis dan bukti empiris tersebut, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa sinergi antara model Role playing dan media buku saku elektronik dapat mengatasi kendala pembelajaran drama dan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada materi teater tradisional Dul Muluk. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran dengan media digital yang dikontekstualisasikan pada warisan budaya lokal Palembang, berbeda dari studi sebelumnya yang cenderung memisahkan kajian role playing atau media digital pada konteks drama umum. Berdasarkan landasan teoritis dan bukti empiris tersebut, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa sinergi antara model Role playing dan media buku saku elektronik dapat mengatasi kendala pembelajaran drama dan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada materi teater tradisional Dul Muluk. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran dengan media digital yang dikontekstualisasikan pada warisan budaya lokal Palembang, berbeda dari studi sebelumnya yang cenderung memisahkan kajian role playing atau media digital pada konteks drama umum.

LANDASAN TEORI

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi yang dicapai siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Menurut Mustakim (2020), hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai peserta didik yang telah dinilai berdasarkan standar kurikulum dan mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Senada dengan itu, Suprijono (2020) menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Pada pembelajaran seni drama, kemampuan tersebut diwujudkan melalui aktivitas mengenali karakter tokoh, mengidentifikasi nilai budaya, serta menganalisis nilai moral dalam teater tradisional Dulmuluk

Role Playing merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan memainkan peran tertentu dalam suatu situasi yang menyerupai kondisi nyata. Model ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran. Menurut Rizky Fadhilah dkk. (2022), *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan karakter tertentu sehingga mereka dapat memahami konsep melalui pengalaman praktis. Selain meningkatkan pemahaman materi, model ini juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama, empati, dan tanggung jawab peserta didik.

Penerapan *Role Playing* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menyiapkan peserta didik, menyusun skenario dan menentukan peran, melaksanakan bermain peran, melakukan diskusi dan evaluasi, serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Tahapan tersebut mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

E-Pocket Book merupakan buku saku elektronik yang disajikan dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti telepon pintar maupun tablet. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara ringkas, praktis, dan menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri. Dalam pembelajaran, dapat memuat teks, gambar, tautan, maupun video yang membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan interaktif. Penggunaan media digital seperti juga dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Irmayanti, 2023).

Keunggulan terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam pembelajaran seni drama, media ini dapat digunakan untuk menyajikan informasi mengenai karakter tokoh, alur cerita, nilai budaya, dan nilai moral dalam teater tradisional Dulmuluk sehingga membantu siswa mempersiapkan diri sebelum melakukan kegiatan bermain peran (Suetha Ayu, 2022).

Model *Role Playing* dan media memiliki keterkaitan yang saling mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Role Playing* memberikan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas bermain peran, sedangkan menyediakan

sumber belajar yang praktis dan mudah diakses. Kombinasi keduanya memungkinkan peserta didik memahami karakter tokoh, nilai budaya, dan nilai moral secara lebih mendalam melalui kegiatan membaca, mengamati, dan mempraktikkan peran. Dengan demikian, penggunaan model *Role Playing* berbantuan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar seni drama siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang dirancang untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Metode eksperimen termaksud dalam metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme serta digunakan untuk meneliti suatu objek penelitian pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas paralel, yaitu kelas V.A, V.B, dan V.C. Jumlah populasi sebanyak 89 siswa. Kelas VB dipilih sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Kelas VC sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data melalui tes yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Teknik analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian yang diperoleh peneliti diambil dengan menggunakan penilaian hasil tes hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini menerapkan model *Role playing* berbantu *E-pocket Book* untuk melihat hasil belajar siswa dengan memecahkan permasalahan yang dimiliki (dalam bentuk soal) hingga menemukan jawaban yang dimana model pembelajarn ini mengajak siswa bermain peran dengan cara maju kedepan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Model *Role playing* dengan bantuan *E-pocket book* terhadap hasil belajar seni drama pada siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti meliputi teknik tes dan dokumentasi. Teknik tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data seperti foto, dimulai penelitian, pemberian *treatment* (Perlakuan) baik kelas kontrol maupun kelas eskperimen, hingga pada saat pemberian *posttest* pada kedua kelas tersebut.

Tabel 1. Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kriteria	Rentang Nilai	Kontrol (Jumlah)	Kontrol (%)	Eksperimen (Jumlah)	Eksperimen (%)
----------	---------------	------------------	-------------	---------------------	----------------

A (Sangat Baik)	85–100	0	0%	8	30,8%
B (Baik)	70–84	9	34,6%	14	53,8%
C (Cukup)	55–69	16	61,5%	4	15,4%
D (Kurang)	40–54	1	3,9%	0	0%
E (Sangat Kurang)	0–39	0	0%	0	0%
Jumlah		26	100%	26	100%

Mengacu pada tabel perbandingan hasil belajar siswa Antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, terlihat adanya Terdapat perbedaan yang cukup berarti pada distribusi nilai. Pada kelas kontrol, hanya 26,9% siswa yang berada pada kategori baik, sementara sebagian besar lainnya berada pada kategori cukup (38,5%) dan bahkan masih terdapat 34,6% siswa Termasuk dalam kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas kontrol belum optimal dan masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai standar yang diharapkan.

Sebaliknya, pada kelas eksperimen, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebanyak 69,2% siswa berada pada kategori baik, dan sisanya 30,8% berada pada kategori cukup, tanpa adanya siswa yang termasuk dalam kategori rendah (0%). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen tidak hanya mampu meningkatkan jumlah siswa dengan hasil belajar tinggi, tetapi juga berhasil menghilangkan kategori hasil belajar rendah.

Perbedaan ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih mampu memahami materi dengan baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Selain itu, pemerataan hasil belajar juga lebih terlihat pada kelas eksperimen karena tidak adanya siswa dengan nilai rendah.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode atau model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Kelas Kontrol	.156	26	.104
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	.130	26	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Di peroleh nilai signifikasi kelas kontrol sebesar 0,104, sedangkan nilai kelas eksperimen sebesar 0,200 karena nilai keduanya lebih besar dari nilai Sig 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Seni Drama	Based on Mean	.002	1	51	.968
	Based on Median	.029	1	51	.864
	Based on Median and with adjusted df	.029	1	50.721	.864
	Based on trimmed mean	.002	1	51	.968

Kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh dari tabel diperoleh nilai signifikasi data yaitu 0,968 sedangkan apabila nilai signiofikasi $> 0,05$ maka bedistribusi homogen, jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka tidak homogen. Maka hasil data nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $0,968 > 0,05$ maka data disebut homogen.

Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of
		F	Sig.	t
Hasil Belajar Seni Drama	Equal variances assumed	.002	.968	-5.623
	Equal variances not assumed			-5.627

Berdasarkan hasil perhitungan indenpendent sampel t-test diperoleh nilai t_{hitung} 5.627 dengan nilai t_{tabel} 2,007. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai t_{hitung} $5.627 >$ nilai t_{tabel} 2,007 dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada pengaruh terhadap model *role playing* berbantuan *e-pocket book* terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Peneliti ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *role playing* berbantuan *e-pocket book* terhadap hasil belajar seni drama siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya. Berdsarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti bisa diuraikan bahwa kelas yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan *e-pocket book* hasil posttest lebih tinggi dari kelas yang tidak menggunakan model *role playing* berbantuan *e-pocket book*. Hal ini dikarenakan model ini mengajak siswa secara langsung untuk menyelesaikan masalah dengan bermain peran.

Hasil data yang diperoleh selama penelitian yaitu berupa tes yang terdiri dari 15 butir. Dengan hasil Penelitian diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol 65,65 dan kelas eksperimen 79,30. Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil tes, Langkah berikutnya Adalah mengolah data tersebut dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji normalitas Adalah prosedur *statistic* yang idgunakan untuk menentukan apakah distribusi data dalam suatu sampel itu mengikuti distribusi normal atau tidak. Distribusi normal, yang sering disebut sebagai distribusi Gaussian, merupakan distribusi probabilitas berbentuk lonceng simeteris yang banayk diguankan sebagai asumsi statistic parametrik dan menentukan metode analisis sehingga diperoleh hasil bahwa nialai kelas control sebesar 0,908 sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 0,949. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari Tingkat signifikasi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Kemudian uji homogenitas adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki tingkat varians (keragaman) yang sama atau tidak. Varians sendiri merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa jauh penyebaran data dari nilai rata-ratanya. Dengan kata lain, uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data dari beberapa kelompok memiliki karakteristik penyebaran yang sebanding. Dilakukan pengujian dengan hasil sebesar 0,968. Berdasarkan kriteria, jika nilai $> 0,05$ maka data dinyatakan homgen, sedangkan jika $< 0,05$ data tidak homogen. Dengan ini nilai *posttest* kelas control dan kelas eksperimen sebesar $0,968 > 0,05$ menunjukkan bahwa data bersifat homogen.

Selanjutnya ialah pengujian hipotesis. Uji hipotesis Adalah prosedur *statistic* yang digunakan untuk menentukan apakah sebuah pernyataan tentang suati parameter populasi dapat diterima atau harus ditolak berdasarkan sampel yang tersedia. Dalam penelitian ini menggunakan uji *independent t-test*. Maka berdasarkan uji *independent t-test* diperoleh t_{hitung} yaitu $5,627 > t_{tabel} 2,007$, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya hipotesis menyatakan bahswa model *role playing* berbantuan *e-pocket book* memiliki pengaruh signifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas 5 mata pelajaran seni budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Role Playing* berbantuan media *E-Pocket Book* terhadap hasil belajar seni drama siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} (5,627) > t_{tabel} (2,007)$ sehingga H_a diterima. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (79,30) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (65,65). Dengan demikian, model *Role Playing* berbantuan media *E-Pocket Book* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar seni drama siswa.

Temuan ini didukung teori Fritz dan Grace Shafteel tentang model *role playing*, yang menyatakan model ini melibatkan sembilan langkah mulai dari motivasi kelompok hingga evaluasi, membantu siswa menghayati peran nyata, memahami nilai sosial-moral, dan meningkatkan kreativitas serta pemahaman melalui simulasi dramatis. Integrasi *e-pocket book* sebagai media digital memperkaya proses dengan konten interaktif, selaras dengan teori Shafteel yang menekankan pengalaman autentik untuk hasil belajar optimal

DAFTAR REFERENSI

1. Anggraeni, Muteah, Ardiningrum, & Wijayanti. (2024). Role Playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
2. Anonim. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal UBPI*, 7(1), 12–21.
3. Ansya, Ardhita, & Hidayah. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Elektronik (E-Book) dalam Meningkatkan Literasi Membaca Anak Sekolah DasarEfektivitas Penggunaan Buku Elektronik (E-Book) dalam Meningkatkan Literasi Membaca Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Dan Kajian Pendidikan*, 9(1), 91–100.
4. Awaludin, & Rostikawati. (2020). Efektifitas Buku Panduan Saku Berbasis Aktivitas untuk Pembelajaran Vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 275–284.
5. Dewi. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Materi Drama Untuk Siswa Kelas V SD. *Pendidikan Anak Sekolah Dasar*.
6. Hanim, M., Ramadani, A. R., & Pramesti, F. T. (2024). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 1.8. <https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi>
7. Haris, & Sari. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Materi Drama Untuk Siswa Kelas V SD*.
8. Hera, T., & Nurdin, N. (2019). Kontribusi Motivasi Mahasiswa Dalam Proses Kreatif Penciptaan Tari Pada Mata Kuliah Koreografi. *Jurnal Sitakara*, 4(1).
9. Hera, T. (2023). *Pendidikan seni berbasis masyarakat: Sebuah pewarisan, apresiasi, arena ekspresi kreatif. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 831–839.
10. Irmayanti. (2023). *Pengembangan Pocket Book Digital Sebagai Media Pembelajaran Fisika Pada Kelas X Di Sma Negeri 1 Sendana*.
11. Magdalena, Hidayah, & Safitri. (2021). Analisis Kemampuan Peserta didik pada ranah kognitif, Afektif, Psikomotorik di dua kelas II B SDN Kunciran 5 Tanggerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 48–62.

12. Novia, Muhammadiyah, & Luthfin. (2023). Peran Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Inpres Kantisang Makassar. Embrio Pendidikan Peran Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Inpres Kantisang Makassar. Embrio Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
13. Rasyid. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Unisu*.
14. Suciati, Hapsan, & Rahmawati. (2022). *Efikasi diri dan hasil belajar matematika: Suatu kajian meta-analisis*.
15. Suetha Ayu, D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Pocket Book Digital Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Kelas X Ips 2 Sma Pgri 2 Kota Jambi.
16. Syafa'ah. (2022). Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Metode Roleplay Terhadap Pengetahuan Tentang Obesitas Pada Anak Usia 12- 14 Tahun.
17. Wahyuni, A. D., Imansyah, F., & Hera, T. (2023). Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran SBdP. BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5(1), 148-156.