

## PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN PESERTA DIDIK KELAS I DI SD NEGERI 404 BRONJONG

Yusniar<sup>1\*</sup>, Indah Pratiwi<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia  
yusniaryusniar75@gmail.com, indahpratiwi@umsu.ac.id

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong, Kecamatan Muara Batang Gadis, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 yang berjumlah 26 orang pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observer, tes dan dokumentasi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dengan nilai KKM 65, hanya 6 orang peserta didik yang memenuhi KKM dengan persentase 23%. Setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran yang diterapkan pada siklus II, diperoleh 65% peserta didik yang memenuhi KKM dengan rincian 4 peserta didik memperoleh nilai sangat baik dan 13 orang peserta didik memperoleh nilai baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman peserta didik sebesar 42%, dari 6 peserta didik menjadi 17 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan.

**Kata Kunci:** Metode Bermain Peran, Pemahaman Konsep Bilangan.

***Abstract:** This study aims to determine the application of the role-playing method to improve the understanding of number concepts of grade I students at SD Negeri 404 Bronjong. This study uses Classroom Action Research with the aim of determining the success level of the application of the role-playing method to improve the understanding of the concept of numbers of grade 1 students at SD Negeri 404 Bronjong, Muara Batang Gadis District, Mandailing Natal Regency, North Sumatra Province. The subjects of the study were 26 grade 1 students in the even semester of the 2025/2026 academic year. The data collection techniques used in this study were observers, tests, and documentation carried out in two cycles. Based on the results of observations in cycle I with a KKM score of 65, only 6 students met the KKM with a percentage of 23%. After the application of the role-playing learning method applied in cycle II, 65% of students met the KKM with details of 4 students getting very good scores and 13 students getting good scores. The results of the study showed that there had been an increase in student understanding by 42%, from 6 students to 17 students. This shows that the application of the role-playing method is very suitable to be applied to improve the understanding of the concept of numbers.*

**Keywords:** Role Play Method, Understanding Number Concepts.

---

#### Article History:

Received: 01-02-2026

Revised : 01-03-2026

Accepted: 01-04-2026

Online : 12-04-2026

---

### A. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan disiplin ilmu yang diterapkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari pendidikan anak usia dini sampai perguruan tinggi. Secara umum matematika membahas tentang pola, struktur dan hubungan yang menggunakan logika, simbol, serta berfikir kritis memahami dunia, membantu memecahkan masalah sosial, ekonomi dan alam serta menjadi dasar bagi ilmu-ilmu lain seperti fisika dan kimia.

Pada prinsipnya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mengasikkan, karena pola penyelesaiannya selalu berhubungan dengan permasalahan sehari-hari dan hasilnya selalu konkret dan jelas. Namun demikian mata pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling dibenci dan ditakuti oleh sebahagian peserta didik, yang dibuktikan dengan jebloknya nilai matematika pada hasil tes kemampuan akademik tahun 2025.

Suherman dalam (Ulfah, 2023) menjelaskan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang mengandalkan logika dalam memahami struktur, bentuk, besaran, serta hubungan antar berbagai konsep. Dalam kehidupan manusia, pemahaman terhadap hal-hal yang kompleks sangat membutuhkan keterampilan berpikir matematis, maka dengan adanya pemahaman, manusia dituntut buat mempunyai kemampuan pemahaman.

Rendahnya hasil matematika ini diindikasikan adanya masalah fundamental pada metode pengajaran, materi yang kurang relevan, dan rendahnya kemampuan numerasi peserta didik. Menurut (Permata & Pratiwi, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik bukanlah yang mahal, tetapi media yang efektif dalam menyampaikan pesan dalam sebuah pembelajaran kepada guru. Metode pengajaran guru yang kurang efektif, materi yang kurang menarik dapat menyebabkan rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.

Menurut Lamatenggo dalam (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Karwati, 2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Ratnaningsih, 2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Problematika mata pelajaran matematika yang dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, juga terjadi di Sekolah Dasar Negeri 404 Bronjong. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 404 Bronjong, terdapat beberapa faktor penyebab rendahnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika, yaitu penyampaian materi masih mengandalkan sistem pendekatan yang

monoton dan cenderung mempertahankan metode ceramah, sehingga tingkat kebosanan peserta didik lebih tinggi dan motivasi belajar semakin menurun.

Pengenalan konsep bilangan tidak bisa lepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan. Pada dasarnya anak sudah mempunyai kemampuan dasar matematika sebelum anak memperoleh pelajaran matematika secara formal. Hal ini ditunjukkan dengan minat anak untuk mengetahui hal-hal yang baru di sekitar lingkungan anak. Untuk mengenalkan konsep bilangan/angka kepada anak sedikit sulit karena sifatnya yang abstrak.

Belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi, sehingga didalam mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan serta berdasarkan kepada pengalaman yang sudah diperoleh siswa. Menurut (Basri, 2024) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis, seseorang perlu banyak melakukan kegiatan menyimak dan membaca. Siswa yang benarbenar belajar dalam dirinya akan terjadi perubahan tingkah laku yang diperlihatkan dalam bentuk hasil belajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Harahap & Nasution., 2021).

Menurut Hamzah B. Uno dalam (Supriatna, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu. Adapun menurut Ahmadi dalam (Andrivat, 2024) menjelaskan bahwa bahwa metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Menurut Rusman dalam (Mayasari, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Menurut Amri dalam (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain.

Dari penjelasan diatas tadi dapat dilihat bahwa pada intinya metode bertujuan untuk mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan cepat dan tepat sesuai dengan apa yang kita inginkan. Karenanya terdapat sebuah prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga ateri pembelajaran itu menjadi lebih mudah diterima oleh para peserta didik.

Sehubungan dengan keberhasilan belajar, perlu suatu langkah perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran dan metode pendekatan yang tepat dan relevan sesuai karakter peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk peserta didik sekolah dasar adalah bermain peran (*role playing*).

Menurut Zainal Aqib dikutip (Nurazizah, 2026), metode *role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Menurut Roestiyah dikutip (Asitoh, 2025) bahwa metode *role playing* atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu.

Menurut Wina Sanjaya dikutip (Mayasari, 2023), metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang. Adapun Hardiyanto dikutip (Alammy, 2025) bahwa metode bermain peran adalah cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan. Metode bermain peran (*role playing*) lebih mengutamakan kepada pengalaman yang didapatisiswa setelah proses belajar selesai.

Jadi berdasarkan uraian diatas metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh ejarah sedemikian rupa.

Bermain peran (*role playing*) sangat cocok untuk peserta didik SD karena mengaktifkan pembelajaran, membangun kreativitas, empati, dan keterampilan sosial-emosional, serta membuat materi lebih bermakna melalui simulasi kehidupan nyata seperti menjadi penjual-pembeli untuk belajar matematika atau tokoh sejarah untuk memahami konteks, dengan guru memfasilitasi diskusi reflektif setelahnya untuk mengaitkan pengalaman bermain peran dengan tujuan pembelajaran. Kefektifan metode *role playing* selaras dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan belajar siswa di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam (Telaumbanua & Amelia., 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I melalui berbagai metode pembelajaran, masih terdapat kekurangan dalam pengembangan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti bermain peran. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Ulfah, 2022), menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bilangan secara umum. Namun, penelitian tersebut lebih bersifat umum dan belum secara spesifik diterapkan di lingkungan sekolah dasar tertentu seperti SD Negeri 404 Bronjong.

Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan metode eksperimen konvensional tanpa memperhatikan konteks lokal dan karakteristik peserta didik di lingkungan tertentu. Padahal, karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah dapat mempengaruhi keberhasilan penerapan metode pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan secara spesifik di lingkungan SD Negeri 404 Bronjong untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam konteks tersebut.

Selain itu, penelitian terdahulu belum banyak yang mengkaji secara mendalam aspek-aspek lain yang mendukung keberhasilan penerapan metode bermain peran, seperti kesiapan guru, fasilitas pembelajaran, dan partisipasi orang tua. Padahal, faktor-faktor tersebut dapat menjadi penentu utama keberhasilan penerapan metode ini dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan menerapkan metode bermain peran secara khusus di lingkungan SD Negeri 404 Bronjong dan meneliti pengaruhnya secara langsung terhadap pemahaman peserta didik. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan spesifik tentang keefektifan metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan di tingkat pendidikan dasar tertentu, serta memberikan solusi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengimplementasikan metode ini secara optimal.

Oleh karenanya sangat penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong.

## **B. METODE PENELITIAN**

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2025) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Kartika, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Arifudin, 2026) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom actions research*). Maemunah dalam (Kartika, 2026) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan dasar.

Kemmis dan taggart dalam (Supriatna, 2026) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Arifudin, 2024) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dikutip (Erfiyana, 2026) yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus dilaksanakan sesuai kebutuhan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di KELAS I di SD Negeri 404 Bronjong. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menghasilkan berbagai data-data dilakukan dengan beberapa Teknik. Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk

mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Kartika, 2022).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Awaludin, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Erfiyana, 2025) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Awaludin, 2024) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Mayasari, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda. Adapun data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik berikut: 1) Tes Hasil Belajar, Observasi, dan Dokumentasi.

Tes Hasil Belajar, diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup. Menurut (Rosmayati, 2025) menjelaskan bahwa lembar tes atau soal dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan indikator pada penelitian. Tes yang digunakan dalam PTK dilakukan di akhir pembelajaran berupa free test dan post test untuk memperoleh data/mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Bentuk tes yang biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa antara lain uraian, pilihan ganda, dan isian.

Observasi, dilakukan untuk menilai aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, termasuk keaktifan, interaksi, dan respon terhadap media pembelajaran. Adapun observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Maulana, 2025). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong.

Dokumentasi, mencakup foto kegiatan pembelajaran, rekaman kegiatan, serta dokumentasi penilaian seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) dan hasil tes. Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Arifudin, 2020). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan

harian. Menurut Moleong dalam (Ningsih, 2025) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Kartika, 2020) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Sedangkan data kualitatif dari observasi dianalisis melalui kategorisasi dan interpretasi deskriptif untuk mengetahui perubahan perilaku belajar siswa dari siklus ke siklus.

Moleong dikutip (As-Shidqi, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Judijanto, 2025) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Aslan, 2025), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Kartika, 2021) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Sudrajat, 2024) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Lutfatul dalam (Kurniawan, 2025) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan peningkatan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I di SD Negeri 404 Bronjong.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak penelitian dimulai. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yakni menjelaskan pelaksanaan tindakan, tahapan kegiatan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Proses analisis difokuskan pada kelompok yang telah ditentukan melalui observasi. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dan observasi selama kegiatan belajar mengajar kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan persentase (Supriani, 2024).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Siklus I

Siklus I merupakan tahap awal penelitian, dimana proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan menggunakan metode konvensional dan mengandalkan metode ceramah untuk memperdalam pemahaman peserta didik tentang konsep bilangan.

Berikut adalah hasil tingkat pemahaman belajar peserta didik yang bersumber dari lembar free test:

Tabel. 1 Hasil capaian belajar siklus I

NO	NAMA PESERTA DIDIK	JUMLAH BENAR	SKOR NILAI	% CAPAI	KET
1	ANGGA SYAHPUTRA PANE	7	70	70%	Baik
2	ARIANSYAH MANALU	3	30	30%	Kurang
3	AZIS DENANDRA	5	50	50%	Cukup
4	AZRINA SYAHIRAN	8	80	80%	Baik
5	ELMA SIBURIAN	4	40	40%	Cukup
6	ERLINA TYURMA SIDABUTAR	3	30	30%	Kurang
7	FEBRIANA VALENTINA	7	70	70%	Baik
8	FELICIA SILALAH	2	20	20%	Kurang
9	INTAN FITRIYANA SURYA	7	70	70%	Baik
10	MAULANA MALIK IBRAHIN	4	40	40%	Cukup
11	MUHAMMAD ALDO GUNA	3	30	30%	Kurang
12	MUHAMMAD ZHAFIR AZZAM	2	20	20%	Kurang
13	NADELIA BALQIS	3	30	30%	Kurang
14	NAURA AZRA	5	50	50%	Cukup
15	NAVISHA SHANKA	4	40	40%	Kurang
16	NIZAM AL RAFIQ	2	20	20%	Kurang
17	PASKAHRANI	4	40	40%	Cukup
18	RAFHAEL EBENNEZER	1	10	10%	Sangat Kurang
19	REVAN ABEL TAMBA	4	40	40%	Cukup
20	REVANO SINAGA	5	50	50%	Cukup
21	RIZKY FAIZ AL NAURA	4	40	40%	Cukup
22	ROSALINA RAMADHAN	5	50	50%	Cukup
23	SITIRODDIAH	5	50	50%	Cukup
24	SVIA SITORUS	8	80	80%	Baik
25	SUKUR NIAWAN	7	70	70%	Baik
26	YOSUA LUMBANG TOBING	5	50	50%	Cukup

Analisa hasil dari Tabel capaian belajar pada siklus I, dijelaskan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Analisa hasil capaian belajar siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	0	0%
60 - 89	Baik	6	23%
40 - 59	Cukup	11	42%
20 - 39	Kurang	8	31%
0 - 19	Sangat Kurang	1	4%

Nilai KKM Matematika adalah 65. Bila dianalisa dari tingkat pemahaman peserta didik pada tabel di atas, maka dapat dijabarkan bahwa hanya 6 orang peserta didik yang tuntas, dengan persentase sebesar 23%. Pencapaian hasil belajar yang kurang dari 60%, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan belum berhasil, dan belum memenuhi KKM sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II.

Berdasarkan metode penelitian yang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penerapan metode pembelajaran yang belum memenuhi capaian pembelajaran, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pada siklus II diterapkan metode bermain peran untuk mengetahui perbandingan tingkat pemahaman peserta didik tentang konsep bilangan. Adapun hasil yang diperoleh dari Siklus II, adalah seperti tabel berikut:

Tabel 3. Hasil capaian belajar siklus II

NO	NAMA PESERTA DIDIK	JUMLAH BENAR	SKOR NILAI	% CAPAI	KET
1	ANGGA SYAHPUTRA PANE	8	70	70%	Baik
2	ARIANSYAH MANALU	5	50	50%	Cukup
3	AZIS DENANDRA	7	70	70%	Baik
4	AZRINA SYAHIRAN	9	90	90%	Sangat Baik
5	ELMA SIBURIAN	6	60	60%	Baik
6	ERLINA TIYURMA SIDABUTAR	5	50	50%	Cukup
7	FEBRIANA VALENTINA	8	80	80%	Baik
8	FELICIA SILALAH	3	30	30%	Kurang
9	INTAN FITRIYANA SURYA	8	90	90%	Sangat Baik
10	MAULANA MALIK IBRAHIN	5	50	50%	Cukup
11	MUHAMMAD ALDO GUNA	5	50	50%	Cukup
12	MUHAMMAD ZHAFIR AZZAM	3	30	30%	Kurang
13	NADELIA BALQIS	5	50	50%	Cukup
14	NAURA AZRA	8	80	80%	Baik
15	NAVISHA SHANKA	7	70	70%	Baik
16	NIZAM AL RAFIQ	7	70	70%	Baik
17	PASKAH RANI	7	70	70%	Baik
18	RAFHAEL EBENNEZER	4	40	40%	Cukup
19	REVAN ABEL TAMBA	6	60	60%	Baik
20	REVANO SINAGA	7	70	70%	Baik
21	RIZKY FAIZ AL NAURA	5	50	50%	Cukup
22	ROSALINA RAMADHAN	7	70	70%	Baik
23	SITI RODDIAH	7	70	70%	Baik
24	SVIA SITORUS	9	90	90%	Sangat Baik
25	SUKUR NIWAN	9	90	90%	Sangat Baik
26	YOSUA LUMBANG TOBING	7	70	70%	Baik

Analisa tingkat keberhasilan penerapan metode bermain peran pada konsep bilangan, dapat dilihat dari Tabel berikut:

Tabel 4 Analisa hasil capaian belajar siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	4	15%
60 - 89	Baik	13	50%
40 - 59	Cukup	7	27%
20 - 39	Kurang	2	8%
0 - 19	Sangat Kurang	0	0%

Dari hasil capaian belajar peserta didik pada siklus II, dapat dianalisa bahwa penerapan metode bermain peran tingkat pemahaman peserta didik naik secara signifikan, bahkan terdapat 4 orang peserta didik memperoleh nilai 90, dengan predikat sangat baik, 13 orang peserta didik memperoleh predikat Baik, 7 orang peserta didik memperoleh predikat cukup dan hanya 2 orang peserta didik yang gagal.

Dari jumlah 26 orang peserta didik di kelas I, terdapat 20 orang siswa yang dikategorikan lulus dan memenuhi KKM, dengan jumlah persentase sebesar 76%. Dan untuk peserta didik yang gagal, akan diberikan remedial, menggunakan teknik pendekatan yang lebih mudah sehingga dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Analisa akhir tingkat pencapaian Siklus I dengan Siklus II, dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel. 5 Analisa pencapaian akhir pembelajaran

Interval	Kategori	SIKLUS I		SIKLUS II		ANALISA AKHIR	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	0	0%	4	15%	4	15%
60 - 89	Baik	6	23%	13	50%	7	27%
40 - 59	Cukup	11	42%	7	27%	-4	-15%
20 - 39	Kurang	8	31%	2	8%	-6	-23%
0 - 19	Sangat Kurang	1	4%	0	0%	-1	-4%

Kategori pencapaian sangat baik dari 0 jumlah peserta didik, naik menjadi 4 orang peserta didik dengan persentase sebesar 15%. Kategori pencapaian baik dari 6 orang peserta didik, naik menjadi 13 orang peserta didik dengan persentase sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik bertambah 7 orang peserta didik, dengan bertambah 27%. Kategori pencapaian cukup dari 11 orang peserta didik, berkurang menjadi 7 orang peserta didik. Penurunan ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik mengalami kenaikan sebanyak 4 orang memperoleh kategori cukup meningkat menjadi kategori baik.

Meningkatnya tingkat pemahaman peserta didik juga terjadi pada peserta didik yang memperoleh kategori Kurang dan Sangat kurang. Seharusnya ada 9 orang peserta didik memperoleh nilai dibawah cukup, setelah dilaksanakan metode bermain peran, mengalami pengurangan sehingga hanya 2 peserta didik lagi yang perlu diadakan bimbingan secara khusus melalui program remedial. Dari tabel analisa ahir pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran, dapat meningkatkan motivasi belajar yang dibuktikan dengan meingkatnya jumlah peserta didik yang lulus dan memenuhi standar kelulusan.

### Pembahasan

Pembelajaran matematika pada tingkat dasar, seperti di SD, merupakan tahap awal bagi peserta didik untuk memahami konsep-konsep dasar matematika. Salah satu konsep yang paling dasar adalah bilangan, yang mencakup pengertian, sifat, dan operasi bilangan.

Namun, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan.

Dalam menjawab tantangan ini, metode bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif. Kartono dikutip (Andrivat, 2025) menjelaskan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan sosial dan emosional peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran matematika, metode bermain peran dapat membantu peserta didik memahami konsep bilangan dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut (Fathurrohman, 2015) ada beberapa langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran): 1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya masing-masing 5 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, serta 11) Penutup.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan peserta didik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Halifah, 2020) menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I SD. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran memiliki skor pemahaman konsep bilangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional.

Dalam konteks penelitian ini, metode bermain peran dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I SD Negeri 404 Bronjong. Dengan menggunakan metode bermain peran, peserta didik dapat memahami konsep bilangan dalam konteks yang lebih nyata dan interaktif. Selain itu, metode bermain peran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga mereka dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memahami konsep bilangan.

Dalam implementasi penelitian ini, beberapa hal perlu diperhatikan. Pertama, perlu dipilih tema atau kasus yang relevan dengan konsep bilangan yang akan dipelajari. Kedua, perlu dibentuk kelompok-kelompok peserta didik yang dapat bekerja sama dan berinteraksi dengan baik. Ketiga, perlu disiapkan instrumen dan sumber belajar yang tepat untuk mendukung proses belajar peserta didik. Dengan demikian, metode bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan peserta didik kelas I SD Negeri 404 Bronjong.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik diperlukan suatu tindakan merubah metode mengajar guru. Guru diharapkan lebih kreatif lagi dan berani berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran dikelas sehingga motivasi belajar peserta didik lebih

meningkat, dan suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Penerapan metode bermain peran di SD Negeri 404 Bronjong pada materi konsep bilangan, yang dilakukan melalui 2 siklus terbukti dapat meningkatkan hasil yang signifikan. Analisa akhir menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran ini sangat cocok diterapkan di sekolah ini, dan dapat diaplikasikan untuk materi lainnya maupun mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disarankan agar pihak sekolah, khususnya guru kelas I di SD Negeri 404 Bronjong, lebih aktif menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran matematika, terutama untuk materi konsep bilangan. Metode ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan, sehingga diharapkan guru dapat memanfaatkan pendekatan ini secara rutin dan konsisten. Selain itu, guru perlu diberikan pelatihan dan pembinaan mengenai cara mengimplementasikan metode bermain peran secara efektif. Pelatihan ini dapat membantu guru dalam merancang kegiatan bermain peran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya, kolaborasi antara guru dan pihak sekolah sangat diperlukan untuk menyediakan sumber belajar yang mendukung kegiatan bermain peran, seperti alat peraga, media visual, dan bahan permainan yang relevan. Dengan fasilitas yang memadai, kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran dapat berlangsung lebih optimal dan menarik. Selain itu, disarankan agar orang tua turut serta mendukung dan mengawasi proses belajar anak di rumah, terutama dalam menerapkan konsep bilangan melalui permainan yang dapat dilakukan secara informal di lingkungan keluarga. Kerjasama ini dapat memperkuat pemahaman peserta didik dan mempercepat proses belajar. Terakhir, penting untuk dilakukan evaluasi secara berkala terhadap penerapan metode bermain peran agar dapat diketahui efektivitasnya dan dilakukan penyesuaian sesuai kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat terus berkembang dan memberikan hasil yang lebih maksimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas dukungan selama proses pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan artikel ilmiah ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada narasumber yang telah berpartisipasi dan memberikan bantuan selama proses pengumpulan data penelitian. Partisipasi dan kerja sama yang diberikan sangat membantu kelancaran penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i12.3925>
- Andrivat, Z. (2024). Penggunaan Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Motivasi Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Primary Edu*, 2(3), 348–363.
- Andrivat, Z. (2025). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(2), 220–230.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi

- Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Evaluasi Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(2), 560–575.
- Arifudin, O. (2025). Dampak Pelatihan Dan Pengembangan Profesional Terhadap Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 3(2), 400–415.
- Arifudin, O. (2026). Student Management in Improving Student Discipline at Madrasah Aliyah. *International Journal of Economics Management and Social Science*, 9(1), 159–170.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan Edu*, 1(3), 257–269.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Basri. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Sekolah Dasar. *Primary Education Journal (PEJ)*, 8(1), 29–33.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Learning Management in order to Improve the Quality of Madrasah Aliyah Graduates. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 1981–1992.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Harahap & Nasution. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Connected Mathematics Project (Cmp). *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 2(1), 8-12.
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Mewujudkan Karakter Peserta Didik Pada Pembudayaan Kehidupan Beragama (Religious Culture) Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar*, 2(2), 221–232.
- Kartika, I. (2022). Dampak Motivasi Belajar Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Amar*, 3(3), 322–337.
- Kartika, I. (2023). Evaluasi Mutu Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Kompetensi Pedagogik Dan Profesional. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 19–33.
- Kartika, I. (2024). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Jurnal Al-Amar*, 5(4), 651–666.
- Kartika, I. (2025). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 3(1), 1–15.
- Kartika, I. (2026). Implementasi Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 4(1), 1–15.
- Karwati, K. (2026). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD A. Sopyan. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1550–1564.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Permata & Pratiwi. (2024). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Keterampilan Proses IPA Siswa di Kelas V. *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(3), 3170–3175.
- Ratnaningsih, Y. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Rangka Mengembangkan Kognitif Anak Pada Kelompok B PAUD Nurulzulam. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1535–1549.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1724>
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriatna, U. (2025). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1986–1999.
- Supriatna, U. (2026). Peran Kepala Madrasah Dalam Peningkatan Kinerja Guru Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Tahsinia*, 7(1), 1–14.
- Telaumbanua & Amelia. (2024). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7706-7709.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 13–22.