

**Penggunaan Strategi *Role playing* untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual
Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Inggris**

Lutfiyan Nurdianah

PGMI, STAI Al Fithrah Surabaya, Indonesia
nlutfiyan@gmail.com

Abstract: Learning is a process to add insight and knowledge, in order to carry out a learning process that can realize these goals, teachers are required to create an active, creative, conducive and communicative learning atmosphere. English is subjects that are in high demand in the future. Therefore, the right strategy is needed to presenting lessons, especially to increasing the conceptual knowledge of students, one of which is using role playing strategies. This research was conducted in 4th grades of MI Baitussalam Gresik with total subject 24 students. This research uses descriptive qualitative research. The instruments used in this study were pre-test and post-test, as well as student activity observation sheets. Based on the results, it was found that the pretest obtained an average score of 68.75 and posttest result obtained an average score of 80.41. It can be seen that there is an increase in the value of pretest and posttest after the use of role playing strategies. The conclusion of this study is Role playing strategies can increase the conceptual knowledge of 4th grade students at MI Baitussalam Gresik.

Keyword: Conceptual Knowledge, English Subject, Elementary School, Role playing Strategy

Abstrak: Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan efektif jika selama kegiatan tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, kondusif serta komunikatif. Mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sangat dibutuhkan di masa depan. Maka perlu bagi pendidik untuk menentukan strategi yang sesuai terutama untuk meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik. Salah satu solusinya adalah menggunakan strategi *role playing*. Penelitian ini dilakukan di kelas IV MI Baitussalam Gresik yang berjumlah 24 peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan adalah *pre-test*, *post-test*, dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Dari analisis ini didapatkan bahwa pretes diperoleh skor rata-rata 68,75 sedangkan pada postes diperoleh skor rata-rata 80,41. Dapat terlihat adanya perubahan yang meningkat dari nilai pretes dan postes setelah penggunaan strategi *role playing*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah strategi *Role playing* dapat meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik.

Kata Kunci: Pengetahuan Konseptual, Pembelajaran Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Strategi *Role playing*

Program pendidikan saat ini adalah kurikulum yang berpusat dan menitikberatkan pada kegiatan peserta didik, bukan pada mata pelajarannya (Titin Adicita et al., 2023). Dalam proses pendidikan khususnya pengajaran, terjadi interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Kegiatan komunikasi memiliki komponen yang penting antaranya adalah pesan, sumber pesan, media dan penerima pesan (Milyane et al., 2022). Kegiatan pembelajaran sebagai salah satu bentuk nyata dari proses komunikasi, dimana ada proses pengiriman pesan dari sumber melalui sarana tertentu kepada penerima pesan (Wisman, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran, yang dikomunikasikan adalah isi pelajaran, serta muatan pendidikan dalam program. Selain itu, sumber pesan dapat diartikan secara luas, bisa dari pengajar atau guru, teman sejawat, orang lain, buku dan media lain yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Prasetyo, 2017).

Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa; “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Orientasi kurikulum saat ini yang menitik beratkan pada peserta didik dirancang untuk memenuhi fungsi pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik dalam segala bidang dan segala aspek (Puskur Dikbud Ristek, 2021). Namun realitanya guru masih tidak dapat menciptakan suasana belajar yang aktif. Beberapa guru masih lebih mendominasi di kelas sedangkan peserta didik hanya menyimak apa yang diutarakan oleh guru. Proses pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik pasif, yang menyebabkan tidak terbentuknya karakter peserta didik yang cakap, kreatif dan mandiri seperti yang diharapkan, khususnya pada mata pelajaran bahasa seperti bahasa Indonesia, bahasa daerah, maupun bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang telah diresmikan untuk diterapkan secara global dalam seluruh aspek kehidupan, baik dalam ranah pendidikan, bisnis, ilmu pengetahuan, hukum, pariwisata, hubungan internasional, kesehatan, hingga teknologi (Kemendikbud Ristek, 2022). Menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran tambahan dapat memberikan kesempatan pada peserta didik agar dapat mengetahui serta melatih komunikasi menggunakan bahasa resmi internasional. Dapat menguasai bahasa Inggris memberikan kesempatan yang lebih besar pada peserta didik untuk berinteraksi menggunakan berbagai teks, serta mendapatkan pengetahuan dalam kancah internasional, mempelajari keterampilan-keterampilan serta budaya dari berbagai belahan dunia. Selain itu, dapat membuka wawasan baik bagi peserta didik dan guru tentang kehidupan di berbagai belahan dunia. Begitu banyak manfaat yang bisa didapatkan dengan menambahkan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu muatan lokal dalam pembelajaran, sebab itu penyajian materi bahasa Inggris sebagai salah satu alat untuk berinteraksi harus bermakna dan dapat melekat kepada peserta didik. Guru harus mampu menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan

konseptual peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan bahasa Inggris ketika bertemu dengan orang asing maupun memahami bacaan berbahasa Inggris.

Menurut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran (Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang Pendidikan Dasar memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membuka wawasan dan mendapatkan akses secara mudah serta memahami cara berpikir dunia luar. Dengan begitu dapat memperkuat identitas diri sehingga dapat bersikap toleran menghargai perbedaan yang ada.

Harapannya, melalui pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu peserta didik untuk memiliki keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris sebagai bagian dari kecakapan hidup (*life skill*), serta menyiapkan peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat, yang memiliki Profil Pelajar Pancasila baik melalui teks tulis, visual, teks lisan, ataupun

kegiatan lain yang digunakan dalam proses belajar pembelajaran(Kemdikbud, 2022).

Fakta di lapangan berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada bulan November 2022 menunjukkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris guru hanya menerangkan di depan kelas (ceramah) atau hanya sekedar menirukan guru tanpa mempertimbangkan peserta didik sudah memahami makna dan dapat mengaitkan antar cabang-cabang submateri tersebut atau belum. Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pengajaran yakni kurangnya ketertarikan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan beberapa peserta didik yang bersikap pasif selama pembelajaran. Saat guru menjelaskan materi, peserta didik hanya mendengar. Saat guru memberikan pertanyaan, peserta didik yang menjawab pertanyaan tersebut sangat minim.

Hal ini disebabkan oleh rendahnya kesadaran dan tanggungjawab mereka terhadap pengetahuan dan pemikiran mereka. Sebab itu diperlukan strategi yang tepat dalam menyajikan pelajaran terutama dalam meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik, agar peserta didik tidak mudah jemu. Hal tersebut diperlukan agar peserta didik berminat dalam

mengikuti pembelajaran. Strategi yang tidak sesuai hanya akan memicu kegaduhan di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa artikel ilmiah yang ditemukan, yang membahas terkait topik yang sama yakni penggunaan *role playing* antaranya penelitian Nasyatul Aisyah yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa mendapatkan hasil yang positif yakni adanya peningkatan pada kemampuan speaking siswa (Aisyah, 2021). Dalam penelitian lain dari Barizah Baniah dan Alexon dengan judul Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berbicara Siswa mendapatkan hasil bahwa metode *role playing* efektif mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa (Barizah & Alexon, 2018). Sedangkan dalam penelitian Fransiskus Maria Separ Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di SMAK Santo Petrus Ende menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa baik Kompetensi Dasar Pengetahuan maupun Kompetensi Dasar Keterampilan dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata (Separ, 2023).

Berdasarkan analisis dari beberapa artikel tersebut, belum ada penelitian yang

terfokus pada peningkatan pengetahuan konseptual terutama di tingkat sekolah dasar, mayoritas mengangkat topik keterampilan berbicara atau *speaking skill*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memperbaiki dan salah satu solusinya adalah dengan penerapan strategi *Role playing*. Adapun pertimbangannya antara lain: mudah diaplikasikan guna memperoleh partisipasi aktif peserta didik, menuntut peserta didik agar berani mengeluarkan ide/gagasan bahkan sanggahan/alasan, melatih peserta didik untuk mengaitkan materi dengan pengalamannya, mengarahkan keaktifan peserta didik pada hal yang positif serta meningkatkan kepercayaan diri peserta didik untuk tampil di depan umum (Purwati, 2020). Melalui strategi *role playing*, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini dilakukan demi menjawab bagaimana peningkatan pengetahuan konseptual peserta didik kelas IV MI Baitussalam Gresik pada mata pelajaran bahasa Inggris setelah diterapkan strategi *Role playing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif yang

dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Baitussalam Gresik dengan subjek 24 peserta didik pada jenjang kelas 4. Penelitian ini dilaksanakan pada akhir semester ganjil pada akhir bulan November tahun 2022.

Penelitian ini diawali dengan wawancara pada seorang guru mata pelajaran bahasa Inggris dan menceritakan keluhan yang dialaminya di dalam kelas selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pretes dan postes(Creswell, 2018).

Dalam penerapan pretes dan postes, KKM yang digunakan menyesuaikan dengan standar KKM yang ditentukan oleh pihak madrasah yakni 75, artinya pengetahuan konseptual peserta didik dinyatakan baik atau dengan kata lain, lulus jika nilai individu di atas 75. Setelah itu, hasil pretes dan postes akan dibandingkan dan dianalisis apakah ada peningkatan pengetahuan konseptual peserta didik sebelum menggunakan strategi *role playing* dan sesudah menerapkan strategi *role playing*.

Sedangkan pada hasil keaktifan peserta didik, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi siswa dengan menggunakan *rating scale*. Adapun indikator dalam lembar observasi peserta didik adalah sebagai berikut: (1) peserta didik mampu mengidentifikasi fakta terkait materi, (2) peserta didik mampu mengenali contoh dan non-contoh materi, (3) peserta didik mampu menafsirkan istilah yang digunakan terkait materi, (4) peserta didik mampu memanipulasi ide tentang pemahaman konsep dan merepresentasikan dalam kegiatan *role playing*, (5) peserta didik mampu menyempurnakan hubungan konsep dan prinsip terkait materi. *Rating scale* dalam lembar observasi peserta didik menggunakan 4 kategori yang dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Lembar Observasi Peserta Didik

Nilai	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Lembar observasi dilakukan guna menilai aktivitas atau keaktifan peserta didik selama pembelajaran secara individual, setelah itu dari nilai tersebut akan dijumlah dan dirata-rata secara

klasikal. Kemudian akan dianalisis dan dipersentasekan dengan menggunakan statistik sederhana yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

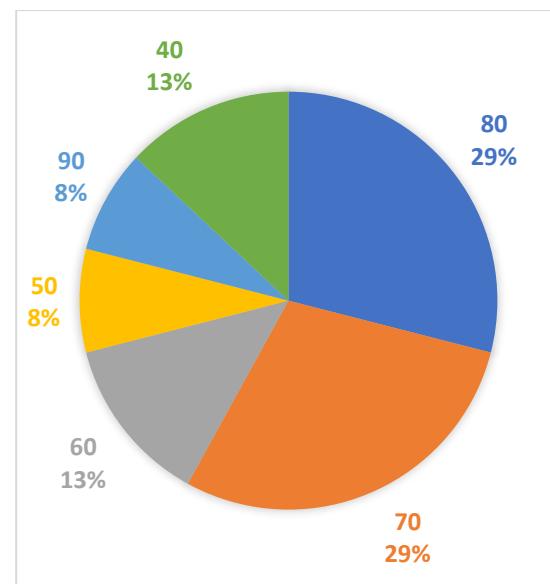
P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Peserta didik

HASIL

Berikut merupakan hasil persentase nilai pretes peserta didik sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran.



Gambar 1: Persentase nilai pretes peserta didik

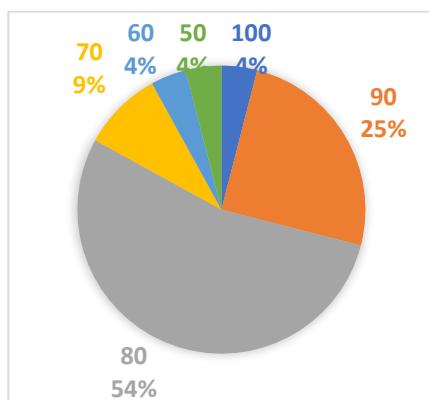
Berikut hasil penelitian tentang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menerapkan strategi *Role playing*.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Dalam Pengetahuan Konseptual

Indikator	Nilai
Mengidentifikasi fakta terkait materi	91,67%
Mengenali contoh dan non-contoh materi	91,67%
Menafsirkan istilah yang digunakan terkait materi	83,33%
Memanipulasi ide tentang pemahaman konsep dan merepresentasikan dalam kegiatan <i>role playing</i>	83,33%
Menyempurnakan hubungan konsep dan prinsip terkait materi.	95%

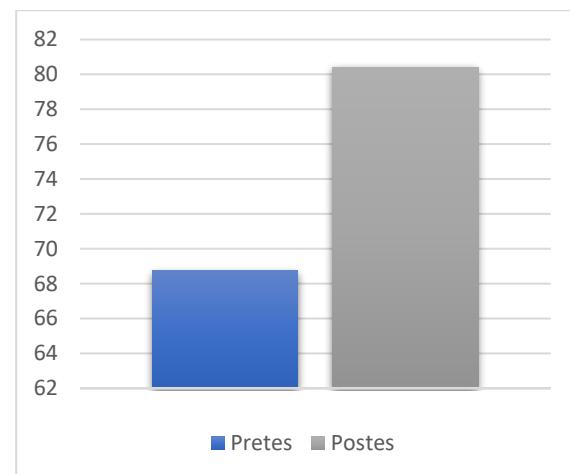
Setelah dilakukan diberikan postes di akhir pembelajaran, hasil yang diperoleh sudah memenuhi harapan yang diinginkan. Dari jumlah seluruh peserta didik yaitu 24 peserta didik, hanya 4 peserta didik yang nilainya belum memenuhi KKM, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 20 orang.

Berikut hasil tes peserta didik:



Gambar 2: Persentase Nilai Postes Peserta Didik.

Berdasarkan hasil tes, menyatakan adanya peningkatan pengetahuan konseptual peserta didik pada tema *playground* di MI Baitussalam Gresik setelah pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role playing*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai peserta didik rata-rata pretes sebesar 68.75 menjadi 80.41 pada postes. Secara persentase hasil tersebut sudah cukup baik, karena terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah penerapan strategi *role playing*.



Gambar 3: Perbandingan Hasil Rata-Rata Nilai Pretes Dan Postes Peserta Didik.

PEMBAHASAN

Pengetahuan konseptual adalah pengetahuan individu tentang bagaimana suatu materi atau konsep diatur dan disusun sehingga berkaitan dengan suatu cara yang lebih sistematis (Mulbar, 2023). Indikator untuk memenuhi pengetahuan konseptual antara lain menyatakan kembali suatu konsep, mengklasifikasi objek kajian sesuai

sifatnya, memberikan contoh dan non-contoh dari konsep, merepresentasikan konsep dalam berbagai bentuk, mengembangkan syarat dari suatu konsep, dan mengaplikasikan konsep untuk memecahkan suatu masalah (Arnidha, 2016). Salah satu cara untuk mengukur pemahaman konseptual bisa menggunakan instrumen tes. Dimana dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah pretes dan postes.

Berdasarkan hasil pretes sebelum penerapan strategi *role playing*, hanya 29% peserta didik yang nilainya mencapai KKM, artinya pengetahuan konseptual peserta didik terkait materi masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dari persentasi peserta didik yang belum mampu menjawab soal pretes dengan baik, yakni masih lebih dari 70% persen. Hasil dari pretes, banyak peserta didik yang belum memiliki pengetahuan konseptual yang matang terkait materi. Beberapa peserta didik dapat mengartikan kosakata dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, namun ketika diminta untuk mendeskripsikan kembali, banyak dari mereka yang belum mampu bahkan asal-asalan dalam menjawab pertanyaan. Salah satu faktornya adalah kurangnya minat peserta didik, selain itu juga peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru.

Pada saat proses pembelajaran, dilakukan observasi untuk mengetahui keaktifan, kerjasama, kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru. Kegiatan yang diamati meliputi keaktifan peserta didik selama pembelajaran, memantau kegiatan diskusi serta presentasi kelompok yang berupa (*Role playing/bermain peran*). Kemudian, di akhir proses pembelajaran, peserta didik diberi soal postes dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan pengetahuan konseptual peserta didik dibandingkan dengan hasil pretes sebelumnya.

Dari lembar observasi dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik lebih terarah dan guru lebih dapat mengondisikan peserta didik. Peserta didik juga lebih semangat dalam menggunakan bahasa Inggris dan termotivasi untuk belajar. Peserta didik juga mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Selain itu, juga mampu memberikan contoh masing-masing *vocabulary* dan hal-hal yang terkait dengan *vocabulary* yang dinyatakan oleh guru. Kadangkala, peserta didik menceritakan pengalaman mereka yang terkait dengan materi yang disampaikan meskipun masih menggunakan bahasa Indonesia dalam penyampaiannya. Peserta didik juga

mampu menyusun percakapan berbahasa Inggris dan berani mengucapkannya.

Setelah pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role playing*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai peserta didik rata-rata pretes sebesar 68.75 menjadi 80.41 pada postes. Secara persentase hasil tersebut sudah cukup baik, karena terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah penerapan strategi *role playing*.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan metode *Role playing* memberikan dampak secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan konseptual. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan cukup besar antara hasil dari pretes dan postes.

Peningkatan ini terjadi karena penggunaan *Role playing* dapat menstimulasi otak peserta didik baik dalam pengetahuan konseptual maupun keterampilan. Menurut Sadiman, salah satu tujuan belajar adalah penanaman konsep dan keterampilan, termasuk adalah teknik dan pengulangan di dalamnya. Pengetahuan konseptual dapat diajarkan melalui pengulangan serta penanaman konsep yang benar, sedangkan keterampilan dapat dididik dengan banyak melatih kemampuan peserta didik (Radiusman, 2020). Dapat dikatakan juga bahwa teknik bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap

pencapaian capaian pembelajaran (Sari & Rustiana, 2013). Kegiatan drama/bermain peran/*Role playing* dalam pembelajaran dapat membantu membuat pelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang bermakna (Sinaga et al., 2022).

Penggunaan *Role playing* juga dapat memberikan insight tersendiri bagi peserta didik. Menurut teori Gestalt, salah satu cara mendapatkan *insight* dalam pembelajaran tergantung kesanggupungan, pengalaman, taraf kompleksitas dari suatu situasi, latihan, serta *trial and error* (Nurfarhanah, 2015). Sejalan dengan teori tersebut, penggunaan *role playing* telah memenuhi unsur-unsur tersebut, karena tahap dari strategi ini dimulai dengan pemahaman kosakata bahasa Inggris yang sesuai tema, kemudian penyusunan naskah oleh peserta didik, latihan berbicara bahasa Inggris yang baik dan benar hingga bagaimana peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam pengalaman bermain peran tersebut. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah mendapatkan *insight* dalam pembelajaran.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Bas dan Cocky Fortuin bahwa peserta didik yang didampingi mampu mengembangkan interpretasi

mereka sendiri tentang narasi yang digunakan serta mampu membiasakan diri dengan bahasa simbolik yang terkandung dalam narasi dengan terlibat dalam permainan peran (van den Berg & van der Spek, 2019). Aktivasi imajinasi peserta didik dapat menjadi katalisator yang baik untuk rasa individu dan kolaboratif dan pembuatan makna sehingga secara otomatis dapat meningkatkan pengetahuan konseptual mereka.

Selain itu, *Role playing* juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa. Sejalan dengan hasil penelitian Liz & Jhonny, bahwa banyak guru yang termotivasi untuk menggunakan strategi *Role playing* pada pembelajaran bahasa karena membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka dan sikap mereka untuk mengomunikasikan ide dan perasaan mereka menggunakan bahasa asing(Castro & Villafuerte*, 2019).

SIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Role playing* memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan pengetahuan konseptual peserta didik. Dibuktikan

dengan adanya peningkatan nilai rata-rata pretes dan postes yakni dari 68.75 menjadi 80.41 maka terjadi peningkatan lebih dari 10%. Selain itu jumlah peserta didik yang mencapai KKM juga meningkat secara pesat. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *Role playing* cukup baik dalam meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik. Selain itu, peserta didik juga lebih berminat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Arnidha, Y. (2016). Analisis Kemampuan Pengetahuan Konseptual dan Prosedural Siswa SD dalam Pokok Bahasan Pecahan. *JPGMI*, 2(1).
- Barizah, B., & Alexon. (2018). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berbicara Siswa (Studi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu). *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2), 2018.
- Castro, L., & Villafuerte*, J. (2019). Strengthening English Language Teaching in Rural Schools through the Role-Playing: Teachers

- Motivations. *International Journal of Educational Methodology*, 5(2), 289–303.
<https://doi.org/10.12973/ijem.5.2.289>
- Creswell, J. (2018). *Key Point Chapter Summaries for John Creswell's Research Design Textbook on Qualitative, Quantitative, & Mixed Methods Approach*. 1–40.
- Kemdikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. KEMENDIKBUD RI.
- Kemendikbud Ristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Fase A-Fase F. In *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, Menpendikbudristek 1 (2022).
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdh/sip erpu/dokumen/salinan/salinan_20220711_121315_Fix Salinan JDIH_Kepmen Perubahan 56 Pemulihan Pembelajaran.pdf
- Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Juliastuti, Akib, S., Daud, R. F., Dawami, Rosemary, R., Adiarsi, G. R., Athalarik, F. M., Puspitasari, M., Andi, Ramadhani, M. M., & Rochmansyah, E. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
- Mulbar, U. (2023). *Deskripsi Pengetahuan Konseptual Matematis Siswa SMK pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel*. 7(1), 1–14.
- Nurfarhanah. (2015). Teori belajar menurut aliran psikologi Gestalt serta implikasinya dalam proses pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 15(15), 34–35.
<https://www.neliti.com/publications/146880/teori-belajar-menurut-aliran-psikologi-gestalt-serta-implikasinya-dalam-proses-p>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, 19 Zitteliana 159 (2003).
- Prasetyo, A. D. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA pokok bahasan bumi dan alam semesta kelas VI SD Negeri Ngringin Depok Sleman. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(7), 684–697.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs /index.php/fiptp/article/view/8410>
- Purwati, R. P. (2020). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 202.
<https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45725>
- Puskur Dikbud Ristek. (2021). Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. In *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Sari, L., & Rustiana, A. (2013). Model Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-Prinsip Pelayanan Prima. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, VIII(1), 38–44.
- Separ, F. M. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di SMAK Santo Petrus Ende. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu*

- Pendidikan*, 4(4), 1175–1180.
<http://www.nber.org/papers/w16019>
- Sinaga, Y. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., & Tanjung, D. S. (2022). Primary : *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Viii Kelas Sd Negeri 060934 Medan Applying Role-Playing To Improve Student S' Learni.* 11(December), 1899–1911.
- Titin Adicita, Hamuni, & Wa Ode Hijrah. (2023). Peranan Guru Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Komponen Pembuatan Modul Ajar Pendidikan Pancasila Di SMP Negeri 10 Kendari. *Selami Ips*, 16(2), 109–113.
<https://doi.org/10.36709/selami.v16i2.35>
- van den Berg, B., & van der Spek, C. F. (2019). The appropriation of symbolic language in worldview education through bibliodrama. *Education Sciences*, 9(2), 1–14.
<https://doi.org/10.3390/educsci9020088>
- Wisman, Y. (2017). Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Nomosleca*, 3(2), 646–654.
<https://doi.org/10.26905/nomosleca.v3i2.2039>