



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Bermain Peran Berbantuan Wayang Pada Materi Kata Tanya Kelas III SD

Eva Rama Ayunda Putri Primadini^{1*}, Raras Setyo Retno¹, Dhelly Perwita Sari¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3070>

Article Info

Received: August, 12th2026

Revised: August, 31st2026

Accepted: September, 11th2026

Correspondence:

Eva Rama Ayunda Putri Primadini

Phone: +6285807459983

Abstract: This study aimed to examine the extent to which the learning outcomes of third-grade elementary school students on question-word material could be improved through the application of role-playing combined with puppet media. The design used was Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and McTaggart model as reviewed by Parnawi (2020), conducted over two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection. The subjects were 28 third-grade students at SDN 02 Mojorejo, Madiun City, in the 2025/2026 academic year, with data collected through pre-tests, post-tests at the end of each cycle, observation sheets, and structured interviews. Before the intervention, students' average score was only 58.21, with a completeness rate of 39.28%. This figure rose to 71.43 (64.28% completeness) after Cycle I and reached 83.57 with 85.71% completeness in Cycle II surpassing the minimum mastery criterion (KKM) of 75. The N-Gain calculation yielded a value of 0.61, classified as moderate approaching high. These findings confirm that combining role-playing with puppet media can enhance students' comprehension and learning outcomes on question-word material, while offering a contextual Indonesian language learning strategy rooted in local wisdom for early-grade elementary students.

Keywords: Learning Outcomes, Role-Playing, Puppet Media, Question Words, Elementary School

Citation: Primadini, E. R. A. P., Retno, R. S., & Sari, D. P. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Bermain Peran Berbantuan Wayang Pada Materi Kata Tanya Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5348–5353. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3070>

Pendahuluan

Di jenjang sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia memegang peran strategis dalam membangun kemampuan komunikasi, literasi, dan berpikir kritis peserta didik. Salah satu kompetensi dasar kelas III yang wajib dikuasai adalah pemahaman kata tanya, karena unsur ini menjadi komponen utama dalam menyusun kalimat tanya untuk menggali informasi baik dari lawan bicara maupun dari teks bacaan (Alwi et al., 2017). Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa capaian siswa pada materi ini masih rendah, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Observasi awal yang dilakukan di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun pada Februari 2026 mengungkap bahwa dari 28 siswa kelas III, hanya 11 anak (39,28%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan rerata nilai kelas sebesar 58,21. Selama ini pembelajaran masih didominasi peran guru, berupa ceramah dan pengerjaan soal dari buku teks, tanpa dukungan media konkret yang memungkinkan siswa menghubungkan kata tanya dengan penggunaannya secara nyata. Kondisi tersebut kurang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang, menurut teori perkembangan kognitif Piaget sebagaimana diulas oleh (Marinda, 2020) dan dikuatkan kajian penerapannya pada jenjang sekolah

Email: yundaputri21@gmail.com

dasar oleh (Juwantara, 2019), masih berada pada tahap operasional konkret dan lebih optimal belajar melalui pengalaman langsung serta manipulasi objek nyata dibandingkan penjelasan verbal semata.

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu solusi yang relevan, karena memberi ruang bagi siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga penggunaan bahasa terjadi secara langsung dalam konteks yang bermakna. Beberapa penelitian tindakan kelas terdahulu pada jenjang sekolah dasar, termasuk kelas III (Rohmanurmeta, 2017); (Oktafikrani, 2020), memperlihatkan bahwa bermain peran secara konsisten mendorong peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia dibandingkan pembelajaran konvensional. Pola serupa terus muncul pada kajian yang lebih mutakhir (Fauzi et al., 2023) mencatat peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III melalui bermain peran berbantuan media audio visual, (Damayanti et al., 2023) memperoleh capaian sejenis pada keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri Cidadap, dan Poncowati (2024) melaporkan peningkatan hasil belajar melalui bermain peran pada siswa kelas III sekolah dasar. Untuk memperkaya konteks dan daya tarik pembelajaran, penelitian ini menggabungkan bermain peran dengan media wayang warisan budaya yang telah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Khairunnisa et al., 2026). Sejumlah penelitian pengembangan media di sekolah dasar turut memperkuat relevansi wayang sebagai media pembelajaran, seperti wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk kelas III (Sukmawati et al., 2022), media wayang untuk keterampilan berbahasa (Mila & Anafiah, 2021); (Halimah et al., 2020), serta wayang kertas untuk kemampuan menyimak cerita siswa kelas IV (Nurizzah & Sahari, 2023); ketiganya menunjukkan bahwa wayang efektif membangkitkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Telaah terhadap literatur yang tersedia memperlihatkan bahwa kajian bermain peran dan kajian media wayang selama ini berjalan pada jalur masing-masing. Penelitian bermain peran umumnya belum melibatkan wayang sebagai media pendukung (Rohmanurmeta, 2017); (Oktafikrani, 2020); (Husada et al., 2019), sedangkan penelitian media wayang lebih banyak berfokus pada pengembangan produk media atau keterampilan menyimak, bukan pada penerapan bermain peran yang terstruktur (Sukmawati et al., 2022); (Mila & Anafiah, 2021); (Nurizzah & Sahari, 2023) Nurizzah & Sahari, 2023). Kecenderungan yang sama juga tampak pada penelitian tindakan kelas terbaru mengenai bermain peran di kelas III, yang masih mengandalkan media audio visual atau bahkan tanpa media pendukung sama sekali, bukan wayang (Fauzi et al., 2023; Damayanti et al., 2023; Poncowati, 2024). Sejauh

penelusuran literatur dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus memadukan keduanya untuk materi kata tanya di kelas III sekolah dasar. Kesenjangan inilah yang mendasari kebaruan penelitian ini, yaitu mengkaji secara empiris bagaimana kombinasi bermain peran dan media wayang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kata tanya.

Mengacu pada latar belakang di atas, penelitian ini disusun dengan tiga tujuan, yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan bermain peran berbantuan media wayang dalam pembelajaran kata tanya di kelas III SDN 02 Mojorejo Kota Madiun; (2) menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah metode tersebut diterapkan; dan (3) mendeskripsikan peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran.

Metode

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengacu pada model Kemmis dan McTaggart sebagaimana diulas oleh Parnawi (2020), yang mencakup empat komponen pada setiap siklusnya: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pemilihan PTK didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yakni memperbaiki kualitas pembelajaran secara langsung di kelas melalui rangkaian siklus tindakan yang bersifat reflektif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun dengan subjek seluruh siswa kelas III A tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 anak, terdiri atas 15 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Sekolah ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menemukan rendahnya hasil belajar siswa pada materi kata tanya, sekaligus kesiapan pihak sekolah untuk berkolaborasi dalam pelaksanaan penelitian tindakan.

Pada tahap perencanaan, peneliti bekerja sama dengan guru kelas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat skenario bermain peran, menyiapkan wayang karton berwarna dengan karakter yang menarik, serta merancang instrumen pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dimulai dengan apersepsi dan pengenalan wayang, dilanjutkan dengan bermain peran sesuai skenario, kemudian diakhiri dengan diskusi dan refleksi bersama. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi. Hasil pengamatan dan evaluasi tersebut kemudian dikaji pada tahap refleksi guna menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat instrumen, yaitu: (1) tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus, yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda dan 5 soal isian dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas; (2) lembar observasi keaktifan siswa yang mencakup indikator keberanian bertanya, kemampuan merespons, keterlibatan dalam bermain peran, dan perhatian terhadap pembelajaran; (3) pedoman wawancara untuk menggali persepsi guru dan siswa; dan (4) dokumentasi foto serta catatan lapangan.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan klasikal, mengacu pada indikator keberhasilan berupa rata-rata kelas minimal 75 dan ketuntasan klasikal minimal 75%. Peningkatan hasil belajar juga dihitung menggunakan rumus N-Gain (Coletta & Steinert, 2020): $N\text{-Gain} = (\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pre-test})$, dengan kategori rendah ($g < 0,3$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan tinggi ($g \geq 0,7$). Adapun data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan model interaktif (Miles et al., 2020), yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal Hasil Belajar Siswa (Pra-Siklus)

Hasil *pre-test* memperlihatkan bahwa dari 28 siswa, hanya 11 anak (39,28%) yang mencapai KKM (≥ 75), sedangkan 17 siswa lainnya (60,72%) masih berada di bawahnya. Nilai tertinggi tercatat 85 dan nilai terendah 30, dengan rata-rata kelas sebesar 58,21. Observasi pada tahap ini juga mengidentifikasi tiga persoalan yang saling terkait, yaitu pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan pengerjaan lembar kerja, ketiadaan media pembelajaran selain buku teks, serta tingkat keaktifan siswa yang sangat rendah—hanya 32,14% siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif yang memadai.

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek Penilaian	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai Rata-rata	58,21	71,43	83,57	+25,36
Nilai Tertinggi	85	90	100	+15
Nilai Terendah	30	45	60	+30
Siswa Tuntas	11 siswa	18 siswa	24 siswa	+13 siswa
Ketuntasan Klasikal	39,28%	64,28%	85,71%	+46,43%

Sumber: Data Penelitian (2026)

Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Pada Siklus I, skenario bermain peran mengangkat cerita “Petualangan di Desa Wayang” dengan enam karakter wayang karton. Antusiasme siswa sudah terlihat sejak media diperkenalkan, meski pada pelaksanaan kerja kelompok masih ditemui sejumlah kendala, seperti pembagian peran yang belum merata, keraguan sebagian siswa saat berdialog, serta kesalahan penggunaan kata tanya yang belum sempat dikoreksi akibat terbatasnya waktu pemantauan. Hasil *post-test* Siklus I menunjukkan rata-rata kelas naik menjadi 71,43 dengan ketuntasan 64,28% (18 siswa), namun capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Bertolak dari hasil refleksi Siklus I, tim peneliti melakukan empat penyesuaian pada Siklus II, yakni menyederhanakan skenario dengan fokus lebih tajam pada kata tanya mengapa dan bagaimana yang paling sering menjadi sumber kesalahan, memperpanjang waktu persiapan bermain peran, menambahkan lembar panduan dialog sederhana, serta memperkuat sesi refleksi dengan panduan pertanyaan yang lebih spesifik. Penyesuaian tersebut memberikan dampak yang nyata: keterlibatan aktif siswa naik menjadi 82,14%, sementara hasil *post-test* Siklus II menunjukkan rata-rata kelas 83,57 dengan ketuntasan 85,71% (24 siswa), melampaui target indikator keberhasilan sebesar 75%.

Tabel 2: Persentase Keaktifan Belajar Siswa per Siklus

Indikator Keaktifan		Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Perhatian terhadap pembelajaran		35,71%	67,86%	89,29%
Keberanian mengajukan pertanyaan		14,29%	46,43%	75,00%
Kemampuan merespons pertanyaan		21,43%	57,14%	82,14%
Keterlibatan aktif dalam bermain peran		25,00%	64,28%	85,71%
Rata-rata Keaktifan		32,14%	64,28%	82,14%

Sumber: Data Penelitian (2026)

Analisis N-Gain dan Variasi Individual

Perhitungan N-Gain untuk seluruh kelas dari pra-siklus hingga Siklus II menghasilkan $g = (83,57 - 58,21) / (100 - 58,21) = 0,61$, yang menurut kategori (Coletta & Steinert, 2020) tergolong sedang ($0,3 \leq g < 0,7$) dan mendekati ambang kategori tinggi. Secara individual, siswa dengan kemampuan awal rendah (nilai pra-siklus di bawah 50) mengalami peningkatan paling signifikan, bahkan beberapa di antaranya lebih dari 40 poin mengindikasikan bahwa pendekatan ini cukup efektif membantu siswa yang sebelumnya kesulitan dengan pembelajaran konvensional. Siswa berkemampuan sedang secara konsisten mencapai ketuntasan pada akhir Siklus II, sedangkan siswa berkemampuan awal tinggi tetap mempertahankan, bahkan meningkatkan, capaian belajarnya.

Pembahasan: Efektivitas Bermain Peran Berbantuan Wayang

Pola peningkatan yang konsisten dari pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi pada awal penelitian. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui dua mekanisme yang saling melengkapi. Pertama, bermain peran menuntut siswa menggunakan kata tanya secara fungsional dalam interaksi yang bermakna, bukan sekadar menghafal definisi, sejalan dengan hipotesis input sebagaimana diulas oleh (Amanah, 2017) yang menyatakan bahwa pemerolehan bahasa berlangsung optimal pada suasana rendah kecemasan dengan paparan bahasa yang relevan. Kedua, dinamika kelompok dalam bermain peran menciptakan *scaffolding* sosial yang selaras dengan konsep *Zone of Proximal Development* sebagaimana diulas oleh (Payong, 2020), di mana siswa yang belum sepenuhnya memahami penggunaan kata tanya tertentu memperoleh bantuan dari teman sekelompok yang telah memahaminya.

Kontribusi media wayang terhadap keberhasilan penelitian ini turut sejalan dengan temuan-temuan terdahulu. Lonjakan keterlibatan siswa yang terlihat sejak wayang diperkenalkan menguatkan temuan (Sukmawati et al., 2022) bahwa media wayang kartun berbasis kearifan lokal mendapat respons yang sangat tinggi dari siswa kelas III, serta temuan (Mila & Anafiah, 2021) bahwa media wayang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi berbahasa. Posisi pengalaman dramatik yang berada dekat puncak kerucut pengalaman Edgar Dale sebagaimana diulas oleh (Sari, 2019) turut menjelaskan mengapa perpaduan bermain peran dan wayang menghasilkan dampak yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang bersifat verbal semata.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu semakin memperkuat posisi temuan ini, meski perlu dimaknai secara hati-hati mengingat perbedaan konteks dan desain penelitian. Baik penelitian bermain peran tanpa media wayang (Rohmanurmeta, 2017);(Oktafikrani, 2020); (Fauzi et al., 2023); (Damayanti et al., 2023); (Poncowati, 2024) maupun penelitian media wayang tanpa bermain peran yang terstruktur (Sukmawati et al., 2022); (Mila & Anafiah, 2021); (Nurizzah & Sahari, 2023) sama-sama melaporkan dampak positif terhadap hasil belajar atau keterlibatan siswa, namun belum ada yang mengintegrasikan keduanya secara khusus pada materi kata tanya kelas III. Ketuntasan klasikal sebesar 85,71% dan N-Gain 0,61 yang diperoleh penelitian ini menjadi indikasi awal bahwa kombinasi keduanya menghasilkan efek yang sepadan, atau bahkan lebih besar, dibandingkan

penerapan masing-masing secara terpisah. Dugaan ini tentu masih memerlukan pengujian lebih lanjut melalui desain penelitian yang lebih ketat, misalnya eksperimen dengan kelompok kontrol.

Hal lain yang perlu mendapat perhatian adalah masih adanya empat siswa yang belum mencapai KKM hingga akhir Siklus II. Hasil wawancara dan observasi mengungkap bahwa tiga di antaranya menunjukkan indikasi kesulitan membaca yang sebelumnya belum teridentifikasi, sedangkan satu siswa lainnya mengalami hambatan berbahasa Indonesia karena terbiasa menggunakan bahasa Jawa di rumah. Temuan ini menegaskan bahwa intervensi bermain peran berbantuan wayang, meskipun efektif secara umum, tetap perlu disertai pendampingan individual bagi siswa dengan kebutuhan belajar khusus. Keterbatasan ini wajar mengingat PTK memang dirancang untuk perbaikan kelas secara kolektif, bukan sebagai intervensi individual yang mendalam.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan bermain peran berbantuan media wayang efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 02 Mojorejo Kota Madiun pada materi kata tanya. Rata-rata nilai kelas naik dari 58,21 pada pra-siklus menjadi 71,43 pada Siklus I dan 83,57 pada Siklus II, sementara ketuntasan klasikal meningkat dari 39,28% menjadi 85,71%, melampaui target indikator keberhasilan sebesar 75%. Nilai N-Gain sebesar 0,61 mengonfirmasi bahwa peningkatan tersebut berada pada kategori sedang menuju tinggi.

Keberhasilan ini bertumpu pada sinergi antara bermain peran sebagai wahana penggunaan kata tanya secara fungsional, dan media wayang sebagai stimulus visual sekaligus jembatan kultural yang membuat pembelajaran terasa relevan dan menyenangkan bagi siswa. Perpaduan keduanya juga mengangkat keaktifan siswa dari 32,14% pada pra-siklus menjadi 82,14% pada akhir Siklus II, yang menunjukkan bahwa dampaknya tidak hanya menyentuh dimensi kognitif, tetapi juga dimensi afektif dan psikomotorik secara bersamaan.

Merujuk pada temuan tersebut, guru kelas III sekolah dasar dapat mempertimbangkan bermain peran berbantuan wayang sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang kontekstual, dengan catatan skenario dirancang secara cermat sesuai tujuan pembelajaran dan diiringi pendampingan tambahan bagi siswa berkebutuhan khusus. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar efektivitas kombinasi ini diuji pula pada materi bahasa Indonesia lain, jenjang kelas yang berbeda, atau melalui desain eksperimen dengan kelompok kontrol guna memperoleh bukti kausalitas yang lebih kuat.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh murid SDN 02 Mojorejo Kota Madiun yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada dosen pembimbing, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, arahan, dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (4th ed.). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amanah, F. P. (2017). Teori Krashen sebagai Solusi Pemecahan Masalah Kemampuan Berbicara pada Pembelajar Bahasa Inggris di Indonesia. In *Prosiding Conference on Language and Language Teaching* (pp. 479-484). <https://semnas.untidar.ac.id/wp-content/uploads/2018/02/page-479-484-firma.pdf>
- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why normalized gain should continue to be used in analyzing preinstruction and postinstruction scores on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), 10108. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.16.010108>
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas III SD Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3). <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/1569>
- Fauzi, M. R., Sentiya, T., & Muftianti, A. (2023). Penggunaan Model Role Playing Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 3. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(3). <https://doi.org/10.22460/collase.v6i3.18047>
- Halimah, L., Arifin, R. R. M., Yuliariatiningsih, M. S., Abdillah, F., & Sutini, A. (2020). Storytelling through "Wayang Golek" puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood. *Cogent Education*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1794495>
- Husada, A., Untari, M. F. A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124-129. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Khairunnisa, N. D., Dermawan, W., & Nurrochsyam, M. W. (2026). Wayang as an Instrument of Indonesia's Nation Branding through Public Diplomacy. *Padjajaran Journal of International Relations (PADJIR)*, 8(1), 13-25. <https://doi.org/10.24198/padjirv8i1.62905>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Mila, M., & Anafiah, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V di SD 1 Petir Piyungan Bantul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i2.9176>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nurizzah, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Wayang Kertas pada Kemampuan Menyimak Cerita Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 SD. *Prosiding SEMDIJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1478-1483.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133-142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Payong, M. R. (2020). Zone of Proximal Development and Social Constructivism Based Education According to Lev Semyonovich Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 164-178. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v12i2.589>
- Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode Role Playing pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15192-15198.
- Rohmanurmeta, F. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24-34. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v37i1.5960>
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.

<https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.27>

Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022).
Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis
Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape.
Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(2), 243–249.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.417>