

IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING PEMILIHAN UMUM (PEMILU) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA

Pitri Rahayu¹, Majidatun Ahmala²
fitryrahayu978@gmail.com¹, mazida23@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui lebih dalam tentang implementasi metode *role playing* pemilihan umum (pemilu) dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika. Metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 25 siswa IV MI Al-Akbar 1 Air Kumbang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi mengenai metode pembelajaran *role playing* Pemilihan Umum (Pemilu). Selain itu tes uraian juga dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian ini agar diketahui peningkatannya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data deskriptif dengan melihat hasil keaktifan belajar siswa dengan cara menarik kesimpulan. Hasil dari implementasi metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan oleh guru di MI Al-Akbar 1 Air Kumbang kelas V sangat memuaskan dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini terbukti dengan adanya: 1) Berkurangnya siswa mengantuk di kelas 2) Banyaknya siswa yang aktif bertanya mengenai materi 3) Berkurangnya suasana kelas yang monoton karena metode yang digunakan sesuai dengan mata pelajaran Matematika yaitu metode *role playing*, 4) Siswa menjadi pemberani untuk mengekspresikan diri. Aktivitas ini membantu siswa terlibat secara aktif, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika, dan mengembangkan keterampilan kreatif. Dalam hasilnya, siswa menjadi lebih terinspirasi dan termotivasi dalam mempelajari matematika, serta memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara matematika dan kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *belajar aktif, metode role playing, pembelajaran bermakna*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh para stakeholder dunia Pendidikan secara sadar dan terencana agar suasana belajar dan pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang berpedoman pada kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian yang baik, kecerdasan dan akhlak yang mulai, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya sendiri, Masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas & Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 47 2000 Tentang Wajib Belajar, 2003, p. 3). Hal ini diperkuat dengan ungkapan Ki Hajar Dewantara yang mengatakan bahwa Pendidikan secara umum merupakan daya Upaya memajukan tumbuhnya budi pekerti, seperti kekuatan batin dan karakter, pikiran seperti intelektual, serta tubuh anak (Ainia, 2020, p. 98).

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru perlu dipertimbangkan, direncanakan, dan dilaksanakan, baik secara teori maupun praktek (Karnia et al., 2023, p. 132). Oleh sebab itu, seorang guru perlu menyiapkan metode pembelajaran yang tepat dan telah direncanakan, karena metode pembelajaran merupakan seperangkat cara, jalan, dan Teknik guru dalam proses pembelajarannya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah direncanakan (Aisyah Nuramini, 2024, p. 123).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Al-Akbar 1 Air Kumbang diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika. Siswa kelas IV MI Al-Akbar 1 Air Kumbang terdapat sebagian siswa yang tidak menyukai pelajaran Matematika karena pelajaran yang dianggap susah dan pembelajaran kurang menyenangkan (membosankan). Hal ini diakibatkan pembelajaran bersifat *teaching center* sehingga siswa tidak dilibatkan secara aktif dan siswa tidak mampu

bekerjasama serta kurang percaya diri dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran *role playing*, yaitu metode pembelajaran yang didalamnya terdapat siswa yang bermain peran atau karakter tertentu, yang dimainkan sesuai dengan skenario yang mirip dengan kehidupan nyata (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023, p. 150). Metode pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan yaitu pembelajaran menjadi lebih berkesan, menambah pengalaman, lebih antusias dalam belajar dan bertanggungjawab terhadap tugasnya, menggali bakat siswa (Hidayati & Wardhani, 2022, p. 26).

Penelitian terdahulu yang berhubungan metode *role playing* sebagai berikut: 1) penelitian pertama dari Rizki Ananda yang mengatakan bahwa metode bermain peran atau *role playing* menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran (Ananda, 2018, p. 40); 2) penelitian kedua dari Shofa Fuadi, dkk yang mengatakan bahwa setelah diberikan metode *role playing* di kelas terjadi peningkatan keaktifan pembelajaran sebesar 82% (Shofa Fuadi, Rokhana Agiarti, 2018, p. 40); 3) penelitian ketiga dari Noor Hayanti, yang juga menuliskan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa setelah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran, dan menurunkan persentase ketidakuntasan nilai hasil belajar (Hayanti, 2021, p. 190); penelitian keempat dari Sepya Indah Wulandari, dkk yang juga mengatakan bahwa metode *role playing* lebih efektif digunakan di dalam pembelajaran apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada materi bagun ruang sisi datar (Wulandari et al., 2023, p. 12146).

Perbedaan penelitian yang dilakukan pada berpusat pada keaktifan belajar siswa, dimana dengan metode *role playing* ini dapat meningkatkan

keaktifan siswa dalam pembelajaran seperti, melakukan kegiatan *role playing* dengan sungguh-sungguh dan mengajukan pertanyaan jika terdapat ketidaktahuan siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengimplementasi metode *role playing* pemilihan umum (pemilu) dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika.

B. Pembahasan

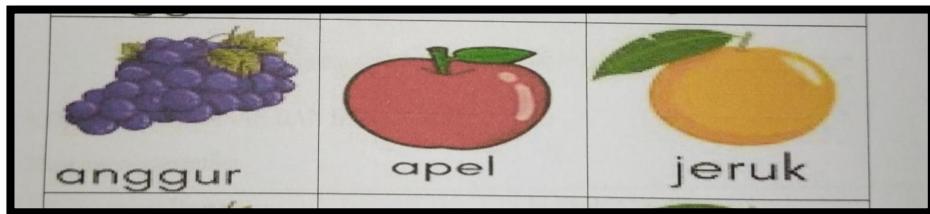
Proses Perencanaan Pembelajaran Matematika menggunakan *Role playing* di kelas IV MI Al-Akbar 1 Air Kumbang.

Proses perencanaan merupakan suatu proses penentuan yang ingin dicapai pada kegiatan pembelajaran. Dalam kaitannya dengan mengimplementasikan metode *role playing*, proses perencanaan meliputi: guru melakukan perencanaan dengan menyusun RPP dengan materi buah kesukaan yang akan dibuat diagram batang. Setelah memilih salah satu materi diagram batang yang sesuai dengan materi beserta cara mengatasinya dilanjutkan dengan memilih siswa sebagai pemeran dan pengamat. Dimana pemeran berperan menempati setiap tempat untuk mencoblos gambar kesukaan dan pengamat bertugas mengamati jalannya pemeran dalam pencoblosan. Peneliti membagi peran siswa menjadi panitia pemilu, dan menjadi pemilih. Peneliti mempersiapkan kelompok yang sudah selesai memerlukan metode *role playing* dan maju kedepan kelas untuk menghitung hasil pencoblosan dan membuat diagram batang.

Proses pelaksanaan pelajaran menggunakan metode *role playing* pemilu pada mata pelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Al-Akbar 1 Air Kumbang.

Langkah-langkah implementasi metode *role playing* pemilu di MI Al-Akbar 1 Air Kumbang yaitu, sebagai berikut:

Langkah pertama: Guru menetapkan materi diagram batang, peneliti menetapkan metode *role playing* yang digunakan dengan media gambar buah-buahan. Oleh sebab itu, guru menyiapkan gambar buah-buahannya sebagai berikut:



Gambar 1.

Media buah yang dicoblos sebagai pilihan

Langkah kedua: guru menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai oleh siswa dan tujuan pembelajarannya agar pembelajaran menjadi lebih terarah.

Table 1.

Tabel kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajar
3.11. Menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang	1. Siswa mampu memahami data yang akan disajikan dalam bentuk tabel dan Diagram 2. Siswa mampu membuat table
4.11. Mengumpulkan data diri	

peserta didik dan lingkungannya dan menyajikan dalam bentuk diagram batang

dan Diagram Batang dari data-data yang telah dikumpulkan

Langkah ketiga: guru menceritakan kepada siswa mengenai pembuatan diagram batang hasil dari pemilihan umum yang dilakukan untuk memilih buah kesukaan. Peneliti menjelaskan tentang proses pembelajaran metode *role playing* sama dengan yang dilakukan dengan pemilu presiden 2024. Siswa pun memperhatikan penjelasan guru dan seketika ada yang merespon seperti ini “iya buk, bapak ku waktu di rumah itu jga mencoblos kayak itu”. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi proses pembelajaran bermakna, karena siswa mampu menyerap dan memahami secara efektif dengan terhubungnya pengalaman siswa terhadap ide atau gagasan baru (Sudirman, 2023, p. 79). Selanjutnya, guru pun menyambung” nah itu salah satu contoh yang sudah pernah anak-anak lihat, jadi nanti apabila anak-anak sudah besar berumur 17 tahun keatas anak-anak juga akan mencoblos seperti bapak/ibu anak dirumah, oleh karena itu ayo kita mencoblos sesuai aturan yang baik “. Dalam kejadian ini guru dapat menghubungkan informasi baru dengan konsep yang relevan dengan kondisi bangsa, yaitu pemilu 2024, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna karena guru dapat menghubungkan materi dengan permasalahan nyata dan kekinian yang dihadapi siswa (Asih, 2020, p. 101).

Langkah keempat: guru menyiapkan kelompok untuk berperan di depan kelas dengan cara membuat kertas undian yang berisi peran sebagai panitia dan sebagai pemilih. Berikut kelompok yang sudah dibagi oleh guru: kelompok terdiri 2 kelompok yaitu 17 dan 18 siswa. Untuk kelompok 1 dengan jumlah 17 siswa, panitia 6 orang, pengamat 1 orang dan 10 siswa

sebagai pemeran(pemilih). Sedangkan kelompok 2 jumlah 18 siswa, panitia 6 siswa, pengamat 1 orang dan 11 siswa sebagai pemeran(pemilih). Dalam pembentukan Kelompoknya dipilih melalui undian agar lebih adil, Untuk mempermudah jalannya metode *role playing*,

Langkah kelima: guru menjelaskan kepada siswa tentang peran yang dilakukan selama bermain peran berlangsung, yaitu: *siswa yang mendapat peran sebagai panitia* harus menjalankan perannya sesuai tugasnya, yaitu: 1) memanggil peserta (pemilih), 2) memberikan kertas bergambar buah kesukaan yang akan dicoblos, 3) menjaga pemilih di bilik suara untuk melakukan pencoblosan dengan tertib; 4) menjaga pemilih untuk memasukkan kertas yang sudah dicoblos dan dimasukkan ke kotak suara dengan benar; 5) melakukan penghitungan suara dengan benar, 6) menulis jumlah suara di papan tulis. Siswa yang berperan sebagai pemilih bertugas memilih salah satu dari 3 buah yaitu anggur, apel, dan jeruk serta pemilih tidak boleh memilih 2 atau 3 buah dari gambar yang sudah ditentukan, mencoblos harus tepat di gambar buah ataupun ditulisan nama buah, tidak boleh diluar itu karna itu dianggap tidak sah suaranya. Siswa yang berperan sebagai pengamat bertugas untuk mengamati hasil perhitungan suara yang sudah di coblos.

Langkah keenam: guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk berdiskusi sebelum mereka memerankan perannya. Peneliti memberi kesempatan 5-10 menit untuk siswa berdiskusi dengan teman kelompok sesuai peran. Gambaran dari kelompok 1 dari pihak panitia, pemeran, dan pengamat berjalan dengan aturan metode *role playing* (pemilu). Sedangkan kelompok 2 pemilihan berjalan dengan tertib dan tenang.

Langkah ketujuh: guru memanggil setiap kelompok untuk mempraktekkan pemilu di depan kelas, serta melakukan penghitungan suara.



Gambar 1.

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* (Pemilu)

Analisis bermain peran pada kelompok 1 sudah sesuai dengan arahan peneliti tentang langkah *role playing*. Kelebihannya kelompok 1 sudah mengerti tentang jalannya pembelajaran *role playing* dan kekurangnya masih terdapat siswa yang bertanya kepada teman sekelompok untuk posisi mencoblos gambarnya. Sedangkan untuk kelompok 2 kelebihannya sudah berjalan dengan tertib, dan kekurangannya suara panitia bagian memanggil peserta (pemilih) suaranya terlalu kecil jadi menyebabkan saat pemanggilan kurang terdengar oleh pemeran.



Gambar 2.
Proses penghitungan suara

Berdasarkan hasil perhitungan buah yang paling banyak di sukai atau di pilih Kelompok 1 total suara ada 17: 6 suara panitia, 1 suara pengamat, dan 10 suara dari pemilih. Buah yang paling banyak di sukai atau di pilih kelompok 1 adalah buah jeruk. Dan untuk klompok 2 total suara 18: 6 suara panitia, 1 suara pengamat, dan 11 suara pemilih. Buah yang paling banyak di sukai atau dipilih kelompok 2 adalah buah anggur.

Hasil Perhitungan		
Kelompok 1		
	Buah	Jumlah
Anggur : 111	Anggur	5
Apel : 111	Apel	3
Jeruk : 111 111	Jeruk	9
	Total	17

Hasil Perhitungan		
Kelompok 2		
	Buah	Jumlah
Anggur : 111 111	Anggur	10
Apel : 111	Apel	3
Jeruk : 111	Jeruk	5
	Total	18

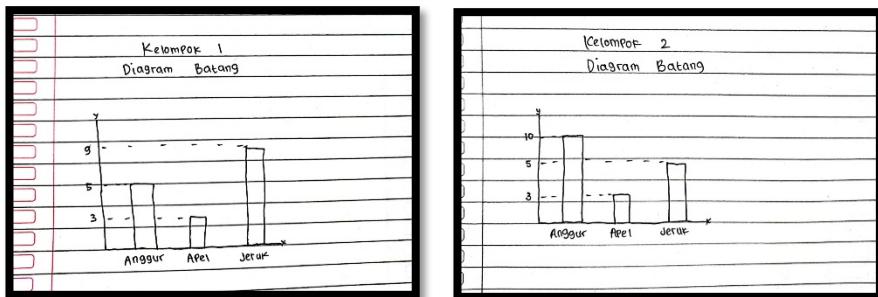
Gambar 3.
Hasil perhitungan kelompok 1 dan 2

Lengkah kedelapan: Setelah semua kelompok selesai mempraktekkan bermain peran pemilu, guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain

untuk saling memberi masukan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa metode role paying pemilu mampu mengasah keterampilan siswa dalam berpikir Tingkat tinggi, karena siswa ditempatkan sebagai subjek belajar yang diberikan stimulus oleh guru untuk berani menyatakan pendapatnya di hadapan teman-temannya (Musfah, 2021, p. 123). Berikut merupakan masukan dari siswa, yang menjadi indikasi siswa melatih keterampilan berpikir Tingkat tingginya, yaitu untuk kelompok 1 yaitu proses pemilihan harus dilakukan dengan baik sebab pemilih harus mengerti kapan siswa di panggil dan harus memposisikan diri untuk bersiap melakukan pemilihan. Masukan untuk kelompok 2 suara pemanggilan di jelaskan lagi agar pemilih terdengar dan bersiap untuk melakukan pemilihan.

Langkah kesembilan: guru memberikan kesimpulan dan evaluasi tentang apa yang sudah dipraktekkan kedua kelompok. Berikut evaluasi terhadap kelompok yang telah menyelesaikan bermain peran pada kelompok 1: Peran yang sudah dilakukan sudah sesuai dengan kegiatan role playing, tetapi dalam prosesnya perlu kesungguhan dalam bermain, jangan terlalu ramai sehingga dapat mengganggu panitia dalam memanggil siswa untuk berperan. Pada kelompok 2 perlu komunikasi yang baik dalam pelaksanaan, untuk panitia yang memanggil itu harus dengan suara keras, jika suara kecil maka tidak akan terdengar, dalam menampilkan hasil diagram batang harus perlu belajar lagi dalam menghitung dan menetapkan hasilnya.

Setelah semua perhitungan selesai guru meminta seluruh siswa duduk di tempatnya masing-masing kemudian, membuat tabel dan diagram batang dari jumlah perhitungan suara yang sudah di pilih tadi. Berapa jumlah dari masing-masing buah kesukaan kemudian di buat diagram batangnya.



Gambar 4.

Hasil diagram batang kelompok 1 dan 2

Dari kegiatan mencoblos surat suara yang sudah dipraktekkan siswa, mereka akan mengetahui jumlah hasil suara pilihan. Siswa juga belajar cara mengolah data menjadi diagram batang yang mudah dibaca oleh orang lain.

Hasil dari Implementasi metode pembelajaran *Role playing* pemilu dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV MI Al-Akbar 1 Air Kumbang.

Hasil dari implementasi metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan oleh guru di MI Al-Akbar 1 Air Kumbang kelas IV sangat memuaskan dan sesuai dengan apa yang diharapkan:

Berkurangnya siswa mengantuk di kelas

Metode *role playing* pemilu yang sudah dipraktekkan, mampu membuat siswa aktif dalam bermain peran dan dapat mengurangi siswa yang mengantuk. Sebelumnya, guru di kelas banyak mengajar matematika dengan menggunakan metode yang terpusat pada guru (*teacher centered*), yang membuat siswa mengantuk dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu mata pelajaran matematika masuk pada jam siang dan siswa kurang suka belajar matematika, kedua hal ini menjadikan siswa kurang semangat dalam belajar dan mempermudah siswa untuk mengantuk di kelas.

Dengan menggunakan metode *role playing* pemilu yang sering mereka dengar sejak pemilu 2024 diadakan, pembelajaran jadi terpusat pada siswa (*student centered*), sehingga membuat siswa yang mengantuk menjadi sangat berkurang karena siswa mendapatkan pengalaman baru dan aktif berkomunikasi dengan temannya. Hal senada dinyatakan oleh Ahmad Zain Sarnoto dkk, yakni pembelajaran yang berpusat kepada siswa dapat meningkatkan motivasi mereka karena siswa lebih banyak dilibatkan dan berperan aktif dalam pembelajaran (Sarnoto et al., 2023, p. 625).

Salah satu contoh diskusi antar siswa yang menunjukkan keaktifan mereka selama mempraktekkan pemilu di kelas, sebagai berikut:

- Fahmi (Pemilih) : Tika mau tanya dimana tempat kita untuk mencoblos buah kesukaan itu?
Tika (Pemilih) : di situ lo fahmi, tinggal datang ke situ aja
Fahmi (pemilih) : oh iya terimakasih tika
Kemudian fahmi berjalan mendekati panitia pemilu, tiba-tiba fahmi di panggil salah satu pemilih juga
Dava (Pemilih) : fahmi tunggu aja disini sampai nanti nama mu di panggil
Fahmi (pemilih) : oh iya dava
Panitia : Muhammad fahmi
Dava (pemilih) : fahmi itu nama kamu di panggil
Fahmi (pemilih) : oh iya dava, aku kesana dulu ya
Dava (pemilih) : iya

Banyaknya siswa yang aktif bertanya mengenai materi

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mulai menunjukkan keingintahuannya mengenai materi yang dipelajari dengan mengajukan

beberapa pertanyaan seputar materi ketika guru sedang memberikan contoh dalam kehidupan nyata yang belum diketahui siswa. Salah satu contoh pertanyaannya, sebagai berikut:

- Tika : bu untuk prosesnya gimana, siapa yang menjadi panitia dan siapa yang menjadi pemeran?
- Dava : Buk cara milih nya gimana?
- Fahmi : Bu, itu prosesnya dari mana kemana, setelah kita mencoblos kita selanjutnya dimana?

Dari contoh di atas disimpulkan bahwa metode *role playing* bukan hanya membuat siswa aktif secara fisik saja, melainkan juga aktif secara mental, yang meliputi bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat, serta membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup (Hariani, 2019, p. 21).

Berkurangnya suasana kelas yang monoton

Ketika guru mempraktekkan metode *role playing* bersama siswa, suasana kelas tidak monoton karena siswa aktif berdiskusi dengan rekan sekelompok dan saling bertanya. Siswa juga bersemangat ketika mendengarkan temannya ketika bermain peran di depan kelas. Contoh kegiatan yang menunjukkan adanya suasana siswa saling diskusi, sebagai berikut:

- Ari : Fahmi langsung kearah sana kalau sudah nyoblos.
- Dava : Indra nama kamu dipanggil untuk nyoblos.

Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* pemilu yang sudah dipraktekkan di kelas membuat siswa mendapatkan pengalaman untuk aktif secara fisik serta melatih keterampilannya dalam berkomunikasi (Paudi, 2019, p. 116).

Siswa menjadi pemberani untuk mengekspresikan diri.

Siswa memiliki keberanian dalam melakukan peran sebagai panitia, pengamat, dan peserta (pemilih). Dari keberanian tersebut berdampak pada ekspresi yang ditampilkan saat melakukan peran seperti memanggil peserta untuk melakukan pencoblosan, memantau hasil perhitungan dan mengetahui proses langkah-langkah untuk memilih atau mencoblos salah satu dari buah yang disukai. Selain itu juga kelompok berani untuk menampilkan hasil perhitungan ke dalam bentuk diagram batang di depan kelas. Dengan metode *role playing* siswa dapat memiliki keberanian dan mengekspresikan diri dalam bentuk bermain peran. Hasil ini didukung dengan pernyataan Linda Sari dan Zuliana Lestari dalam hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa metode role playing membuat siswa tidak lagi menjadi pribadi yang mau dan ragu-ragu karena siswa lebih berani mengekspresikan dirinya karena mereka tidak hanya mewakili diri mereka sendiri melainkan mewakili peran yang dimainkan (Sari & Lestari, 2019, p. 450).

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan, metode *role playing* ke berdampak baik bagi perkembangan kognitif maupun psikomotik peserta didik. Perkembangan kognitif itu seperti proses mengingat pada langkah-langkah pemilihan, pengambilan keputusan saat memilih buah yang disukai, dan memecahkan masalah dari hasil perhitungan dan menampilkan dalam bentuk diagram batang. Pada perkembangan psikomotorik itu seperti memulai gerakan yang melibatkan bagian besar dari tubuh, seperti duduk sebelum proses pemilihan, berjalan menuju posisi pencoblosan, dan kembali ke posisi awal sebelum melakukan pencoblosan.

C. Penutup

Dari hasil pembahasan yang bahwasanya implementasi metode pembelajaran role playing yang diterapkan oleh guru di MI Al-Akbar 1 Air Kumbang kelas IV didapatkan kesimpulan dari hasil pembelajaran role playing yaitu 1) Berkurangnya siswa mengantuk di kelas 2) Banyaknya siswa yang aktif bertanya mengenai materi 3) Berkurangnya suasana kelas yang monoton karena metode yang digunakan sesuai dengan mata pelajaran Matematika yaitu metode role playing, 4) Siswa menjadi pemberani untuk mengekspresikan diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Aisyah Nuramini, D. (2024). *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka* (T. S. Efitra (ed.)). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.24>
- Asih, W. (2020). *Mengurai Nilai-Nilai Drama Pembelajaran IPS Terpadu* (I Gusti Agung Oka Yadnya (ed.)). Guepedia.com.
- Eti Robiatul Adawiah, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan

Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74.
<https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>

Hayanti, N. (2021). Upaya Peningkatan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MAN 5 Sleman. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 181–191.

Hidayati, H., & Wardhani, D. A. P. (2022). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ips pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatiguwi. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 20–28.

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas & Peraturan Pemerintah Republik Indonesia no. 47 2000 Tentang Wajib Belajar, (2003).

Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

Musfah, J. (2021). *Analisis Kebijakan Pendidikan: Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Kencana.

Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>

Sari, L., & Lestari, Z. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 223–453. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2566>

Sarnoto, A. Z., Rahmawati, S. T., Ulimaz, A., Mahendika, D., & Prastawa, S. (2023). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Student Center Learning terhadap Hasil Belajar: Studi Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(2), 615–628. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i2.828>

Shofa Fuadi, Rokhana Agiarti, T. S. (2018). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Tema Udara Bersih bagi Kesehatan Peserta Didik Kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang. *Media Penelitian Pendidikan*, 12(1), 1–26.

Sudirman. (2023). *Kurikulum dan Pengembangan Pembelajaran dalam Perspektif Pragmatis* (M. Hidayat (ed.)). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>