



---

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* DENGAN MENGGUNAKAN KARTU EKSPRESI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS II UPT SPF SDI UNGGULAN TODDOPULI**

**Sartika<sup>1</sup>, Sarina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [sartika20000214@gmail.com](mailto:sartika20000214@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [sarinanina000@gmail.com](mailto:sarinanina000@gmail.com)

---

**Artikel info**

*Received: 03-04-2025*

*Revised: 10-04-2025*

*Accepted: 09-05-2025*

*Published: 26-05-2025*

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.A UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli dengan menerapkan model pembelajaran Role play menggunakan kartu ekspresi sebagai media pendukung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui pemberian tes kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Role play yang disertai dengan penggunaan kartu ekspresi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.A. Hal ini terbukti dari peningkatan skor N-Gain pada siklus I yang mencapai 0.5 dengan kategori sedang, dan skor N-Gain pada siklus II yang meningkat menjadi 0.7 dengan kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role play dengan media kartu ekspresi dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.A UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Dengan demikian, penerapan metode ini terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

---

**Key words:** *Role play, Kartu Ekspresi, Hasil Belajar*



artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

---

## **PENDAHULUAN**

Penerapan kurikulum merdeka diharapkan untuk dapat meningkatkan dalam kualitas pendidikan di Indonesia dan menghasilkan generasi yang berkarakter dan berkompeten sesuai pada bidangnya. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi generasi yang memiliki karakter profil pelajar pancasila. Menurut (Pratiwi et al., 2023) pembelajaran pada kurikulum merdeka yaitu pembelajaran intrakurikuler yang mendepankan kompetensi dan konten pada setiap tujuan pembelajarannya. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik mampu mendalami konsep dan menguatkan kemampuannya sesuai bakat dan kemampuannya.

Kurikulum yang ditetapkan secara konsisten oleh pemerintah mendorong guru untuk membuat lingkungan belajar yang nyaman dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Namun, pada kenyataannya, banyak pembelajaran berpusat pada guru yang juga dikenal sebagai *Teacher Center*, dilakukan di lapangan hanya dengan guru yang aktif mengajar siswa tanpa melihat bagaimana siswa menanggapi pelajaran. Meskipun pemerintah selalu berusaha untuk membuat siswa terlibat aktif dalam pendidikan, hal itu masih sulit untuk diterapkan di sekolah. Pembelajaran yang berpusat pada guru masih bersifat satu arah selama proses belajar, menurut Yuliana dan Rahman (2022), Pembelajaran monoton model seperti ini menyebabkan siswa sering bosan. Model pembelajaran yang cenderung mengutamakan ceramah sering kali hanya berfokus pada materi yang ada dalam kurikulum dan buku teks tanpa mengaitkannya dengan situasi atau masalah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini dapat berdampak buruk terhadap motivasi siswa, yang pada gilirannya akan mempengaruhi hasil belajar mereka yang cenderung rendah. Untuk itu, sangat penting untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang mendukung pendekatan berpusat pada siswa agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan serta pengalaman mereka sangat diperlukan. Model yang sesuai dengan karakteristik siswa harus diterapkan di setiap mata pelajaran agar siswa dapat lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang lebih dinamis akan membantu siswa melihat kaitan antara pelajaran dan dunia nyata, yang pada akhirnya akan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan mereka dalam memahami dan mengungkapkan diri. Pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas 2, tidak hanya bertujuan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

untuk mengajarkan siswa kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga untuk mengajarkan mereka berkomunikasi dengan baik, termasuk menggunakan bahasa yang tepat dalam berbagai situasi. Kurikulum merdeka menekankan pembelajaran berbasis aktivitas dan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, sehingga kompetensi ini sesuai. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus menggabungkan berbagai pendekatan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang ideal memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan, simulasi, atau kegiatan kolaboratif. Namun, fakta menunjukkan bahwa ada perbedaan antara praktik pembelajaran saat ini dan harapan. Model konvensional masih banyak digunakan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Karena keterbatasan ini, strategi pembelajaran harus diubah untuk membuat siswa lebih mudah memahami dan berkomunikasi.

Para pendidik memiliki berbagai pilihan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang mencakup berbagai bidang ilmu. Salah satu metode yang efektif adalah model pembelajaran bermain peran atau Role Playing. Pendekatan ini merupakan bentuk simulasi, di mana siswa diberi kesempatan untuk berperan sebagai karakter yang berbeda dari diri mereka sendiri, sehingga mereka dapat lebih memahami perspektif dan emosi orang lain (Munir et al., 2017; Wahab, 2009). Role playing, yang juga dikenal dengan istilah sosiodrama, mengajak siswa untuk menirukan perilaku tokoh-tokoh tertentu dalam konteks masalah sosial yang relevan (Suhanadji & Waspodo Tjipto Subroto, 2003).

Metode ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam aktivitas bermain peran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Fokus utama dalam model ini adalah pada upaya merekonstruksi pengalaman atau peristiwa sejarah, serta menggali pemahaman siswa terhadap kejadian-kejadian yang telah mereka amati sebelumnya (Ariwitari et al., 2014; Martha et al., 2014). Dengan cara ini, siswa dapat lebih memahami konteks sosial dan memperkaya pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung yang diberikan oleh permainan peran tersebut. Tujuan utama penerapan model pembelajaran bermain peran adalah untuk: (1) membantu siswa untuk lebih memahami dan menghargai perasaan orang lain, (2) melatih keterampilan siswa dalam berbagi tanggung jawab, (3) mengajarkan mereka untuk membuat keputusan secara cepat dalam situasi kelompok, dan (4) mendorong siswa untuk berpikir secara kolektif dan bekerja sama dalam memecahkan masalah.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

yang ada (Sanjaya, 2006). Model ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan sosial siswa, termasuk dalam hal komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah yang membutuhkan kerja sama. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan memperoleh pengalaman langsung dalam pengambilan keputusan serta menyelesaikan tantangan yang dihadapi bersama rekan-rekan mereka.

Bermain peran adalah teknik pembelajaran yang memiliki berbagai tujuan dan manfaat. Menurut Shaftel dan Shaftel (dalam Wahab, 2009), metode ini memiliki dua fungsi utama: sebagai sarana untuk "pendidikan kewarganegaraan" dan "konseling kelompok" yang dilakukan oleh guru. Di sisi lain, Uno (2009) menjelaskan bahwa tujuan utama dari penerapan metode role playing adalah untuk: (1) menggali emosi dan perasaan individu, (2) mendapatkan inspirasi serta pemahaman yang dapat memengaruhi sikap, nilai, dan pandangan, (3) mengembangkan kemampuan serta sikap dalam menyelesaikan permasalahan, dan (4) memperdalam materi pembelajaran melalui berbagai pendekatan yang berbeda. Menurut para ahli, metode role playing tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga untuk membentuk keterampilan sosial dan emosional siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan peran, mereka dapat lebih memahami situasi dan pandangan orang lain, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta memberikan kesempatan untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih nyata dan relevan. Dengan merujuk pada konsep tersebut, tujuan utama metode bermain peran adalah membantu siswa memahami identitas diri dalam konteks sosial sekaligus menyelesaikan masalah melalui kerja sama kelompok. Melalui metode bermain peran, siswa dilatih untuk memahami peran mereka sendiri, mengenali berbagai peran yang ada, dan merenungkan tindakan mereka serta orang lain. Menurut Suhanadji dan Waspodo Tjipto Subroto (2003), penerapan metode ini biasanya diawali dengan guru yang memperkenalkan sebuah permasalahan.

Guru kemudian memilih sejumlah siswa untuk mengambil peran yang relevan dengan situasi masalah yang sedang diselesaikan. Setiap siswa memainkan peran mereka dalam waktu tertentu dan menjadi bagian dari adegan yang disaksikan oleh teman-teman lainnya. Adegan ini bisa dihentikan atau dilanjutkan sesuai dengan dinamika yang berkembang, sampai masalah yang dihadapi dianggap selesai. Proses bermain peran dalam model ini meliputi berbagai tahapan, seperti: (1) tahap persiapan awal, (2) pemilihan siswa sebagai pemeran, (3) penunjukan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

siswa lain sebagai pengamat, (4) penataan ruang bermain, (5) pelaksanaan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pengulangan peran jika diperlukan, (8) evaluasi lanjutan, dan (9) berbagi pengalaman serta menyusun kesimpulan. Tahapan pengulangan peran dan evaluasi lanjutan dilakukan bila tujuan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya dalam peran yang pertama kali dilakukan. Siswa aktif terlibat dalam setiap tahapan yang dijalankan.

Secara teoritis, pembelajaran berbasis aktivitas, seperti *role play*, memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut teori Vygotsky (1978) tentang zona perkembangan proksimal, siswa akan lebih mudah memahami konsep baru jika mereka terlibat dalam kegiatan yang memanfaatkan interaksi sosial dan simulasi situasi nyata. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, *role playing* memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mempraktikkan penggunaan bahasa dalam berbagai konteks. Selain itu, penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan atau simulasi, seperti *role play*, dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara signifikan. Suryani et al. (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa model pembelajaran *role play* meningkatkan keterampilan berbicara siswa hingga 25%. Penggunaan media pendukung tentu sangat berperan dalam proses pembelajaran, salah satunya seperti kartu ekspresi, juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami berbagai ekspresi dengan lebih baik.

Penelitian ini menawarkan nilai baru dengan mengintegrasikan media kartu ekspresi ke dalam model pembelajaran *role play*. Kartu ekspresi dirancang sebagai alat bantu visual yang memudahkan siswa mengenali dan memahami berbagai macam ekspresi, seperti senang, sedih, marah, atau terkejut. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar tidak hanya melalui teori, tetapi juga melalui praktik langsung yang melibatkan aktivitas bermain peran. Inovasi ini diterapkan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang selama ini dianggap kurang menarik dan kurang sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, pendekatan *role play* berbantuan kartu ekspresi diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik, terutama dalam memahami dan mengungkapkan ekspresi. Sehingga penelitian dengan judul penerapan model pembelajaran *role playing* dengan menggunakan kartu ekspresi pada siswa kelas II UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli diharapkan memiliki kontribusi yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab guru dalam mengelola pembelajaran. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai PTK karena tujuannya untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas. PTK menekankan pada perbaikan dan penilaian atas tindakan yang diambil oleh guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Desain penelitian ini mengikuti model siklus yang terbagi dalam empat tahapan utama yang saling terkait dan berkelanjutan:

- Perencanaan: Menyusun rencana tindakan, termasuk penggunaan metode *role play* dan media kartu ekspresi.
- Pelaksanaan: Menerapkan tindakan di kelas sesuai rencana.
- Observasi: Mengamati proses pembelajaran dan mencatat hasilnya.
- Refleksi: Mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas II.A yang mencakup laki-laki dan perempuan. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi sebelumnya.

Untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan tes sebagai instrumen evaluasi. Tes tersebut, seperti yang dijelaskan oleh Junaidah (2022), bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes diterapkan untuk menilai kemajuan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia setelah penerapan metode Role play yang dibantu dengan kartu ekspresi. Tes ini dirancang secara khusus untuk mengukur hasil belajar siswa kelas II.A, guna melihat sejauh mana penerapan model pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap perkembangan pembelajaran mereka.

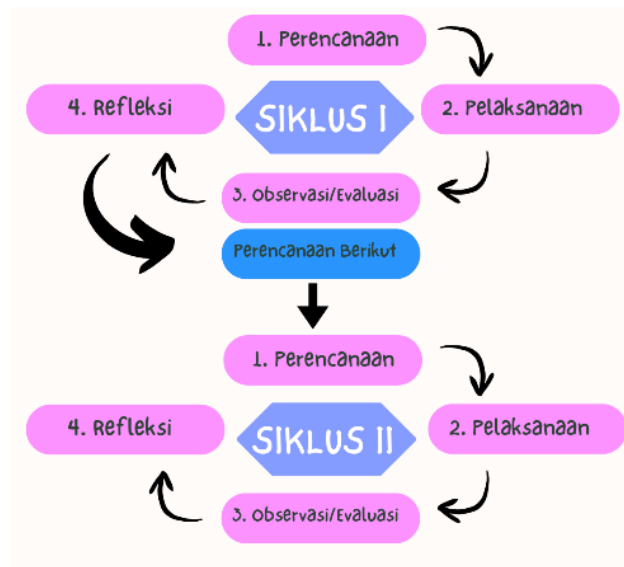
Basri Syamsu (2000) menyatakan bahwa setelah memahami prinsip dasar dari model pembelajaran Role Playing, langkah selanjutnya adalah melaksanakan model ini dengan mengikuti serangkaian proses yang telah ditetapkan. Proses tersebut dimulai dengan guru yang menyusun dan mempersiapkan materi pembelajaran secara matang. Kemudian, beberapa siswa dipilih untuk mempelajari materi yang akan dipraktikkan beberapa hari sebelum pelaksanaan. Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari lima orang, untuk mempermudah pembagian tugas dalam kegiatan. Tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru untuk memberikan gambaran jelas tentang hasil yang ingin dicapai. Setelah itu, siswa diminta untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari sesuai dengan naskah yang disiapkan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

sebelumnya. Setelah siswa mempraktikkan naskah mereka, mereka tetap berada dalam kelompok untuk menyaksikan presentasi dari kelompok lainnya. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari diskusi mereka. Guru kemudian memberikan kesimpulan akhir untuk merangkum keseluruhan pembelajaran yang telah berlangsung. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, guna mengetahui apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dengan baik. Langkah-langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa model Role Playing diterapkan dengan efektif, memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh bagi siswa.

Metode Role Playing dalam pembelajaran bertujuan agar siswa dapat menggambarkan perilaku atau ekspresi wajah seseorang dalam konteks interaksi sosial. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat merasakan peran yang mereka mainkan dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain sesuai dengan yang diinginkan oleh guru. Siswa juga dapat mempelajari karakter orang lain, cara berinteraksi, serta cara mendekati dan berkomunikasi dengan orang lain. Dalam situasi tersebut, mereka diharapkan dapat menyelesaikan masalah secara mandiri. Namun, dalam penelitian ini, skenario disusun sesederhana mungkin mengingat siswa berada pada tingkat kelas rendah.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa siklus untuk mencapai hasil yang diharapkan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi atau evaluasi, dan refleksi. Refleksi dari siklus pertama akan menjadi dasar untuk menyusun perbaikan di siklus kedua. Tahapan pada siklus kedua dirancang untuk mengikuti langkah-langkah yang sama seperti pada siklus sebelumnya. Berikut adalah gambaran model desain penelitian tindakan kelas yang menunjukkan hubungan berkesinambungan antar siklus.



**Gambar 1** Siklus penelitian

(Sumber: Suharsimi Arikunto dkk., 2015)

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai hasil belajar siswa. Kriteria pencapaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah mencapai nilai minimal 75 atau lebih, sesuai dengan standar yang diterapkan di sekolah untuk kelas II. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif, digunakan rumus perhitungan nilai Gain, yang diambil dari Hake (1999), untuk menghitung skor Gain yang dinormalisasi:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Nilai gain selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kriteria skor gain yang telah dinormalisasi menurut (Hake, 1999), dapat dilihat pada table 1 dibawah ini.



**Tabel 1.** Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

Kriteria Peningkatan Gain	Skor Ternormalisasi
$>0.70$	g-Tinggi
$\geq 0.30 (<g>) \leq 0.70$	g-Sedang
$< 0.30$	g-Rendah

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A.Hasil**

Pada tahap pertama, pembelajaran difokuskan pada topik Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan pemahaman dan pengungkapan ekspresi. Proses dimulai dengan guru memberikan tes awal untuk mengevaluasi pengetahuan dasar siswa. Setelah itu, guru melanjutkan dengan implementasi pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya. Kemudian, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok tertentu dan diberikan pertanyaan yang bertujuan untuk membangkitkan ketertarikan serta rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang akan diajarkan. Sebagai pengantar, guru menunjukkan video yang relevan dengan ekspresi, yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa. Setelah menonton video, siswa diminta untuk menceritakan kembali apa yang mereka tonton. Guru kemudian membagikan lembar kerja siswa (LKS) dan meminta mereka untuk mengerjakan tugas sesuai instruksi, dengan menggunakan kartu ekspresi yang sudah mereka pilih sebelumnya. Dengan penerapan metode bermain peran serta penggunaan kartu ekspresi sebagai alat bantu pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada kemajuan hasil belajar mereka.

Dalam kegiatan pembelajaran kelompok, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan bantuan kepada siswa agar mereka dapat memahami materi yang dirasa sulit, baik secara mandiri maupun berkolaborasi dengan teman sekelompok. Setelah sesi diskusi selesai, siswa diminta untuk menyampaikan hasil diskusi mereka serta memerankan peran yang sesuai dengan kartu ekspresi yang sudah dipilih oleh setiap kelompok. Setiap kelompok kemudian menerima masukan dari kelompok lain, dan bersama-sama dengan guru, mereka merangkum hasil diskusi yang telah dilakukan. Sebagai bentuk penegasan, guru memberikan penjelasan tambahan terkait materi yang telah dipelajari. Sebagai penutupan, guru

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

mengadakan posttest untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Pada tahap kedua, pelaksanaan pembelajaran disesuaikan berdasarkan hasil refleksi dari tahap pertama. Proses pembelajaran kali ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam model Role play, dengan guru berperan lebih sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa sepanjang kegiatan belajar. Selain itu, guru juga memberikan solusi untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul, dengan cara memantau siswa lebih intensif dan memberikan penjelasan lebih mendalam terkait materi yang belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa. Untuk meningkatkan partisipasi dan rasa tanggung jawab siswa, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga mereka dapat lebih fokus dalam menyelesaikan lembar kerja yang telah disediakan. Siswa kemudian melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi mereka, dan mempraktikkan materi menggunakan kartu ekspresi yang telah disediakan. Setelah itu, umpan balik diberikan oleh kelompok lain, dan guru bersama siswa menyimpulkan hasil dari diskusi tersebut.

Setelah sesi diskusi selesai, guru memberikan penekanan tambahan terhadap materi yang telah dipelajari untuk membantu siswa memperdalam pemahaman mereka. Di akhir sesi pembelajaran, guru memberikan tes evaluasi (posttest) untuk menilai sejauh mana siswa dapat memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Pendekatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih luas. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka serta kemampuan untuk bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Menurut Slameto (2013), ada berbagai faktor yang memengaruhi proses pembelajaran, yang dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup elemen-elemen yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, sementara faktor eksternal berasal dari kondisi dan pengaruh yang ada di luar diri individu tersebut. Faktor internal melibatkan aspek yang ada pada diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup pengaruh dari keluarga, lingkungan sekolah, atau masyarakat di sekitarnya. Selain itu penggunaan media , model,metode dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh, sengi pemilihan hal tersebut sangat di anjurkan,didalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang di padukan dengan media kartu ekspresi sehingga lebih memudahkan peserta didik dalam proses pemahaman pembelajaran yang akan dilakukan didalam kelas. Pada setiap kartu akan menggabarkan skenario akan ekspresi yang akan

diperankan oleh setiap 2 perwakilan kelompok untuk memainkannya di depan kelas, kemudian peserta didik yang lainnya akan menebak skenario apa yang telah di perankan oleh peserta didik yang tampil. Berikut ini kartu ekspresi yang digunakan :



Gambar 2 : Gambar Kartu Ekspresi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data mengenai hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan pembelajaran Role play dengan kartu ekspresi selama dua siklus berhasil dikumpulkan. Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan hasil belajar siswa:

Sehingga untuk memudahkan pembacaan hasilnya di tuangkan pada table berikut :

**Tabel 1.** Hasil Belajar IPA Kelas VII.6 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar

Siklus	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kriteria N-Gain
<b>Siklus I</b>	59.3	79.6	0.5	g-sedang
<b>Siklus II</b>	69.2	90.1	0.7	g-tinggi

Berdasarkan informasi yang tertera dalam Tabel 3 mengenai hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.A UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli, terlihat adanya perubahan yang signifikan. Skor N-Gain pada siklus pertama tercatat 0,5, yang berada dalam kategori sedang. Sementara itu, pada siklus kedua, skor N-Gain mengalami peningkatan menjadi 0,7, yang termasuk dalam kategori tinggi. Kenaikan ini menunjukkan adanya kemajuan yang berarti

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dalam hasil belajar siswa antara kedua siklus tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran Role play yang melibatkan penggunaan kartu ekspresi memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya terkait ekspresi.

Peningkatan skor N-Gain yang signifikan antara siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam memahami materi yang diajarkan, terutama mengenai ekspresi. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu ekspresi dalam model pembelajaran Role play dapat memperkaya pemahaman siswa, serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Secara keseluruhan, hasil ini mengonfirmasi efektivitas penggunaan metode tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.A UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli.

### **B. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di kelas II.A UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli yang terdiri dari 30 siswa. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Role play yang melibatkan penggunaan kartu ekspresi di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui lembar tes yang diberikan kepada siswa pada awal dan akhir setiap siklus pembelajaran.

Kemampuan yang dimiliki oleh seorang pendidik mencerminkan kualitas sejati dari guru tersebut. Guru dengan kompetensi pedagogik yang baik dapat mengajar dengan efektif karena mereka menguasai pendekatan psikologis, ilmu, serta seni dalam mengajar yang memungkinkan mereka untuk memahami dan mendidik siswa dengan baik. Guru yang efektif tidak hanya mampu menyampaikan materi dengan jelas dan komunikatif, tetapi juga memahami kebutuhan dan karakteristik setiap siswa. Pendidik yang memiliki kepribadian matang dan kuat berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan siswa, serta dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Untuk meningkatkan pencapaian tersebut, sangat penting bagi guru untuk menggunakan pendekatan yang berfokus pada siswa, serta memanfaatkan berbagai alat bantu pembelajaran yang relevan. Dengan pendekatan semacam ini, siswa tidak hanya didorong untuk lebih aktif, tetapi juga lebih bersemangat dalam memahami materi yang disampaikan. Agar hasil belajar siswa lebih optimal, guru harus menciptakan suasana yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

mereka merasa terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mencapai hal ini adalah pendekatan yang lebih interaktif, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam setiap tahap pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan relevan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk lebih kreatif, aktif dalam berdiskusi, serta memahami pelajaran dengan cara yang lebih mendalam dan menyeluruh. Dengan demikian, hasil belajar siswa pun akan mengalami peningkatan yang signifikan.

Penelitian ini menerapkan metode pembelajaran berbasis Role play dengan penggunaan kartu ekspresi untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat mengungkapkan ekspresi wajah dan perilaku sesuai dengan karakter yang dimainkan dalam konteks sosial yang telah ditentukan. Santosa (2010:18) mengungkapkan bahwa tujuan utama dari teknik bermain peran adalah untuk membantu siswa memahami perasaan orang lain, berempati terhadap situasi mereka, serta mengenali dan menghargai perbedaan pandangan yang ada. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memposisikan diri dalam konteks sosial yang berbeda dan belajar untuk lebih peka terhadap perasaan orang lain. Selain tujuan pembelajaran, pemilihan media yang tepat juga memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Rohani (2007) mengemukakan bahwa dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan, antara lain biaya yang terjangkau untuk pembelian maupun pemeliharaan, kecocokan media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta kemudahan dalam pengoperasiannya. Selain itu, media yang dipilih harus mudah diperoleh di pasaran beserta suku cadangnya, agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran yang efisien dan efektif.

Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah permainan kartu. Dalam penelitian yang berjudul "Penerapan Strategi Sorting Kartu pada Materi Suhu dan Perubahannya terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII," Laksmi (2015) menyimpulkan bahwa strategi sorting kartu, yang termasuk dalam kategori permainan kartu, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan ini berfungsi sebagai metode pengajaran yang efektif. Menurut Sadiman (2010), permainan memiliki berbagai manfaat sebagai alat pendidikan, antara lain memberikan kesenangan dan hiburan, memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, memberikan umpan balik langsung, serta mudah dibuat dan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

diperbanyak. Oleh karena itu, pemanfaatan kartu ekspresi memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Permainan (games) dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam pengajaran. Berdasarkan Sadiman (2010), permainan memiliki berbagai keunggulan sebagai alat pendidikan, antara lain sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menghibur, mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung, serta mendukung siswa dalam mempelajari keterampilan membaca, menulis, dan berkomunikasi secara tidak langsung.

Pada siklus pertama, hasil penelitian mengungkapkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran Role play dengan kartu ekspresi, skor N-Gain siswa tercatat sebesar 0,5, yang termasuk dalam kategori sedang. Namun, pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan skor N-Gain mencapai 0,7, yang masuk dalam kategori tinggi. Rata-rata nilai pre-test pada siklus pertama adalah 59,3, dan setelah model pembelajaran diterapkan, nilai post-test naik menjadi 79,6. Pada siklus kedua, nilai pre-test meningkat menjadi 69,2, lebih tinggi dibandingkan siklus pertama, sementara nilai post-test mencapai rata-rata 90,1. Peningkatan ini menandakan adanya pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran Role play dengan kartu ekspresi terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan yang signifikan antara siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa penerapan metode Role play dengan kartu ekspresi telah berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang mendukung peningkatan ini antara lain, bertambahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta meningkatnya minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, sekaligus meningkatkan capaian akademis mereka. Skor N-Gain yang lebih rendah pada siklus pertama mungkin dipengaruhi oleh rendahnya tingkat motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Metode pembelajaran yang digunakan pada siklus pertama juga kurang tepat, sehingga menyebabkan siswa lebih pasif dan pembelajaran didominasi oleh guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga menjadi faktor penghambat. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mempermudah komunikasi antara guru dan siswa serta membuat penyampaian materi lebih efektif. Dengan media yang tepat, minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat, yang akhirnya berpengaruh positif pada hasil belajar mereka.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Berdasarkan pendapat Ni Nyoman (2018), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian belajar siswa, salah satunya adalah faktor psikologis yang meliputi motivasi, minat, sikap, dan rasa percaya diri siswa. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan juga berpengaruh terhadap hasil yang dicapai oleh siswa. Ketika guru hanya mengandalkan ceramah sebagai metode pengajaran, sering kali hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, kehilangan fokus, dan tidak aktif dalam pelajaran, yang berimbas pada pemahaman materi yang kurang baik. Selain itu, gaya belajar siswa juga memegang peranan penting dalam memengaruhi hasil belajar mereka, seperti yang dijelaskan oleh Astiti et al. (2021). Kondisi fisik siswa juga dapat memengaruhi kelancaran mereka dalam mengikuti pembelajaran dan mempengaruhi kualitas hasil belajar yang diperoleh.

Pembelajaran berbasis permainan peran dengan menggunakan kartu ekspresi, yang memfasilitasi siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan, turut berperan dalam peningkatan hasil belajar pada siklus kedua. Selain itu, karena siswa telah familiar dengan penggunaan aplikasi tersebut, mereka menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam belajar. Model pembelajaran role play juga mendorong siswa untuk bekerja sama secara aktif dengan teman sekelas mereka dan saling berbagi pengetahuan dalam kelompok. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa, sehingga mereka lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Menurut (Kustiani & Hariani, 2018) Motivasi berperan penting dalam dunia pendidikan karena dapat mempengaruhi perilaku dan sikap siswa, serta memicu mereka untuk mengambil tindakan. Motivasi yang berasal dari dalam diri siswa memiliki dampak signifikan terhadap hasil akademik yang mereka capai. Siswa yang memiliki keinginan kuat untuk berhasil cenderung lebih berusaha keras dalam memahami materi dan memperbaiki prestasi mereka. Sebuah studi oleh Anggara (2016) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Role play dapat membawa perubahan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Hal serupa juga dibuktikan dalam penelitian Hanif (2020), yang menyatakan bahwa metode Role play sangat efektif dalam mengasah keterampilan berbicara siswa, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dengan cara yang lebih menyeluruh.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan penuh rasa syukur, saya memanjatkan puji dan terima kasih kepada Allah SWT atas segala anugerah dan bimbingan-Nya, yang telah memungkinkan saya menyelesaikan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

penelitian ini dengan baik. Saya juga ingin menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada orang tua, keluarga, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan sepanjang proses penelitian ini:

1. Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Universitas Negeri Makassar (UNM)—Terima kasih atas kesempatan, fasilitas, dan bimbingan akademik yang telah Anda berikan selama pendidikan dan penelitian ini berlangsung. Saya telah menggunakan program ini sebagai sarana yang sangat berharga untuk meningkatkan kemampuan saya sebagai pendidik profesional.
2. Para Dosen Universitas Negeri Makassar (UNM) Saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para dosen pembimbing atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan selama proses perkuliahan dan penelitian. Kehadiran dan dukungan bapak/ibu dosen sangat berarti dalam menyempurnakan penelitian ini.
3. Sekolah Dasar yang Berkolaborasi Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua sekolah tempat penelitian dilakukan, terutama kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan penuh untuk proses penelitian ini.
4. Para Guru dan Rekan Sejawat Kami berterima kasih kepada para guru yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman, dan bantuan selama proses penelitian ini. Selama perjalanan ini, rekan-rekan seperjuangan dari program PPG juga telah menjadi sumber inspirasi dan dorongan.
5. Siswa Tercinta Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Anda memiliki warna dan makna yang luar biasa dalam penelitian ini karena semangat kalian untuk belajar, antusiasme, dan kerja sama.

## **PENUTUP**

## **KESIMPULAN**

Hasil dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing yang dipadukan dengan kartu ekspresi untuk memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 SD menghasilkan beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran Role play yang dipadukan dengan penggunaan kartu ekspresi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan rata-rata nilai pretest dan posttest yang terjadi



## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

pada kedua siklus. Yang ditunjukkan pada uji N-Gain juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan kategori perolehan nilai yang beralih dari sedang ke tinggi.

2. Partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan melalui penerapan model pembelajaran Role play dan penggunaan kartu ekspresi. Dengan menggunakan metode ini, siswa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi, merasa lebih berani untuk menyampaikan pendapat, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang diajarkan. Peran yang dimainkan oleh siswa dalam setiap sesi pembelajaran memberi mereka kesempatan untuk lebih terlibat dan merasakan langsung aplikasi materi yang diajarkan.
3. Efektivitas penggunaan model Role play dan kartu ekspresi terbukti memberikan hasil yang positif dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Metode ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih giat memahami materi, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan komunikasi mereka. Dengan suasana belajar yang interaktif dan dinamis, siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman mereka terhadap pelajaran..

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Guru** ;Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan model pembelajaran Role Playing, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konteks dan komunikasi aktif. Sebelum penerapan, guru perlu mempersiapkan skenario peran yang sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran.
2. **Bagi Sekolah;** Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti Role Playing dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengelola pembelajaran berbasis aktivitas.
3. **Bagi Peneliti Lain;;** Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengaplikasikan model pembelajaran Role Playing pada tingkat kelas atau mata pelajaran lain guna mengetahui efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, evaluasi lebih

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan model ini juga perlu dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andika, R., & Puspitasari, D. (2023). Efektivitas Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Universitas Langlangbuana*. Diakses dari [https://jurnal.fkip.unla.ac.id/Langlangbuana Journal](https://jurnal.fkip.unla.ac.id/Langlangbuana%20Journal)
- Arifin, T., & Wulandari, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Role play. *Proceedings Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. Diakses dari <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/index.php/pssh/issue/view/12E-ProceedingsUMP>
- Ariwitari, N. M. R., Putra, M., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh metode pembelajaran role playing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pkn kelas V SD gugus 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).[www.academia.edu/download/50374703/37-2247-1-SM.pdf](http://www.academia.edu/download/50374703/37-2247-1-SM.pdf)
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change Gain Scores ARE A-D American Education Research Association's D Measurement And Research Methodology*.
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. 12(1), 14–22.
- Laksmita, Anindita A. 2015. Penerapan Card Sort Strategy pada Materi Suhu dan Perubahannya terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII. Skripsi. Tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di sma Azharyah Palembang. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>
- Ni Nyoman, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Novita, A., & Hartini, S. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam Pembelajaran Tematik di SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 45-55. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu>
- Novita, F., & Fitriasari, A. (2020). Metode dalam model pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta*, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Tautan akses: [Novita & Fitriasari, 2020 Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta](#)
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman. (2023). Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 80–90.
- Rachmawati, Y. F. (2017). *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <http://repository.upi.edu>
- Rohani, Ahmad. 2007. Media Instruksional Edukatif. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2010. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran. Kencana Prenada Media.
- Sari, N. A., Djumingin, S., & Dalle, A. (2023). Pengaruh metode peer tutoring dan STAD terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 214-220. Tautan akses: Sari et al., 2023 [UNM OJS](#)

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi: Jakarta Rineka. Cipta.
- Suhanadji. & Waspodo Tjipto Subroto. (2003). Pendidikan IPS. Insan Cendikia
- Suryani, E., dkk. (2022). Penggunaan Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 205-214.
- Suryani, N., & Kurniawan, B. (2022). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*. Diakses dari <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id> **STIE Trianandra E-Jurnal**
- Syamsu Basri. (2000). Pengertian Model Pembelajaran Role Playing. Diakses pada 1 Mei 2020 dari <http://www.sharingkuliahku.wordpress.com.html>
- Utaminingsih, E., Sulasih, T., Puspita, S., Sumartiningsih, T., Habibi, M., & Mulyaningtiyas, E. (2023). Media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 860-870. Tautan akses: Utaminingsih et al., 2023 [Journal of Universitas Indraprasta PGRI](#)
- Wijaya, H. (2021). Media Pembelajaran Kreatif untuk Anak SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45-58.
- Yuliana, N. K., & Rahman, E. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 1.