



Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V SDN 05 Ampenan

Yolanda Eriana Pradita¹, Husniati², Muhammad Syazali³, Aisa Nikmah Rahmatih⁴

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.533>

Article Info

Received: 01 November 2024

Revised: 02 January 2024

Accepted: 08 January 2024

Correspondence:

Phone: +6287762517443

Abstract: This study aims to determine the effect of Role Playing Learning Methods in improving the ability to tell the study of V class SDN 05 Ampenan. The type of research used is the quasi experimental design with the form of research design of the Posttest Only Control Design. The population used in this study is all the students of V class SDN 05 ampenan amounted to 86 people. The sampling technique used in this study is purposive sampling with the number of 57 people. Data collection instruments used in this study are performance assessment and observation sheet of learning. Hypothesis testing using T-Test with 0.05 significance level. The test of T-Test tests obtained significance value of 0,026 which means H_0 proposed rejected and H_a accepted. So the results of this study can be concluded that the Role Playing learning method affects the ability to tell the study of learners Indonesia's class V SDN 05 Ampenan.

Keywords: Role Playing, Strorytelling Ability

Citation: Pradita, Y. E., Husniati, H., Syazali, M., & Rahamatih, A. N. (2025). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V SDN 05 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(1), 359-364. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.533>

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik kelas V Sekolah Dasar adalah keterampilan berbicara. Berbicara juga berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan melalui ucapan, bunyi, dan kata yang dapat dilihat serta didengar (Marlina et al., 2018). Salah satu pembelajaran berbicara yang diajarkan di sekolah adalah bercerita. Bercerita adalah sebuah keterampilan dalam berbicara guna memberikan sebuah pesan kepada orang lain (Tamaraningtyas et al., 2019).

Kemampuan bercerita adalah salah satu jenis kemampuan yang penting untuk melatih komunikasi. Guru harus mempunyai cara maupun strategi yang variatif, inovatif, dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran khususnya kemampuan bercerita, karena kemampuan bercerita berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sehingga peserta didik memiliki tingkat kecerdasan emosional yang lebih tinggi (Cahyono et al., 2023).

Peserta didik idealnya dituntut untuk terampil dalam bercerita. Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu, dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tata bahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai

Email: yolandaeriana04@gmail.com

dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai (Muttaqin, 2013).

Peningkatan kemampuan bercerita masih terus dikembangkan di kelas-kelas tinggi. Hal ini diupayakan dengan tujuan peserta didik sekolah dasar mampu memahami pembicaraan orang lain baik secara langsung ataupun lewat media. Tujuan lainnya adalah agar peserta didik mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka secara lisan kepada orang lain. Dengan demikian, kemampuan peserta didik dalam bercerita secara lisan diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk tampil di depan umum (Mustapa, 2021).

Mengingat bahwa kelas V termasuk peserta didik kelas tinggi di tingkat Sekolah Dasar, mestinya mereka telah mampu bercerita secara lisan maupun tertulis. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum mampu bercerita dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap salah satu wali kelas V SD Negeri 05 Ampenan, sebagian besar peserta didik belum dapat bercerita dengan baik. Rendahnya kemampuan bercerita peserta didik tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Fakta di sekolah menunjukkan, faktor yang menghambat keterampilan bercerita peserta didik di SDN 05 Ampenan tersebut terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, seperti kurangnya rasa percaya diri ketika bercerita dihadapan teman-teman. Peserta didik mengalami kesulitan ketika mereka diperintahkan untuk bercerita ke depan kelas. Peserta didik tidak lancar dalam bercerita. Mereka kurang mampu mengungkapkan gagasan dengan menggunakan bahasa yang tepat. Peserta didik juga kesulitan memilih kata yang hendaknya mereka ungkapkan. Seringkali peserta didik bahkan menggabungkan bahasa daerah (bahasa Sasak) dalam bercerita yang dimana seharusnya mereka menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar Struktur kalimatnya pun masih berantakan. Alur gagasannya tidak logis dan sistematis. Hanya beberapa peserta didik yang menunjukkan kemampuan yang baik dalam bercerita. Hal ini membuat peserta didik cenderung mengulang-ngulang kalimat sehingga pelafalan dalam bercerita masing kurang jelas. Berlatih untuk bercerita juga cenderung jarang mereka lakukan sehingga menyebabkan kemampuan bercerita peserta didik tidak mengalami peningkatan. Sedangkan faktor

eksternal, merupakan faktor yang berasal dari lingkungan atau guru, seperti kurang bervariasinya metode pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan. Ketika proses pembelajaran dimulai, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan. Mereka asyik sendiri dan ada juga yang bermain dengan temannya yang dimana hal ini menyebabkan peserta didik menjadi tidak memahami isi dari cerita tersebut. Pembelajaran di kelas pun menjadi tidak efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional menjadi salah satu penyebab mengapa hal tersebut terjadi. Metode ceramah yang berpusat pada guru mengakibatkan peserta didik merasa kurang tertantang untuk mengeksplorasi kemampuan bercerita yang mereka miliki.

Data dokumen hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata hasil pembelajaran bercerita peserta didik kelas V SDN 05 Ampenan belum maksimal dengan nilai di bawah KKM. Dari 29 (dua puluh sembilan) peserta didik, hanya terdapat 6 (enam) peserta didik yang nilainya di atas KKM. Hal ini terlihat dari ketidak tercapaiannya tujuh indikator dalam instrumen penilaian kemampuan bercerita menurut Nurgiyantoro (2012), seperti: kesesuaian isi pembicaraan, ketepatan logika urutan cerita, ketepatan detail peristiwa, ketepatan makna keseluruhan cerita, ketepatan kata, ketepatan kalimat, dan kelancaran dalam bercerita.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional menurut Sunardi (2023), seorang guru dituntut untuk memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Merdeka. Alternatif yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan metode *Role Playing* atau bermain peran. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada penyelesaian masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik yang dampak lanjutannya untuk mengasah sisi sosial emosional peserta didik (Sunardi, 2023). Bermain peran atau *Role Playing* juga dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran sebagaimana yang dikatakan oleh Nurhasanah et al., (2016) bahwa metode *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya

keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Penggunaan metode Bermain peran atau *Role playing* ini cocok diterapkan dalam pembelajaran. Metode ini memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan metode *Role Playing* menurut Suyono & Hariyanto (2014), seperti; menyenangkan sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik, memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya, mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak, tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit, interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas, membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi, serta melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang "Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V SDN 05 Ampenan".

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen kuasi atau *Quasi experimental design*. Bentuk rancangan yang digunakan yaitu *posttest only control design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penilaian kinerja kemampuan bercerita dan lembar observasi keterlaksanaan metode pembelajaran *role playing*. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Kelas	Sampel
1.	VA (kontrol)	28
2.	VB (eksperimen)	29
	Jumlah	57

Tahap akhir pelaksanaan penelitian adalah memberikan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan bercerita peserta didik setelah diberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas tersebut. Kemudian data hasil *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis *independent sample t-test* dan uji *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan bercerita peserta didik.

Tabel 2. Interpretasi Perhitungan *Effect Size*

Besar d	Interpretasi
$0,8 \leq d \leq 2,0$	Besar
$0,5 \leq d < 0,8$	Sedang
$0,2 \leq d < 0,5$	Kecil

Hasil dan Pembahasan

Hasil kemampuan bercerita meliputi hasil *posttest* yang diuji menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test*, dan uji *effect size*.

Data hasil *posttest* kemampuan bercerita

Nilai rata-rata *posttest* menunjukkan adanya perbedaan, yaitu kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 70,58 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 40, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 63,25 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 37.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Posttest*

	Jumlah Siswa	Minimum	Maksimum	Mean
<i>Posttest</i> Eksperimen	29	40	86	70,58
<i>Posttest</i> Kontrol	28	37	86	63,25

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perlakuan tertentu atau penerapan metode pembelajaran tertentu dapat menciptakan perbedaan kemampuan bercerita peserta didik. Pengaruh yang diberikan adalah kemampuan bercerita peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kemampuan bercerita kelas kontrol. Hal ini terjadi karena penerapan metode *role playing* pada kelas eksperimen sesuai dengan cakupan materi yang diajarkan.

Adapun penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunardi (2023) bahwa model pembelajaran bermain peran atau *role playing* lebih efektif daripada cara pembelajaran bercerita secara konvensional. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryarini (2019). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa sekolah dasar. Penelitian lain yang

dilakukan oleh Leben Panggabean dan Berliana Simanjuntak (2022) menunjukkan hasil pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih efektif dari pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah.

Uji Normalitas

Uji normalitas dihitung menggunakan teknik uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansinya > 0,05. Apabila data berdistribusi normal dapat dilakukan uji prasyarat selanjutnya.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kemampuan Bercerita Siswa	Kolmogorof-Smirnov	
	Kelas	Sig.
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,151
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,200

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, dapat diketahui bahwa data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal sebab nilai signifikan data *posttest* kedua kelompok lebih besar dari nilai taraf signifikansi 0,05. Hal ini dapat dilihat dari nilai *posttest* eksperimen sebesar 0,151 dan *posttest* kontrol sebesar 0,200. Dengan demikian, data sampel dalam penelitian ini baik dan layak digunakan untuk memenuhi asumsi normalitas.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil kemampuan bercerita peserta didik pada materi ekosistem homogen atau tidak homogen dengan menggunakan rumus *Levene's Test*. Pengambilan Keputusan data homogen dan tidak adalah dengan membandingkan nilai signifikansi pada bagian *Based On Mean* dengan nilai signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi > 0,05 data dikatakan homogen sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 data dikatakan tidak homogen

Tabel 5. Uji Homogenitas

Kemampuan Bercerita Siswa	Based on Mean	Levene Statistic Sig.	
		0,688	0,410
	Based on Median	0,705	0,405
	Based on Median and with adjusted df	0,705	0,405
	Based on trimmed mean	0,727	0,398

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,410. Data tersebut dikatakan homogen karena 0,410 lebih tinggi dari nilai signifikansi 0,05. Hal ini berarti data hasil belajar berdasarkan variabel kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen, maka dalam hal ini uji hipotesis dapat dilakukan.

Uji Hipotesis Independent Sample t Test

Uji Hipotesis *Independent Sample t Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji Hipotesis *Independent Sample t Test* menggunakan data *posttest* kelas eksperimen dengan data *posttest* kelas kontrol.

Tabel 6. Uji Hipotesis Independent Sample t Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,688	0,410	2,291	55	0,026	7,336	3,202
Equal variances not assumed			2,286	53,721	0,026	7,336	3,209

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, dapat diketahui bahwa bahwa nilai sig. (*2-tailed*) nya adalah 0,026 dengan demikian nilai signifikansi < 0,05 dimana secara statistik dapat disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan bercerita peserta didik kelas V yang melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role playing* dengan metode pembelajaran konvensional.

Uji Effect Size

Uji Effect Size digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan bercerita peserta didik. Hasil perhitungan uji *Effect Size* mendapatkan hasil 0,607. Besaran efeknya termasuk kategori sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan bercerita peserta didik kelas V SDN 05 Ampenan. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai rata-rata *posttest* yang didapat kelas eksperimen (metode *role playing*) sebesar 70,58. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol (metode konvensional) sebesar 63,26. Pada pengujian *independent sample t test*, diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) $0,026 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dilakukan uji akhir dengan *effect size* yang memperoleh hasil 0,607 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* memberikan pengaruh yang efektif terhadap kemampuan bercerita Bahasa Indonesia peserta didik kelas V pada materi ekosistem di kelas V SDN 05 Ampenan Tahun Ajaran 2023/2024.

Daftar Pustaka

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). *Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, Vol. 8, No. 3.
- Afri Naldi, Oktaviandry, R., & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). *Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, Vol. 2, No.2
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian*. Jurnal Pilar, Vol. 14, No. 1.
- Bagaskara, A., Samad, S., & Harum, A. (2024). *Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Awareness Pada Siswa Pondok Pesantren di Kabupaten Pinrang*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, Vol. 4, No. 1.
- Dewi, U. T., & Fitia, E. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Gambar Seri Pada Anak Usia 5-7 Tahun*. Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 8, No. 1.
- Ernani, & Syarifuddin, A. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. JIP Jurnal Ilmiah PGMI. Vol. 2, No. 1
- Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hastjarjo, T. D. (2019). *Rancangan Eksperimen-Kuasi*. Jurnal Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2.
- Ilyas, H. M., & Syahid, A. (2018). *Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru*. Jurnal Al-Aulia, Vol. 4, No. 2
- Juhji. (2018). *Model Pembelajaran IPA Untuk Calon Guru SD/MI*. Pustaka Pelajar. Serang.
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). *Implementasi Metode Role Playing Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.1, No.4
- Lestari, P. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019*. Journal Ilmiah Rinjani, Vol. 7, No. 2
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Kencana. Jakarta.
- Majid, A., & Firdaus. (2017). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Marlina, E., Apriliya, S., & Hamdu, G. (2018). *Kemampuan Bercerita Siswa SD Menggunakan Buku Pop Up*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 5, No. 1.
- Mustapa, E. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Menulis Melalui Metode Karya Wisata Kelas IV SDN No.81 Kota Tengah Gorontalo*. Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Vol. 7, No. 3.
- Nugraha, J., Wijaya, H. E., Qudsyi, H., Widiastara, N., Rachmawati, M. A., Fatimah, I., Salmahaminati, Purwiandono, G., Anugrahwati, M., Gusniarty, U., Nurtjahjo, F. E., Syukri, Y., Nugroho, B. H., Istiningrum, R. B., Wiyantoko, B., Purbaningties, T. E., Huda, T., Trisanty, A., & Aiyubbi, D. El. (2018). *Implementasi Metode Kolaboratif dan Bermain Peran Dalam Pembelajaran di UIN*. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. BPF. Yogyakarta.
- Nurhasanah, Ismawati, A., Atep, S., & Ali, S. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1, No. 3.
- Rahman, Widya, R. N., & Yugatiati, R. (2019). *Menyimak dan Berbicara Teori dan Praktik*. Alqaprint Jatinangor. Jatinangor.
- Roestiyah, N. K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Bina Aksara. Jakarta.
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Rajagrafindo Persada. Depok.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing. Yogyakarta.
- Sunardi. (2023). *Model Bermain Peran Terhadap*

- Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 13, No. 1.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Tamaraningtyas, O., Lestari, L., & Riyadi, R. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Perkalian pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. JPI, Vol. 5, No. 1.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta Bandung. Bandung.
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Usmadi. (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)*. Inovasi Pendidikan, Vol. 7, No. 1.
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif, dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 7, No. 1