

**PENGEMBANGAN MODEL *ROLE PLAYING*
BERAPLIKASI DEN CERIA BERBASIS LINGUISTIK
BAHASA INDONESIA KELAS VI**



Oleh:

**Deni Setiawan
21204081025**

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan (M.Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2023

SURAT KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deni Setiawan

NIM : 20204081025

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Konsentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk aslinya

Yogyakarta, 28 Maret 2023
Saya yang mengatakan,



Deni Setiawan, S.Pd
NIM: 21204081025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Deni Setiawan
NIM : 21204081025
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Konsentrasi : PGMI

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku

Yogyakarta, 23 Maret 2023

Saya yang mengatakan,



Deni Setiawan S.Pd
NIM: 2020408205

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-903/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : *PENGEMBANGAN MODEL ROLE PLAYING BERAPLIKASI DEN CERIA BERBASIS LINGUISTIK BAHASA INDONESIA KELAS VI*

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DENI SETIAWAN, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081025
Telah diujikan pada : Rabu, 05 April 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6476db6f3929

Ketua Sidang
Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag
SIGNED



Valid ID: 64757a8883b11

Penguji I
Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6479839ccc762

Penguji II
Dr. Hj. Na'imah, M.Hum
SIGNED



Valid ID: 647d385f113d4

Yogyakarta, 05 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

“Pengembangan Model Role Playing Beraplikasi Den Ceria Berbasis Linguistik Bahasa Indonesia Kelas VI”

Yang ditulis oleh:

Nama : Deni Setiawan
NIM : 21204081025
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Maret 2023

Pembimbing

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.
NIP. 196210251991031005

MOTTO

“Jangan setengah hati menjadi guru, karena anak didik kita
telah membuka sepenuh hatinya”

(Ki Hajar Dewantara)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis persembahkan kepada:

Almamater Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/ 1987 dan 0543 b/U/ 1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	·	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah di Tulis Rangkap

متعدّدة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta'marbūtah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	<i>Ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata- kata Arab yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikehendaki *lafaz* aslinya.)

- a. Bila diikuti dengan kata sandang ‘al’ serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis ‘h’

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyā</i>
----------------	---------	--------------------------

- b. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat *fathah*, *kasrah*, *dammah* ditulis h

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāh al-fiṭri</i>
------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

ا	Fathah	Ditulis	<i>A</i>
إ	Kasrah	Ditulis	<i>I</i>
أ	Ḍammah	Ditulis	<i>U</i>

E. Volak Panjang

Fathah + alif	جاهلية	Ditulis	Ā <i>Jāhiliyah</i>
Fathah + ya' mati	تتسى	Ditulis	Ā <i>Tansā</i>
Kasra + ya' mati	كر يم	Ditulis	T <i>Kaīm</i>
Ḍammah + wawu mati	فروض	Ditulis	Ū <i>Furūḍ</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah ya mati	بينكم	Ditulis	<i>Ai</i> "Bainakum"
Fathah wawu mati	قول	Ditulis	<i>Au</i> "Qaul"

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata sandang Alif+ Lam

1. Bila diikuti huruf *Qomariyyah* ditulis dengan menggunakan "I"

القران	Ditulis	<i>Al- Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf L (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Ẓawī al-Funūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

1. Kosakata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam kamus umum Bahasa Indonesia, misalnya: al-Qur'an, hadis, salat, zakat, mazhab.
2. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *al-Hijab*.
3. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh.
4. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah, Mizan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

DENI SETIAWAN. NIM 21204081025 Pengembangan Model *Role Playing* Beraplikasi Den Ceria Berbasis Linguistik Bahasa Indonesia Kelas VI. Tesis, Yogyakarta, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk (1) Mengidentifikasi model media *role playing* beraplikasi den ceria berbasis linguistik pada siswa kelas VI di SD 88 Rejang Lebong (2) menganalisis kelayakan model *role playing* beraplikasi den ceria berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media berbasis linguistik bahasa indonesia kelas VI di SD 88 Rejang Lebong. (3) Menemukan hasil penggunaan model *role playing* beraplikasi den ceria berbasis linguistik bahasa indonesia berdasarkan penilaian siswa di SD 88 Rejang lebong.

Penelitian ini dilakukan dengan pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Instrumen pengumpulan data penelitian ini yakni hasil penilaian ahli media, ahli materi, penilaian guru, dan uji angket hasil penggunaan aplikasi den ceria. Lokasi penelitian ini di SD 88 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI dengan jumlah siswa 23 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1). Media pemberlajaran bahasa indonesia kelas VI berupa aplikasi den ceria berbasis linguistik dengan materi utama pidato serta puisi. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi adalah bahasa sederhana, figuratif dan komposisi kata yang sesuai kaidah bahasa indonesia, Isi konten aplikasi berkaitan dengan peningkatan fonetik atau gaya bunyi bahasa (2). Karena kalimat yang digunakan dalam aplikasi den ceria sangat sederhana sehingga dapat meningkatkan linguistik anak, memiliki padat makna sehingga bahasa yang digunakan lebih mudah untuk dimengerti. (3). Siswa dapat menulis pidato dan puisi dengan benar menggunakan bahasa baku, siswa dapat membacakan hasil tulisan pidato dan puisi menggunakan gaya bunyi bahasa yang sederhana, siswa berhasil mempraktekan pidato dan puisi menggunakan aplikasi den ceria berbasis linguistik.

Kata Kunci: *Media Role Playing, Den Ceria, Linguistik, Bahasa Indonesia.*

ABSTRACT

DENI SETIAWAN. NIM 21204081025 *Development of a Role Playing Model with the Application of Den Ceria Based on Indonesian Language Linguistics Class VI. Thesis, Yogyakarta, Masters Program in Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta. 2023.*

This development research was conducted to (1) identify the linguistic-based cheerful role playing media model for sixth grade students at SD 88 Rejang Lebong (2) analyze the feasibility of the role playing model with cheerful application based on assessments from material experts, media experts based on Indonesian linguistics class VI at SD 88 Rejang Lebong. (3) Finding the results of using the role playing model with a cheerful application based on Indonesian linguistics based on student assessments at SD 88 Rejang Lebong.

This research was carried out using Research and Development. The design of this study used the ADDIE model which consisted of five stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The data collection instrument for this research was the results of assessments by media experts, material experts, and teacher assessments. , and a questionnaire test on the results of the use of the application, cheerfully. The location of this study was at SD 88 Rejang Lebong, Curup Utara District, Rejang Lebong Regency, Bengkulu Province. This research was conducted in class VI with a total of 23 students.

The results of this study indicate that: (1). Indonesian language learning media for class VI is in the form of a linguistic-based fun application with the main material being speech and poetry. The language in the application is simple, figurative language and word composition that conforms to Indonesian language rules. The content of the application is related to phonetic improvement or the sound style of the language (2). Because the sentences used in the den ceria application are very simple so that they can improve children's linguistics, they have a dense meaning so that the language used is easier to understand. (3). Students can write speeches and poems correctly using standard language, students can read the results of written speeches and poems using a simple language sound style, students successfully practice speeches and poetry using the linguistic-based cheerful application

Keywords: *Media Role Playing, Den Ceria, Linguistics, Indonesian Language.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. dan kepada keluarga beliau, sahabat, *tabi'in* yang telah memperjuangkan agama Islam.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Media *Role Playing* Beraplikasi Den Ceria Den Ceria Berbasis Linguistik Bahasa Indonesia Kelas VI” disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan tesis ini, penulis mengalami berbagai macam hambatan dan rintangan. Akan tetapi, berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat terselesaikan, namun masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Dr.Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S. Pd. M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta.

5. Prof. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag. selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Dr. H. Zainal Arifin Ahmad M.Ag selaku Pembimbing Tesis.
7. Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd Selaku Penguji 1 (Satu) Tesis
8. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum Selaku Penguji 2 (Dua) Tesis
9. Rosita S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 88 Rejang Lebong Bengkulu.
10. Suparijo dan Sriana selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moril dan bantuan materil.
11. Keluarga besar PGMI lokal B selaku sahabat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini

Semoga kebaikan bapak ibu saudara diatas mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Yogyakarta Maret 2023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Deni Setiawan, S.Pd

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	: Bagan Kerangka Teoritik
Tabel 2.	: Kisi – Kisi Ahli Media
Tabel 3.	: Kisi-Kisi Ahli Materi
Tabel 4.	: Kisi-Kisi Intrumen Siswa
Tabel 5.	: Ketentuan Pemberian Skor
Tabel 6.	: Pedoman Konferensi Skor
Table 7.	: Konveresi Skor
Tabel 8.	: Hasil Validasi Ahli Materi
Tabel 9.	: Hasil Validasi Ahli Media
Tabel 10.	: Hasil Penilaian Siswa



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. : Tampilan Utama Web Appsgeyser
- Gambar 2. : Tampilan Cara Memasang Apy Key Youtube
- Gambar 3. : Tahap Awal Membuat Proyek Aplikasi
- Gambar 4. : Membuat Apy Ke Youtube
- Gambar 5. : Pilihan Menu Perpustakaan
- Gambar 6 : Youtube Data Apy
- Gambar 7 : Menu Enable
- Gambar 8. : Menu Penganggilan Proyek data Apy
- Gambar 9. : Menu Selesai (Done)
- Gambar 10. : Tombol Salin Apy Key
- Gambar 11. : Cara Menempel Apy Key
- Gambar 12. : Icon Apy Key Aktif
- Gambar 13. : Proses meyalin link apy dari Url Youtube
- Gambar 14. : Pembuatan Nama Aplikasi
- Gambar 15. : Pembuatan Menu Logo Aplikasi
- Gambar 16. : Verifikasi Aplikasi Untuk Dibagikan
- Gambar 17. : Tampilan Utama Aplikasi
- Gambar 18. : Menu Semua Video di Aplikasi
- Gambar 19. : Menu Tontonan
- Gambar 20. : Menu Histori
- Gambar 21. : Diagram Batang Hasil Valisasi Ahli Materi
- Gambar 22. : Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media
- Gambar 23 : Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Petunjuk Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Den Ceria
- Lampiran 2 : Silabus Tematik Kelas VI
- Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 4 : Materi
- Lampiran 5 : Soal Materi Pidato
- Lampiran 6 : Kunci Jawaban Soal Materi Pidato
- Lampiran 7 : Lembar Evaluasi Untuk Ahli Media
- Lampiran 8 : Lembar Evaluasi Untuk Ahli Materi
- Lampiran 9 : Lembar Instrumen Untuk Siswa
- Lampiran 10 : Lembar Ahli Media
- Lampiran 11 : Lembar Ahli Materi
- Lampiran 12 : Lembar Ahli Materi untuk guru
- Lampiran 13 : Rekapitulasi Skoring Ahli Media
- Lampiran 14 : Rekapitulasi Skoring Ahli Materi
- Lampiran 15 : Rekapitulasi Skoring Angket Penilaian Siswa
- Lampiran 16 : Dokumentasi
- Lampiran 17 : Absens Siswa
- Lampiran 18 : Surat Izin Peneliiian
- Lampiran 19 : Surat Beasiswa dan Sekolah

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR DAFTAR ISI.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Sistematika Pembahasan	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Kerangka Teoretis	8
B. Kajian Pustaka	41
C. Kerangka Berfikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian.....	45

B. Tempat Penelitian.....	45
C. Prosedur Penelitian.....	46
D. Subjek Penelitian.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Penelitian	63
B. Hasil Pembahasan	63
C. Kajian Media Akhir.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terdapat beberapa masalah di SD 88 Rejang Lebong mengenai media pembelajaran pada saat observasi tahap pertama dilakukan di kelas VI pada saat pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru belum menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku pelajaran yang digunakan sebagai sumber untuk dijelaskan kembali kepada peserta didik, Siswa sendiri tidak memiliki buku penunjang pembelajaran. Terdapat buku pelajaran namun buku tersebut hanya meminjam dari perpustakaan sekolah hanya untuk saat pembelajaran berlangsung dikarenakan bergantian dengan kelas lainnya. Hal ini waktu dalam pembelajaran tidak efisien dikarenakan terkurang untuk mengambil buku dan membagikan kepada siswa yang berada di dalam kelas. Terlebih lagi dalam kegiatan belajar mengajar guru kurang memanfaatkan fasilitas untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan terlihat sering mengobrol dengan teman sebangku.

Observasi kedua dilaksanakan untuk mengamati ketersediaan fasilitas di lingkungan sekolah. Dari observasi diketahui di dalam kelas tidak terdapat proyektor, jika mau menggunakan harus meminjam dari ruang tata usaha. Keadaan tersebut berbeda dengan keadaan yang terdapat di Lab sekolah. Di sekolah terdapat fasilitas yang memadai yaitu ruang guru di dalamnya terdapat juga proyektor yang sudah terpasang. Ruang

tersebut menunjang penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran role playing untuk di sosialisasikan ke guru Terkhusus guru Bahasa Indonesia.

Dari observasi tersebut perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mempermudah pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pelaksanaannya selama ini, khususnya dalam masalah pembelajaran, masih banyak masalah yang muncul. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang salah dalam menuliskan kata/istilah tertentu. Contohnya uang uwang, ilmiah ilmiah. sekretaris sekertaris, biaya biyaya, karena karna, Dari segi yang lain, misalnya kemampuan siswa dalam penggunaan huruf kapital juga masih sangat.¹ Tentu dalam proses pelaksanaan ini guru tidak bisa hanya memberikan rangkaian gambaran yang sesuai jika guru tidak memperhatikan pola metode pembelajaran.

Berdasarkan survei kemendibud tahun 2019 Rerata Hasil UN, Secara nasional mapel Bahasa Indonesia pada posisi terendah, rerata hasil tryout tingkat kabupaten mapel bahasa pada posisi terendah.² Sehingga fakta dilapangan masih sering ditemukan kaidah bahasa, cara membaca anak masih belum benar, dan anak sulit menyampaikan ide kemampuan siswa dalam

¹ Nuryani and others.

² Ali, Muhammad. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2020

penggunaan Bahasa yang juga masih sangat memprihatinkan.

Dengan berberapa data tersebut bahasa indonesia di tingkat SD bisa dibilang gagal? Masalahnya konsep pembelajaran bahasa indonesia selama ini lepas dari konteksnya. Karena selama ini di dalam proses pembelajaran bahasa dianggap atau disosisikan sebagai ilmu atau linguistik bukan dianggap sebagai media alat komunikasi sehingga berakibat proses pembelajaran bisa lepas dari teori ilmu pengetahuan bahasa, bukan praktik berbahasa atau praktik berkomunikasi.

Dari permasalahan tersebut sangat diperlukan sebuah model dalam pembelajaran bahasa indonesia agar bisa lebih efektif kita ketahui bahwa sebuah model sangat banyak sekali digunakan salah satunya model *role playing*. model pembelajaran *Role Playing*. Dalam jurnal yang ditulis Huda salah satu pakar model pembelajaran, menyatakan:

Model *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok". Huda (2013:115)³.

Dalam dimensi sosial, model ini bermanfaat memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta

³ Sudikin, dkk.. Manajemen Penelitian Tindakan Kelas. Surabaya:Insan Cendikia.2021. hlm 198

didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Dalam proses kegunaanya tentu mengacu pada Penerapan *Role Playing* memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran.⁴ Metode *role playing* akan membosankan jika tidak bisa memanfaatkan teknologi yang ada saat ini pasalnya daya tangkap anak berbeda – beda. Oleh sebab itu sangat diperlukan sebuah inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Makna dari teknologi pembelajaran merupakan aplikasi atau media yang telah dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran, sebagai sumber belajar. Saat ini teknologi yang sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah teknologi Informasi.⁵ Adanya informasi yang digunakan untuk media pembelajaran dapat berdampak positif bagi para siswa, yaitu mereka bisa lebih mudah dalam mencari informasi yang diperlukan selama proses pembelajaran. Jika dipadukan dengan sebuah teknologi maka akan lebih menarik pasalnya pemanfaatan teknologi saat ini juga sudah menjadi kebutuhan anak untuk segala aspek termasuk kegiatan pembelajaran.⁶ Oleh sebab itu perlunya pengembangan

⁴ Eko Aris Setiawan and Dwi Avita Nurhidayah, 'Meta Analisis Model Role Playing Atau Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar', *Edupedia*, 5.2 (2021), 145–54 <<http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia>>.

⁵ Linda Resiska Deeng, Deitje A. Katuuk, and Hetty J. Tumurang, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.2 (2021), 1–13.

⁶ Suciati, *Jurnal Pendidikan Islam*, 'Jurnal PI 1', I (2018).

proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif dilakukan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu sangat perlu dalam pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar diperlukan pemahaman siswa agar dapat mempraktekan apa yang sudah di dapat dan bisa diterapkan baik itu di sekolah maupun di rumah. Perlunya dalam pembelajaran diharapkan dapat merespon dan membangun pengalaman anak agar dapat belajar secara mandiri dan mudah berkreasi mengembangkan pola pikirnya. Oleh sebab itu peneliti sangat tertarik untuk mengangkat judul mengenai **“Pengembangan Model *Role Playing* Beraplikasi Den Ceria Berbasis Linguistik Bahasa Indonesia Kelas VI”**

B. Rumusan Masalah

Dalam proses penelitian ini tentu ditentukan objek kajian sesuai urgensi masalah yang terdapat dalam pendahuluan, maka dari itu peneliti dapat melihat sudut pandang yang dianggap perlu untuk dijadikan sebagai rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana model media pembelajaran *role playing* beraplikasi den ceria berbasis linguistik pada siswa kelas VI di 88 Rejang Lebong?
2. Mengapa tingkat kelayakan model *role playing* beraplikasi den ceria dapat meningkatkan linguistik bahasa Indonesia pada siswa kelas VI di 88 Rejang Lebong?
3. Apa implikasi diterapkannya model *role playing* beraplikasi den ceria berbasis linguistik bahasa Indonesia berdasarkan penilaian siswa kelas VI di 88 Rejang Lebong?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi model media *role playing* beraplikasi den ceria berbasis linguistik Indonesia pada siswa kelas VI di 88 Rejang Lebong untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Menganalisis kelayakan model *role playing* beraplikasi den ceria dapat meningkatkan linguistik bahasa Indonesia pada siswa kelas VI di 88 Rejang Lebong.
3. Menemukan hasil penggunaan model *role playing* beraplikasi den ceria berbasis linguistik bahasa Indonesia berdasarkan penilaian siswa VI di 88 Rejang Lebong.

D. Manfaat Penelitian:

1. Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran sebagai bahan kajian kearah pengembangan bahan ajar untuk diterapkan disekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan motivasi kepada semua guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan efesien.

Adapun secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- i. Secara umum bagi siswa memiliki manfaat mampu meningkatkan memotivasi belajar siswa.
- ii. Untuk menciptakan tujuan pembelajaran siswa dapat mengeksplorasi pembelajaran dengan sumber belajar yang sudah diajarkan.

- iii. Dalam proses pembelajaran dapat membantu melengkapi kurangnya sumber belajar yang berbasis teknologi.
- b. Bagi Guru
 - 1) Dari segi proses pembelajaran dapat membantu mengatasi permasalahan guru Bahasa Indonesia Kelas VI.
 - 2) Secara lebih efektif dapat memaksimalkan pembelajaran bahasa indonesia.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan atau sebagai bahan kajian kearah pengembangan sumber pembelajaran.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan dan menjelaskan secara sistematis dalam penulisan makalah selanjutnya, peneliti ingin memberikan penjelasan yang sistematis dari aspek-aspek berikut:

Bab 1: Bab ini berisi pendahuluan, meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaannya.

Bab kedua: berisi penelitian teoritis, termasuk landasan teori dan penelitian terkait.

Bab III membahas tentang metode penelitian, meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data

Bab 4 Hasil penelitian dan pembahasan yang akan dilakukan yaitu mengidentifikasi “Pengembangan Model *Role Playing* Beraplikasi Den Ceria Berbasis Linguistik Bahasa Indonesia Kelas VI”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di BAB IV, dapat disimpulkan:

1. Kontruksi Model media pembelajaran Menggunakan Aplikasi Den Ceria Sebagai Penguatan dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis yakni melakukan observasi dua tahap yang pertama mengamati guru yang sedang melakukan kegiatan mengajar dan yang kedua mengamati lingkungan sekolah termasuk ketersediaan fasilitas, setelah sudah melakukan observasi dapat diambil garis besar dalam tahap analisis kebutuhan siswa dapat digaris bawahi siswa tidak bisa menggunakan 1 metode ceramah saja dalam pembelajaran dan yang kedua yaitu analisis kurikulum 2013 dimana pembelajaran harus berpusat pada siswa sehingga media harus disesuaikan agar lebih menarik dan tidak membosankan. Kemudian desain (*design*), dalam proses ini mengenai perancangan produk desain pembelajaran role playing menggunakan aplikasi den ceria seperti pada lampiran 2 menyesuaikan isi materi dan silabus yang diajarkan yakni berpidato. Kemudian ditampilkan dalam bentuk video seperti di lampiran 1 sebagai rujukan materi. Setelah itu menyesuaikan perangkat di handphone dengan minimal RAM 1 Gb agar memudahkan pemasangan

aplikasi. Langkah desain terakhir adalah menyesuaikan tampilan yang sederhana yakni dengan mengumpulkan beberapa video yang berkaitan dengan pidato. Tahap selanjutnya pengembangan (*development*), dalam tahap ini adalah proses pembuatan model pembelajaran role playing menggunakan aplikasi den ceria seperti pada gambar 1 kemudian proses koding hingga materi role playing terdapat di aplikasi den ceria. Tahap selanjutnya yaitu implementasi (*implementation*), dimana dalam proses ini siswa dan guru sudah menggunakan aplikasi den ceria dalam proses penelitian berlangsung sesuai dengan cara penggunaannya seperti yang terdapat di lampiran 1 mengenai petunjuk penggunaan dan lampiran 3 mengenai proses penggunaan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*), dalam tahap ini terdapat evaluasi produk dari beberapa ahli materi yaitu mengenai kelengkapan isi materi, istilah Bahasa terlalu tinggi sehingga harus di sederhanakan. Kemudian dari ahli media yakni desain halaman bisa lebih banyak menampilkan video tentang pidato dan menyederhanakan tampilan tombol aplikasi.

2. Kelayakan Aplikasi Den Ceria pada materi pokok pidato berdasarkan penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,17 dengan kategori Layak. Kelayakan Aplikasi Den Ceria pada materi pokok pidato berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,48 dengan kategori Layak. Berdasarkan penilaian ini, media Layak digunakan sebagai media pembelajaran Role Playing Dalam Bahasa Indonesia

kelas VI di SD 88 Rejang Lebong Bengkulu.

3. Kelayakan aplikasi den ceria berdasarkan hasil penilaian di kelas VI SD 88 Rejang Lebong dengan jumlah siswa 23 memperoleh nilai rata-rata 3,99 dengan kategori Layak. Adapun pendapat siswa pada angket media dikemas menarik, materi yang terdapat pada media jelas, soal pada media bisa digunakan sebagai latihan pemahaman tentang materi.

B. SARAN

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat memberikan beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Saran untuk Guru

Sebaiknya guru menggunakan aplikasi den ceria dalam proses kegiatan belajar mengajar materi pidato dalam Bahasa Indonesia.

2. Saran untuk Siswa.

Sebaiknya siswa memiliki dan menggunakan aplikasi den ceria saat belajar di rumah agar menambah motivasi dalam belajar.

3. Saran untuk penelitian yang akan datang

- a. Materi yang digunakan sebaiknya lebih luas, tidak hanya satu materi pokok.
- b. Sebaiknya produk aplikasi den ceria diujicobakan tidak hanya pada satu sekolah sehingga dapat digunakan lebih luas dan dihasilkan produk yang lebih baik.

- c. Perlu adanya pengembangan modul digital yang tidak hanya berbasis pada komputer, melainkan bisa juga pada *smartphone* agar lebih praktis dan fleksibel dalam penggunaannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Lilik. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas III MI Ziyadatul Huda Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2019/2020. Tesis. PGMI-UINSH.
- Astini, Ni Komag Suni, 'Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial', Prosiding Seminar Nasional DharmaAcarya, 1.2018 (2019), 113–20
- Bahrodin', JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik, 2.4 (2021), 428–29
- Bantarkawung', Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua, 6.1 (2021), 11–18
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i1.9084>
- Dalimunthe, Amirhud, Marwan Affandi, and Eka Dodi Suryanto, 'Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie', Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 8.1 (2021), 17
<<https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>>
- Deeng, Linda Resiska, Deitje A. Katuuk, and Hetty J. Tumurang, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon', Jurnal Pendidikan Dasar, 2.2 (2021), 1–13
- Deeng, Linda Resiska, Deitje A. Katuuk, and Hetty J. Tumurang, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon', Jurnal Pendidikan Dasar, 2.2 (2021), 1–13
- Dewi, Suci Zakiah, and Irfan Hilman, 'Penggunaan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar', Indonesian Journal of Primary Education, 2.2 (2019), 48
- Dewi, Suci Zakiah, and Irfan Hilman, 'Penggunaan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar', Indonesian Journal of Primary Education, 2.2 (2019), 48

- Dini, J. P. A. U. (2022). Pola Komunikasi dalam Proses Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3877-3888.
- Djam0061rah, S, B. dan Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eko Aris Setiawan, and Dwi Avita Nurhidayah, 'Meta Analisis Model Role Playing Atau Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar', *Edupedia*, 5.2 (2021), 145–54
- Esthi Santi Ningtyas, Emy Wuryani, 'Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Juni 2017', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3 (2017), 66–74
- Hasibuan, Abdul Aziz, Darwyan Syah, and Marzuki Marzuki, 'Manajemen Pendidikan Karakter Di Sma', *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4.02 (2018), 191
- Haviz, M., 'Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna', *Ta'dib*, 16.1 (2016) <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Huda, Irkham Abdaul, 'Irkham Abdaul Huda,Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,Jurnal Pendidikan Dan Konseling,Vol2No1,2020:Hal121.', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2.1 (2020), 121–25
- Mana, Lira Hayu Afdetis, 'Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran 2019. 22-34.
- Marseno, Ronald, Wisnu Ananta Kusuma, and Abdul Rahman Saleh, 'Identifikasi Literasi Informasi Dalam Rangka Pengembangan Kurikulum Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 13.1 (2014), 9–17
- Mohune, M N, R Husain, and I N Arifin, 'Urgensi Komunitas Praktisi Dan Implikasinya Terhadap Permasalahan Pendidikan', *Nasional Pendidikan*, November, 2022, 136–43

- Naimah, Syafruddin, M. A., & Widyawati, D. (2022). Pedagogical Studies: The Challenges of Santri in Bilingual Programs. *Linguists: Journal Of Linguistics and Language Teaching*, 8(2), 194-204.
- Nurlaela, Naimah, N., & Diana, R. R. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 114-121.
- Nuryani, Pupun, Tatang Syaripudin, Ocih Setiasih, Kurniasih, Ani Hendriani, and BabangRobandi, Pengantar Pendidikan, 2020.
- Pambudi, Bayu, Riza Bahtiar Efendi, Lia Ayu Novianti, Dwi Novitasari, and Nur Ngazizah. 2018. "Pengembangan Alat Peraga IPA Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education* 2(2):28– 23. Pendidikan, 8.1 (2021), 17 <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Prawiradilaga, Dewi S. dkk. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Qomariyah, W. 2019. "Pengembangan Modul Berbasis PBL (Problem Based Learning) Dengan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Sikap Peduli Lingkungan." Universitas Negeri Malang.
- Rosikhoh, Dewi. 2021. "Pengembangan Modul Pembelajaran Segitiga Berbasis Metakognisi Dan Integrasi Keislaman." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rusilowati, A., E. N. Sunyoto, and S. E. S. Mulyani. 2015. "Developing of Science Textbook Based on Scientific Literacy For Seventh Grade of Secondary School." *International Conference on Mathematics, Science, and Education (ICME)* 2(1).
- Sabdarini, C., A. S. Egok, and A. Aswarliansyah. 2021. "Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.(5):3765–77. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu>.

- Salmia, S., R. Rosleny, and I. Idawati. 2020. "Kepemimpinan Kepala Sekolah Menuju Pembelajaran Abad 21." *Indonesian Journal of Primary Education* 4(1):1–10. doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.22362>.
- Saputra, E. 2018. "Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia." in *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan (QSinastekmapan)*. Vol. 1.
- Sari, Linda. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di Min Lhoknga Aceh Besar. Tesis. PGMIUINAR-RANIRY.
- Sinaga, Bornok, 'Model Pembuatan Is Dengan Pola Interaksi Sosial Dalihan Na Tolu' 2017. Hlm 34
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, H.G. (2015). *Berbicara Sebagai Salah Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung. Depdikbud. (2003).
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I. Jakarta : Depdikbud
- Yani, Tri Andra, and Cintya Nurika Irma, 'Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Pada Siswa Sd Negeri 02 Pengarasan Kecamatan.
- Yuliana, Yessy, and Carmel Meiden, 'Respon Pasar Terhadap Informasi Biaya Penelitian Dan Pengembangan', *Owner*, 6.1 (2022), 909–20 <https://doi.org/10.33395/owner.v6i1.692>
- Yuniendel, Ratna Kasni, 'Kontribusi I Dan Hard Skilll Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah', *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.1 (2018), 48–59 <https://doi.org/10.15548/mrb.v1i1.286>
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Eko Aris Setiawan, and Dwi Avita Nurhidayah, 'Meta Analisis Model Role Playing Atau Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil

Belajar Ips Sekolah Dasar’, Edupedia, 5.2 (2021), 145–54
<<http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia>>

Esthi Santi Ningtyas, Emy Wuryani, ‘Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Juni 2017’, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), 3 (2017), 66–74

Hasibuan, Abdul Aziz, Darwyan Syah, and Marzuki Marzuki, ‘Manajemen Pendidikan Karakter Di Sma’, Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 4.02 (2018), 191
<https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i02.1230>

Huda, Irkham Abdaul, ‘Irkham Abdaul Huda,Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,Jurnal Pendidikan Dan Konseling,Vol2No1,2020:Hal121.’, Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2.1 (2020), 121–25

Indonesia, Bahasa, ‘Zulmy Faqihuddin Putera Dan Nurul Shofiah Teknik Sipil , Politeknik Negeri Malang’, 29–36 Islam, Jurnal Pendidikan, ‘Jurnal PI 1’, I (2012)

Mana, Lira Hayu Afdetis, ‘Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia’, JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik, 2.4 (2021), 428–29
<https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.107>

Marseno, Ronald, Wisnu Ananta Kusuma, and Abdul Rahman Saleh, ‘Identifikasi Literasi Informasi Dalam Rangka Pengembangan Kurikulum Di Sekolah Dasar’, Jurnal Pustakawan Indonesia, 13.1 (2014), 9–17

Mohune, M N, R Husain, and I N Arifin, ‘Urgensi Komunitas Praktisi Dan Implikasinya TerhadapPermasalahan Pendidikan’, Nasional Pendidika November,2022,13 - 19

Nuryani, Pupun, Tatang Syaripudin, Ocih Setiasih, Kurniasih, Ani Hendriani, and BabangRobandi, Pengantar Pendidikan, 2020

Sinaga, Bornok, ‘Model Pembuatan Is Dengan Pola Interaksi Sosial Dalihan Na Tolu’,Generasi Kampus, 2.April (2009), 1–20

Yani, Tri Andra, and Cintya Nurika Irma, 'Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Pada Siswa Sd Negeri 02 Pengarasan Kecamatan

Bantarkawung', Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua,6.1(2021),11-18
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i1.9084>

Yuliana, Yessy, and Carmel Meiden, 'Respon Pasar Terhadap Informasi Biaya Penelitian Dan Pengembangan', Owner, 6.1 (2022), 909-20 <https://doi.org/10.33395/owner.v6i1.692>

Yuniendel, Ratna Kasni, 'Kontribusi I Dan Hard Skilll Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah', Murabby:JurnalPendidikanIslam,1.1(2018),48-59
<<https://doi.org/10.15548/mrb.v1>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA