



PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI AKL SMK NEGERI 6 MEDAN

Hot Nelly Rodearni Br Sipayung¹, La Hanu², Yulita Triadiarti³,
Sondang Aida Silalahi⁴, Roza Thohiri⁵
^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: hotnellysipayung188@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3247>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026
Final Revised: 21 June 2026
Accepted: 6 August 2026
Published: 25 August 2026

Keywords:

Role-Playing
Deep Learning
Learning Activity
Learning Outcomes
Long-Term Notes Payable.



ABSTRACT

This study aims to determine the improvement in student activity and learning outcomes through the implementation of the Role-Playing model within a deep learning approach regarding the topic of Long-Term Notes Payable in class XI AKL 2 at SMK Negeri 6 Medan during the 2025/2026 academic year. This research is a Classroom Action Research (CAR) study conducted over two cycles, comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 32 students. Data were collected through observation, tests, and documentation, and subsequently analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the implementation of Role-Playing within a deep learning approach can enhance student activity and learning outcomes. The percentage of students categorized as active and highly active increased from 40.63% in Cycle I to 87.50% in Cycle II. Classical learning mastery also rose from 81.25% to 93.75%, surpassing the school-established mastery criterion (KKTP) of 85. Thus, the implementation of Role-Playing in deep learning is effective in improving student activity and learning outcomes, while fostering a more active and meaningful learning environment that promotes a deeper understanding of concepts in class XI AKL 2 at SMK Negeri 6 Medan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model Role Playing dalam pembelajaran mendalam pada materi Utang Wesel Jangka Panjang di kelas XI AKL 2 SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Role Playing dalam pembelajaran mendalam dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Persentase siswa dalam kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 40,63% pada Siklus I menjadi 87,50% pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 81,25% menjadi 93,75% dan telah melampaui KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 85. Dengan demikian, penerapan Role Playing dalam pembelajaran mendalam efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam di kelas XI AKL 2 SMK Negeri 6 Medan.

Kata Kunci: Role Playing, Pembelajaran Mendalam, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Utang Wesel Jangka Panjang.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu indikator untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran karena mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diketahui melalui proses evaluasi. Renia et al. (2025) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan penguasaan kemampuan baru peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran, sedangkan Silaban et al. (2025) menjelaskan bahwa hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan guru Akuntansi Keuangan kelas XI AKL 2 SMK Negeri 6 Medan, ditemukan bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 85. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perhatian terhadap proses pembelajaran agar pencapaian hasil belajar siswa dapat meningkat. Distribusi persentase ketuntasan belajar siswa pada penilaian harian pertama dan kedua disajikan secara rinci pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Presentasi Nilai Ulangan Harian Siswa SMKN 6 Medan

Kelas	Keterangan	KKTP	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak tuntas	
				jumlah	%	jumlah	%
XI AKL 2	UH 1	85	32	18	56%	14	43,79%
	UH 2			17	53%	15	46,99%
RATA - RATA				18	54,7%	15	45,39%

Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian Akuntansi Keuangan Kelas XI AKL 2 SMK Negeri 6 Medan 2025/2026

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan pencapaian nilai, tetapi juga dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan bentuk keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, maupun materi yang dipelajari. Johar et al. (2023) menjelaskan bahwa aktivitas atau *student engagement* merupakan bentuk partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan Schindler et al. (2021) menyatakan bahwa keterlibatan siswa dapat terlihat melalui interaksi, pertukaran gagasan, dan aktivitas pemecahan masalah.

Hasil observasi awal di kelas XI AKL 2 juga menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa belum optimal. Siswa masih cenderung mendengarkan penjelasan guru, sebagian mencatat materi, belum banyak mengajukan pertanyaan, serta belum optimal berpartisipasi dalam diskusi dan penyelesaian masalah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih membutuhkan model yang dapat memberikan ruang lebih besar kepada siswa untuk terlibat secara aktif.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya urgensi untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui model yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih bermakna. Salah satu alternatif yang relevan adalah model *Role Playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan bermain peran, berinteraksi, berdiskusi, dan menghubungkan materi dengan situasi yang disimulasikan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Saptono et al. (2020), misalnya, menunjukkan bahwa *Role Playing* dalam

pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui keterlibatan siswa dalam situasi yang menyerupai dunia kerja.

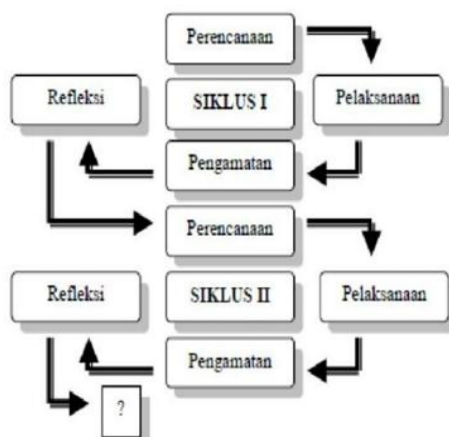
Penerapan *Role Playing* dalam penelitian ini dipadukan dengan pembelajaran mendalam yang menekankan proses memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan. Integrasi keduanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengalami proses pembelajaran secara langsung, menerapkan konsep melalui simulasi, serta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar.

Dengan demikian, urgensi penelitian ini terletak pada adanya permasalahan nyata berupa belum optimalnya aktivitas dan hasil belajar siswa, sementara pembelajaran membutuhkan pendekatan yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat *Role Playing*, tetapi penerapannya secara terintegrasi dengan pembelajaran mendalam pada materi Utang Wesel Jangka Panjang di kelas XI AKL 2 SMK Negeri 6 Medan masih perlu dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Medan pada kelas XI AKL 2 Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas XI AKL 2, sedangkan objek penelitian adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Utang Wesel Jangka Panjang.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus diterapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tindakan yang akan dilakukan pada setiap tahap penelitian disajikan dalam Gambar dibawah ini:



Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data aktivitas belajar dianalisis berdasarkan hasil observasi, sedangkan data hasil belajar dianalisis berdasarkan ketuntasan belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan

apabila aktivitas belajar siswa mencapai kategori aktif secara klasikal dan hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 85.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa diamati selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada setiap pertemuan. Aktivitas belajar siswa diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, dan tidak aktif. Penilaian aktivitas didasarkan pada skor yang diperoleh dari setiap indikator yang diamati. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Sangat aktif	5 siswa (15,63%)	18 siswa (56,25%)
Aktif	8 siswa (25,00%)	10 siswa (31,25%)
Cukup aktif	10 siswa (31,25%)	4 siswa (12,50%)
Kurang aktif	9 siswa (28,12%)	0 siswa (0,00%)
Tidak aktif	0 siswa (0,00%)	0 siswa (0,00%)
Jumlah	32 siswa (100%)	32 siswa (100%)

Sumber: Data hasil observasi aktivitas belajar siswa Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam. Pada Siklus I terdapat 5 siswa (15,63%) yang berada pada kategori sangat aktif dan 8 siswa (25,00%) berada pada kategori aktif. Pada Siklus II, jumlah siswa pada kategori sangat aktif meningkat menjadi 18 siswa (56,25%) dan kategori aktif menjadi 10 siswa (31,25%). Sementara itu, jumlah siswa pada kategori cukup aktif menurun dari 10 siswa (31,25%) pada Siklus I menjadi 4 siswa (12,50%) pada Siklus II, sedangkan kategori kurang aktif menurun dari 9 siswa (28,12%) menjadi 0 siswa.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes yang dilaksanakan selama penelitian, yaitu pre-test sebelum tindakan pembelajaran dan post-test pada setiap siklus. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam. Siswa dinyatakan mencapai ketuntasan belajar dengan memperoleh nilai minimal 85 sesuai KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Ketuntasan pembelajaran pada tingkat kelas ditunjukkan oleh sedikitnya 85% dari jumlah seluruh siswa memperoleh nilai 85 atau lebih.

Tabel 2. Perolehan Hasil Belajar Siswa

Jenis Test	Nilai rata-rata	Tuntas Jumlah Siswa	Tuntas %	Tidak tuntas Jumlah Siswa	Tidak tuntas %
Pre-test	78,75	14	43,75%	18	56,25%
Post-test Siklus I	84,18	26	81,25%	6	18,75%
Post-test Siklus II	92,97	30	93,75%	2	6,25%

Sumber: Data hasil belajar siswa.

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam. Pada pre-test, nilai rata-rata siswa sebesar 78,75 dengan 14 siswa (43,75%) mencapai ketuntasan dan 18 siswa (56,25%) belum mencapai ketuntasan. Pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,18 dengan 26 siswa (81,25%) mencapai ketuntasan dan 6 siswa (18,75%) belum tuntas. Pada Siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 92,97 dengan 30 siswa (93,75%) mencapai ketuntasan dan 2 siswa (6,25%) belum tuntas.

Pembahasan

Peningkatan aktivitas belajar terjadi karena penerapan model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran. Selama pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berdiskusi, memainkan peran sesuai skenario, menyampaikan pendapat, dan melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Saptono et al. (2020) yang menyatakan bahwa penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan aktivitas belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa model *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam mampu membantu siswa memahami konsep Utang Wesel Jangka Panjang secara lebih baik. Melalui simulasi peran, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah memahami konsep, melakukan perhitungan bunga, menyusun jurnal transaksi, dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Ketuntasan belajar meningkat dari 43,75% pada pre-test menjadi 81,25% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 93,75% pada Siklus II. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai karena indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Saptono et al. (2020) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi.

Secara keseluruhan, penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran mendalam mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 6 Medan pada materi Utang Wesel Jangka Panjang. Peningkatan aktivitas belajar diikuti oleh peningkatan hasil belajar sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XI AKL 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Utang Wesel Jangka Panjang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Utang Wesel Jangka Panjang. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya persentase siswa yang termasuk dalam kategori aktif dan sangat aktif, yaitu dari 40,63% pada Siklus I menjadi 87,50% pada Siklus II.
2. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Utang Wesel Jangka Panjang. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 81,25% pada Siklus I menjadi 93,75% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif dalam

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Utang Wesel Jangka Panjang di kelas XI AKL 2.

REFERENSI

- Alwaheebi, E. W., & Al-Qahtani, F. M. (2022). EFL Instructors' and Students' Perceptions of Online Writing Instruction During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(4), 809–819. <https://doi.org/10.17507/jltr.1304.14>
- Ananda, D., & Kristin, F. (2023). Applying Role-Playing Learning Model to Improve Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 157–172. <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.63145>
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Costa, P. de S., Ávila, J. R. de M. S., Dos Santos, D. V., & da Cruz, F. P. (2020). Role-play: developing framework-based teaching skills. *Revista de Contabilidade e Organizacoes*, 14. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-6486.rco.2020.164092>
- Damayanti, W. S., & Budiarta, I. W. (2025). Metode Role Playing: Strategi Aktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila. 7(September), 28–35.
- Ema Nursanti, & Desriadi. (2022). Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran kisah nabi Meningkatkan Pemahaman Siswa Smp Safinatussalamah Kecamatan Danau Paris Kabupaten Aceh Singkil. *Jurnal Azkia: Jurnal Pendidikan Nusantara*, 17(1), 5–11. <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>
- Fadila Dahlan, T. T. (2023). Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Melalui Model Pbl Di Mts As-Syifa Wama Oba Selatan Kota Tidore Kepulauan. 3(November), 32–42.
- Fitrianingsih, D., Sutoyo, S., & Handini, O. (2023). Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Peserta Didik Kelas Iiia. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Hikmah Hikmah, Abdul Qodir, & Nurul Wahdah. (2022). Aktivitas Belajar dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 340–358. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10555](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10555)
- Huang, Y.-M., Silitonga, L. M., & Wu, T.-T. (2022). Applying a business simulation game in a flipped classroom to enhance engagement, learning achievement, and higher-order thinking skills. *Computers & Education*, 183, 104494. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104494>
- Irnananda P. Haba Laki, L. D., & Djokaho, 3Margareta P. E. (2024). Kata Kunci : Variasi Stimulus , Aktivitas Belajar , Bahasa Indonesia. 7(2), 59–79.
- Junus, K., Santoso, H. B., & Ahmad, M. (2022). Experiencing the community of inquiry framework using asynchronous online role-playing in computer-aided instruction class. *Education and Information Technologies*, 27(2), 2283–2309. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10670-5>
- Marbun, D. A. S., Farcis, F., & Theasy, Y. (2024). Penerapan Model Inquiry Learning pada Materi Pesawat Sederhana untuk Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Psikomotor Siswa SMP. *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.37304/bpjps.v6i1.12172>

- Maurin, H., & Muhamadi, S. I. (2018). Metode Ceramah Plus Diskusi dan Tugas Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 65–76. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3526>
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Putra, H. P., Muncarno, M., & Sudirman, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy:Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(16), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17138>
- Putranto, T. A., Susatyo, E. B., & Siadi, K. (2013). Pencapaian Ketuntasan Hasil Belajar Dengan Model Snowballing Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Unnes*, 2(2252), 1–6.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 227–240. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>
- Renia, F., Thohiri, R., Hanu, L., & Sriwedari, T. (2025). Penerapan Model Think Pair Share Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMKS Setia Budi Binjai. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 8(2), 157–169.
- Saptono, L., & Brataningrum, N. P. (2019). the Development of Role-Playing Learning Model Design on Accounting Subject. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 156–171. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.21312>
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, & Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements? *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- Sari, F. F. K. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa sd pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran. *Jurna Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 34(1), 62–76.
- Silaban1, P., Silalahi2, S. A., Zainal3, A., & Choms Gary Ganda Tua sibarani. (2025). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Implementation of the STAD Learning Model Assisted by LKPD to Improve Student Activity and Learning Outcomes Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. 6(2), 1353–1361.
- Sita Kurniaty Ratoko, E. S. (2023). Available online at: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpmmp> Available online at: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpmmp>. *J. Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 2025, 9(1), 1–6, 7(1), 149–157.
- Sukses, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA