

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA PADA KURIKULUM MERDEKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Yuli Ambarwati¹⁾, Davi Apriandi²⁾, Panidi³⁾,
Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Madiun¹, Universitas PGRI Madiun²,
SDN Kedunggalar 1
³yuliambar82@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to enhance students' IPAS learning outcomes in the Merdeka Curriculum through the implementation of the Role Playing teaching model. The research was conducted in two cycles using the classroom action research method. The results of the study indicate a significant improvement in students' learning outcomes following the implementation of the Role Playing teaching model. In the first cycle, there was an increase in the average student score from 65.4 to 70.4, and the percentage of students who achieved proficiency rose from 46% to 71%. In the second cycle, students' learning outcomes continued to improve with an average score of 80.2 and a proficiency rate of 90%. In conclusion, the application of the Role Playing teaching model in the Merdeka Curriculum is effective in enhancing students' IPAS learning outcomes. The interactive and active involvement of students in the learning process has a positive impact on their understanding and application of concepts. This research has the potential to contribute to the development of effective learning strategies within the Merdeka Curriculum.

Keywords: IPAS learning, Merdeka Curriculum, Role playing teaching model

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa pada Kurikulum Merdeka melalui penggunaan model pembelajaran Role Playing. Penelitian dilakukan dalam dua tahap dengan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Role Playing. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65,4 menjadi 70,4 dan presentase ketuntasan siswa meningkat dari 46% menjadi 71%. Pada siklus kedua, hasil belajar siswa semakin meningkat dengan rata-rata nilai 80,2 dan presentase ketuntasan 90%. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran Role Playing pada Kurikulum Merdeka berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Model pembelajaran yang partisipatif memberikan dampak positif dalam pemahaman dan aplikasi konsep. Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dalam Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Pembelajaran IPAS, Kurikulum merdeka, *Role playing*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam memajukan suatu

bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu dilakukan terobosan dalam model pembelajaran yang

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran adalah pendekatan atau metode yang menerapkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Model-model pembelajaran dirancang oleh pakar berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran sosiologis yang relevan. Model-model ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan aktivitas siswa, keterlibatan aktif, kolaborasi, penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, serta teori-teori tentang konstruktivisme, kognitif, belajar sosial, dan kemandirian (Ulviani et al., 2023).

Pendekatan analisis sistem juga digunakan untuk memahami interaksi dan dinamika ketika proses pembelajaran. Keseluruhan model-model pembelajaran bertujuan untuk mencapai pencapaian tujuan pembelajaran dengan memperhatikan konteks dan kebutuhan siswa (Kaban et al., 2020).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah role playing. Model pembelajaran role

playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi peran tertentu (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Sedangkan menurut Wardhani (2023) model pembelajaran role playing adalah model pembelajaran role playing, siswa akan memainkan peran seperti dalam situasi nyata dan melakukan interaksi dengan siswa lainnya. Dalam konteks pembelajarannya, model role playing dapat digunakan untuk menggambarkan situasi atau masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Sehingga disimpulkan bahwa model role playing adalah model pembelajaran dimana siswa secara aktif terlibat dalam memainkan peran karakter yang relevan dengan materi pembelajaran. Mereka dapat menghadapi situasi yang berbeda dan dihadapkan pada masalah atau tantangan yang harus mereka hadapi sebagai karakter yang mereka perankan. Dalam peran tersebut, siswa harus berpikir kritis, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan siswa lain untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penggunaan model

pembelajaran role playing dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) siswa. Mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu mata pelajaran.

Tujuan dari mata pelajaran IPAS agar siswa mampu mencapai kompetensi menggabungkan pemahaman tentang lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Marwa et al., 1907). Penggunaan role playing dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret. Siswa dapat memainkan peran sebagai ilmuwan, tokoh sejarah, atau warga negara dalam situasi tertentu. Melalui peran ini, siswa dapat merasakan langsung konsep-konsep dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa dapat memainkan peran sebagai ilmuwan dalam eksperimen sederhana untuk memahami prinsip-prinsip ilmiah. Kedua, role playing bisa mengoptimalkan keterlibatan siswa

dalam pembelajaran IPAS (Antika et al., 2015).

Menurut Mardalena (2019) dalam model pembelajaran role playing, siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dengan siswa lainnya. Mereka harus berpikir, merencanakan, dan mengambil keputusan berdasarkan peran yang dimainkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memperkuat rasa memiliki terhadap pembelajaran. Dimana dal hal ini senada dalam prinsip didalam kurikulum merdeka, di mana kemandirian dan kreativitas siswa sangat diutamakan. Selain itu, role playing bisa mengoptimalkan komunikasi dan kerjasama siswa. Dalam situasi role playing, siswa akan berinteraksi dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Mereka harus berkomunikasi secara efektif, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencapai konsensus. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar mengenai konsep IPAS, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Mardiana et al., 2021).

Penerapan model pembelajaran role playing dalam Kurikulum Merdeka memerlukan peran aktif guru dalam membimbing siswa. Guru perlu merancang situasi role playing yang relevan dengan konsep yang sedang dipelajari dan memberikan arahan yang jelas kepada siswa. Selain itu, guru juga harus memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa dalam proses role playing (Nurgiansah et al., 2021). Dalam kesimpulannya, penggunaan model pembelajaran role playing dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada Kurikulum Merdeka. Melalui role playing, siswa dapat memahami konsep IPAS secara konkret, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran keterampilan sosial yang penting. Namun, penerapan model ini membutuhkan peran aktif guru dalam membimbing siswa. Dengan demikian, role playing dapat menjadi alternatif menarik dan berhasil dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa pada Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kedunggalar 1 Ngawi pada kelas IV

khususnya pada mata pelajaran IPAS ditemukan bahwa masih banyak siswa memiliki nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang masih konvensional berupa metode ceramah yang membuat siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan riset dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran Role Playing". Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan permasalahan yang dihadapi, yaitu rendahnya hasil belajar IPAS siswa. Pada penelitian ini akan menerapkan pendekatan model pembelajaran role playing dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Diharapkan bahwa melalui model pembelajaran ini, siswa akan lebih aktif, antusias, dan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperbaiki proses pembelajaran

IPAS siswa dan meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka dalam kurikulum merdeka

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran role playing dalam mengoptimalkan = hasil belajar IPAS siswa pada Kurikulum Merdeka. Objek penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SDN Kedunggalar 1 Ngawi yang terdiri dari 41 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah. dan membutuhkan peningkatan. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan atau model yang diadopsi dari Kemmis dan McTaggart. Model tersebut terdiri dari empat langkah utama, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Umrotin et al., 2022).

Tahap perencanaan, ditetapkan tujuan penelitian yang jelas dan desain penelitian tindakan kelas.

Tahap tindakan melibatkan implementasi model pembelajaran role playing dalam pembelajaran IPAS di kelas. Guru merancang situasi role playing yang relevan dan memberikan peran kepada siswa. Data-data relevan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan instrumen penelitian yang sesuai. Observasi dilakukan untuk mengamati partisipasi siswa, keterampilan sosial, dan interaksi antar siswa. Pengukuran hasil belajar IPAS siswa juga dilakukan menggunakan instrumen evaluasi yang sesuai. Tahap refleksi melibatkan analisis data yang telah dikumpulkan. Hasil analisis digunakan untuk membahas temuan penelitian dan mengidentifikasi dampak model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa. Tindakan perbaikan atau pembaruan direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus dengan tujuan perbaikan berkelanjutan dalam pengembangan pembelajaran IPAS siswa pada Kurikulum Merdeka

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

berdasarkan observasi penelitian yang telah dilaksanakan. ditemukan bahwa pada asil penelitian pada setiap fase adalah sebagai berikut:

1) Pra siklus

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa hanya 19 siswa dari 41 siswa yang berhasil menyelesaikan tugas atau memahami materi dengan baik. Presentase ketuntasan siswa pada pra siklus ini adalah sebesar 46%. Perolehan hasil ini menyatakan bahwa masih terdapat sebagian besar siswa yang belum berhasil mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Hal ini dapat terjadi karena faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang kurang efektif atau kurangnya keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, penelitian ini akan melanjutkan ke tahap siklus berikutnya dengan mengimplementasikan model Role Playing. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif yaitu model pembelajaran role playing serta melibatkan siswa secara aktif, hasil

belajar siswa dapat meningkat dan presentase ketuntasan dapat ditingkatkan dari presentase pra siklus sebesar 46%.

1) Siklus I

Berdasarkan penemuan penelitian yang telah dilakukan pada fase I. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik hasil belajar IPAS siswa pada siklus I

Klasifikasi	Skor
Rata-Rata	70,4
Tuntas	29 Siswa
Tidak Tuntas	12 Siswa
Presentase Ketuntasan	71%
Presentase Tidak Tuntas	29%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing pada kurikulum Merdeka, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar IPAS siswa. Rata-rata nilai siswa setelah penerapan model pembelajaran ini mencapai 70,4 yang menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal (pra siklus). Selain itu, presentase ketuntasan siswa setelah implementasi model pembelajaran Role Playing mencapai 71%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai tingkat pemahaman yang dicapai dalam kompetensi materi IPAS.

Hal ini mengindikasikan keberhasilan dari penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Meskipun terdapat peningkatan dalam hasil belajar, terdapat juga sejumlah siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan. Jumlah siswa yang tidak berhasil menyelesaikan sebanyak 12 orang, dengan rasio ketidaktuntasan sebesar 29%. Faktor-faktor seperti kekurangan pemahaman awal, keterbatasan peran siswa dalam model pembelajaran, atau tantangan individu siswa dapat menjadi penyebab ketidaktuntasan tersebut. Untuk mengatasi hal ini, perlu dilakukan upaya lanjutan dalam pengembangan model pembelajaran Role Playing. Guru perlu mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dan memberikan bantuan tambahan untuk memastikan mereka mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Selain itu, evaluasi formatif secara berkala dapat membantu memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang masih perlu diperbaiki. Secara keseluruhan, hasil observasi ini menunjukkan bahwa penerapan

model pembelajaran Role Playing pada kurikulum Merdeka efisien dalam mengoptimalkan hasil belajar IPAS siswa. Namun, perlu dilakukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan tingkat ketuntasan siswa yang belum mencapai target.

2) Siklus II

Pada siklus 2, hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan dalam hasil pencapaian belajar IPAS siswa melalui implementasi model pembelajaran Role Playing pada kurikulum Merdeka. Berikut ini akan dijelaskan secara detail mengenai hasil penelitian dan pembahasan pada siklus 2:

Tabel 2. Statistik hasil belajar IPAS siswa pada siklus II

Klasifikasi	Skor
Rata-Rata	80,2
Tuntas	37 siswa
Tidak Tuntas	4 siswa
Presentase Ketuntasan	90%
Presentase Tidak Tuntas	10%

Hasil penelitian pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar IPAS siswa setelah menjalankan model pembelajaran Role Playing. Rata-rata nilai siswa pada siklus 2 mencapai 80,2 yang menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Selain itu, terjadi

peningkatan dalam presentase ketuntasan siswa. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 37 orang, dengan rasio pencapaian mencapai 90%.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing telah memberikan efek positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, terdapat pula sejumlah siswa yang masih belum mencapai tingkat ketuntasan. Jumlah siswa yang tidak berhasil menyelesaikan sebanyak 4 orang, dengan rasio, ketidaktuntasan sebesar 10%. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk membantu siswa-siswa tersebut mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan.

Dalam siklus 2, strategi pembelajaran berbasis peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa,. Interaksi antara siswa dalam peran-peran yang diberikan telah mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman yang lebih baik, dan mengaplikasikan konsep-

konsep IPAS dalam situasi kehidupan nyata. Penerapan model pembelajaran Role Playing pada kurikulum Merdeka telah membawa dampak positif dalam peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan signifikan dalam persentase antara siklus pertama dan siklus kedua. Pada awalnya, persentase mencapai 71% pada siklus I, namun kemudian meningkat menjadi 90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan perkembangan yang positif dan dalam proses yang sedang berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam hasil atau pencapaian antara dua siklus tersebut. Perkembangan ini dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi untuk terus berusaha dan berkembang lebih baik di masa depan.



Gambar 1. Grafik presentase kenaikan hasil belajar siswa IPAS

Namun, perlu dilakukan evaluasi lanjutan dan pengembangan lebih lanjut untuk mengatasi siswa yang masih belum mencapai tingkat ketuntasan. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini dapat terus ditingkatkan dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran Role Playing dalam kurikulum Merdeka telah berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Penerapan model pembelajaran Role Playing telah memberikan dampak positif dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Rata-rata nilai siswa meningkat secara signifikan dan presentase ketuntasan juga mengalami peningkatan yang baik. Model pembelajaran Role Playing yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Melalui peran-peran yang

diberikan, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik dan mengaplikasikan konsep-konsep IPAS dalam situasi kehidupan nyata. Namun, meskipun terjadi peningkatan dalam hasil belajar, masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai target tingkat ketuntasan. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut dalam implementasi model pembelajaran Role Playing. Guru perlu mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan belajar dan memberikan bantuan tambahan untuk memastikan bahwa semua siswa mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran Role Playing merupakan metode yang berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada kurikulum Merdeka. Pengembangan dan penerapan model pembelajaran ini perlu terus ditingkatkan dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa agar hasil belajar dapat optimal.

Dalam upaya meningkatkan pencapaian belajar IPAS siswa

pada Kurikulum Merdeka, melalui model pembelajaran Role Playing, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru perlu terus mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan pendidikan terkait model pembelajaran Role Playing. Mereka juga harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan untuk berperan dalam situasi yang terkait dengan materi IPAS. Selain itu, guru perlu mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dan memberikan bantuan tambahan sesuai dengan kebutuhan mereka. Evaluasi formatif juga penting dilakukan secara berkala untuk memantau perkembangan siswa.

b. Bagi Sekolah dan Kepala Sekolah

Sekolah perlu memberikan dukungan dan fasilitas yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran Role Playing secara efektif. Fasilitas seperti ruang kelas yang memadai dan peralatan pendukung lainnya harus tersedia. Kepala sekolah juga dapat mengadakan kegiatan pelatihan

dan pengembangan profesional memberikan arahan kepada guru agar mereka dapat mengaplikasikan model pembelajaran dengan baik. Kolaborasi antara guru-guru dalam berbagi pengalaman dan praktik terbaik juga harus didorong.

c. Bagi Peneliti dan Pengembang Pendidikan

Peneliti dan pengembang pendidikan perlu terus melakukan penelitian dan pengembangan terkait model pembelajaran Role Playing. Mereka harus menghasilkan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas dan manfaatnya dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Panduan dan sumber daya praktis juga harus disediakan untuk membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran ini. Studi lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan lingkungan pembelajaran yang berbeda dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif.

Dengan melibatkan semua pihak yang terlibat dan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan dapat terus meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dan mencapai tujuan kurikulum Merdeka dalam

memberikan pendidikan yang berkualitas.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, W., Sasomo, B., Rahmawati, A. D., Matematika, P., Diagnostik, A., & Pendahuluan, A. (2015). *ANALISIS ASESMEN DIAGNOSTIK PADA MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DI KURIKULUM MERDEKA SMPN 3 SINE*. 8(Sasomo), 250–263.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (1907). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65.
- Mathematics, A. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 09, 1–23.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Pembelajaran, M., Playing, R., & Mardalena, D. (2018). 5345-10671-1-Sm (1). 7(April), 128–136.
- Turzillo, A. M., Campion, C. E., Clay, C. M., & Nett, T. M. (1994). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 135(4).
- Ulviani, M., Hafid, H., & Avicenna, A. (2023). PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGI GURU SD NEGERI TAENG MELALUI PELATIHAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DI ERA PASCA PANDEMI COVID 19. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4075-4088
- Umrotin, E., Susilo, H., Memiasih, N., & Rizky, N. (2022, December). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournaments berbasis lesson study terhadap keterampilan kolaborasi mahasiswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 8, No. 1, pp. 178-187).
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing

Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.

<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>

89

Wardhani, P., Pratiwi, C. P., & Ashari, W. I. (2023). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR BERUNDAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS 5 DI SDN MAOSPATI 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1695-1705.