

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ifnu Diky Pambudi^{1*}, Subhanadri², Zulqoidi R. Habibie³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

Email: *ifnudikypambudi101202@gmail.com

Abstract: The topic of insufficient self-confidence among students in IPAS subjects served as the impetus for this thorough investigation. This study seeks to elucidate the role-playing learning paradigm's impact on sixth-grade students' self-confidence in IPAS topics at SDN 109/II Manggis. This study employed a quantitative research method and a quasi-experimental nonequivalent control group design, ensuring a comprehensive approach to the research. The research employed an experimental group, utilizing a sample from class VA. To evaluate the hypothesis in this study, the researcher employed non-parametric statistical tests, specifically the Wilcoxon test and the Mann-Whitney U test, utilizing SPSS version 26. The Wilcoxon and Mann-Whitney U test outcomes for the self-confidence variable indicated a significance of 0.000, less than 0.05, validating H_a . Similarly, the significance of the learning desire variable was also 0.000, confirming the acceptance of H_a . The hypothesis test results indicate that the self-confidence of grade VI students in IPAS topics utilizing the role-playing learning model significantly influences their self-confidence compared to those employing the conventional learning model.

Keywords: *role playing*, kepercayaan diri

Article info:

Submitted: 12 Juli 2025 | Revised: 29 Agustus 2025 | Accepted: 01 September 2025

How to cite: Pambudi, I. D. ., Subhanadri, S., & Habibie, Z. R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, 1(3), 285-291. <https://doi.org/10.63461/mapels.v13.60>

A. INTRODUCTION

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pendidikan sebagai Upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun komponen dalam Pendidikan terdiri dari tujuan, peserta didik, pendidik, isi Pendidikan, lingkup Pendidikan dan kurikulum. Kurikulum merdeka dicetuskan oleh menteri Pendidikan Indonesia yaitu bapak Nadim Makarim (Triana et al., 2023).

Pada kurikulum merdeka terdapat pembaharuan yang sangat menonjol yaitu adanya penggabungan antara dua mata pelajaran, Dimana pada kurikulum sebelumnya mata Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berdiri sendiri, tetapi dengan munculnya kurikulum merdeka ini Kedua pelajaran itu disatukan dalam satu kesatuan pembelajaran dengan nama mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kepercayaan diri atau *self confidence* merupakan kemampuan dan penilaian atau sikap menghargai diri untuk beradaptasi dengan dirinya sendiri (Suhandi & Robi'ah, 2022). Konsep dari kurikulum merdeka yang memberikan kemerdekaan bagi pelaksanaan pendidikan terutama bagi guru dan kepala sekolah dalam

menyusun, merancang dan melaksanakan kurikulum merdeka dengan berdasarkan potensi dan kebutuhan peserta didik (Alfatonah et al., 2023).

Guru menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan sistem pendidikan Indonesia, dimana peran guru sangat besar terhadap perkembangan peserta didik (Yestiani & Zahwa, 2020). Dalam dunia pendidikan guru tak hanya memberikan pelajaran melainkan guru juga dituntut untuk memberikan rasa nyaman dan aman kepada peserta didik dengan keperibadian yang beriwibawa, kharismatik dan memiliki daya tarik tersendiri. Peran guru dalam perubahan kebijakan kurikulum ini adalah meningkatkan kualitas pendidikan sejalan dengan tujuan pendidikan (Suhandi & Robi'ah, 2022) Sehingga peserta didik percaya kepada gurunya untuk dijadikan orang tua mereka di sekolah ((Arviansyah & Shagena, 2023). Dalam melakukan tugas nya banyak hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran.

Dalam dunia Pendidikan kepercayaan diri memberikan pengaruh yang sangat luas terhadap kemampuan peserta didik seperti pada era pembelajaran abad 21, peserta didik yang mempunyai kepercayaan diri yang kuat memiliki sikap yang berani dan tegas dalam melakukan sesuatu, selain itu kepercayaan diri mempengaruhi tingkat pemahaman dan sikap optimisme peserta didik (Yulianto et al., 2020). Pendidikan di abad ke-21 seharusnya mampu menyiapkan peserta didik untuk menghadapi berbagai kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat..(Taufiqurrahman, 2023).

Rasa percaya diri merupakan hal yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan individu. Kepercayaan diri merupakan keyakinan dalam diri seseorang untuk dapat menanggapi segala sesuatu dengan baik sesuai dengan kemampuan diri yang dimiliki. Kepercayaan diri juga merupakan keyakinan dalam diri yang berupa perasaan dan anggapan bahwa dirinya dalam keadaan baik sehingga memungkinkan individu tampil dan berperilaku dengan penuh keyakinan (Maimuna & Oktariani, 2022). Kepercayaan diri membuat manusia merasa nyaman berada di lingkungan tempat individu tersebut berada sehingga individu merasa yakin terhadap suatu langkah dan keputusan yang diambilnya guna mencapai tujuan yang diharapkannya(Khadafi et al., 2025)

Guru bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cermat memilih model pengajaran yang sesuai. Pilihan model pembelajaran yang tepat berpengaruh besar terhadap perkembangan peserta didik. Sebab, dengan pendekatan yang cocok, interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung lebih lancar dan dinamis, selaras dengan harapan pemerintah tentang pembelajaran yang berlangsung secara dua arah.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 26 September 2024 di Sekolah Dasar Negeri 109/II Manggis kepada guru kelas VI didapati beberapa permasalahan. Kepercayaan diri peserta didik menjadi masalah utama elama kegiatan belajar-mengajar, nampak banyak peserta didik merasa cemas membuat kesalahan saat harus menjawab pertanyaan dari guru, peserta didik sering bertanya kepada temannya mengenai hal kecil yang sudah di ketahuinya, peserta didik tidak mau/tidak yakin dengan pekerjaannya sendiri untuk menuliskan jawabnnnya ketika diperintah guru, peserta didik sulit bahkan tidak mau belajar secara berkelompok, peserta didik sering kali tidak menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dan mereka cenderung mudah putus asa saat harus menghadapi soal-soal HOTS yang sulit dalam proses belajar., peserta didik mudah tersinggung Ketika diberikan kritik dan saran dari temannya, peserta didik menyontek Ketika dilakukan *assessment*.

Pemecahan masalah ini memerlukan model pembelajaran yang fleksibel serta mampu mengaktifkan partisipasi semua peserta didik secara menyeluruh., salah satunya ialah menggunakan model pembelaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah metode yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, model ini menekankan kepada keterlibatan peserta didik dalam melakukan pembelajaran, Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran social (Barokati, 2023), yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang

ada dalam bentuk cerita sederhana.. Model pembelajaran *role playing* menerapkan kegiatan yang membuat siswa berinteraksi antara siswa dan siswa yang merupakan kegiatan sosial dalam bermasyarakat pada kehidupan sehari-hari (Wirachman & Ike Kurniawati, 2023). Strategi pembelajaran berbasis bermain peran adalah metode aktif yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam simulasi situasi nyata (Kuliah et al., 2020). Dalam metode ini, peserta didik diminta memainkan peran tertentu sesuai dengan konteks materi yang dipelajari. Model *role playing* lebih unggul dalam peningkatan kepercayaan diri karena menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung eksplorasi diri (Afri Naldi et al., 2024).

Berdasarkan analisis permasalahan diatas, peneliti ini berfokus pada eksplorasi "analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VI pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial" dengan tujuan untuk mengetahui kepercayaan diri peserta didik kelas sebelum dan sesudah adanya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role palying* serta untuk mengetahui kepercayaan diri peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. METHODS

Untuk melaksanakan penelitian ini, tipe penelitian yang dipilih adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan tipe penelitian *nonequivalent control group design* yang dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan dikelas VI A (kelas control) dan 5 kali pertemuan dikelas VI B (eksperimen). Di kelas VI A (Kontrol) diterapkan model pembelajaran konvensional, sementara di kelas VI B (eksperimen) diterapkan model pembelajaran *role playing*. Dalam penelitian ini, angket disebar dua kali, yakni sebelum perlakuan diterapkan (*pretest*) dan setelah perlakuan diberikan (*posttest*).

Penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas VI di SDN 109/II Manggis, yang terdiri atas 26 peserta didik kelas VI A sebagai kelompok kontrol dan 26 peserta didik kelas VI B sebagai kelompok eksperimen. Kelas VI B dipilih sebagai sampel utama dalam pelaksanaan penelitian. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam lima pertemuan, meliputi satu pertemuan untuk *pretest* menggunakan angket, tiga pertemuan untuk proses pembelajaran, serta satu pertemuan untuk *posttest*.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 3 tahapan, (1) mengumpulkan data sebelum perlakuan dengan angket, (2) melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan dalam pembelajaran kelas eksperimen dan (3) mengumpulkan data setelah adanya perlakuan dengan angket. Setiap rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini telah di desain sedemikian rupa sehingga mendapatkan hasil yang valid dan sesuai dengan tujuan dari penelitian. Data yang dikumpulkan berupa data yang berkaitan dengan kepercayaan diri peserta didik yang di peroleh melalui angket kepercayaan diri peserta didik, dengan memanfaatkan lembar angket kepercayaan diri peserta didik yang memiliki 32 pernyataan dalam bentuk pilihan dan diberi tanda dengan *check list*.

Proses pengolahan Informasi yang digunakan dalam penelitian ini diawali dengan uji kelayakan angket berupa uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan oleh validator ahli, selanjutnya data yang diperoleh dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis yang telah ditentukan. Dari hasil uji normalitas angket diketahui bahwasanya data yang diperoleh berdistribusi tidak normal sehingga untuk pengujian hipotesis digunakan uji *Wilcoxon* dan uji *Mann Whitney U*. seluruh perhitungan dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS versi 26.

Hipotesis yang peneliti paparkan pada penelitian ini adalah :

- 1) H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri peserta didik

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri peserta didik

- 2) H_a : Kepercayaan diri peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPAS lebih baik daripada kepercayaan diri peserta didik tidak yang menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPAS

H_0 : Kepercayaan diri peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPAS Sama daripada kepercayaan diri peserta didik tidak yang menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPAS

C. RESULT AND DISCUSSION

1. Hasil Penelitian

Uji hipotesis adalah sebuah uji yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri peserta didik dan pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri peserta didik melalui uji banding kepercayaan diri peserta didik. Hipotesis dalam penelitian ini perlu diuji. Tujuan agar membuktikan kebenarannya dari hipotesis yang dirumuskan sebelumnya. Adapun data hasil uji hipotesis yang di gunakan sebagai berikut :

a. Uji Hipotesis Hasil Angket Kepercayaan Diri Peserta Didik Pretest Dan Posttest

Uji hipotesis yang diterapkan pada penelitian ini salah satunya yaitu uji Wilcoxon, hal ini dikarenakan data yang dihasilkan dari uji normalitas data berdistribusi tidak normal sehingga uji yang digunakan adalah uji statistic non parametrik.

Table 1. Uji Hipotesis Uji Pretest Dan Posttest

Test Statistics ^a	
	POST-TEST - PRE-TEST
Z	-4.109 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Menurut data yang terdapat pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) atau signifikansi asimtotik (dua sisi) di tabel 1, yang menunjukkan angka 0,000, karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri peserta didik.

b. Uji Hipotesis Angket Kepercayaan Diri Peserta Didik Melalui Uji Banding

Tahapan uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji Man Whitey-U hal ini dikarenakan data yang dihasilkan dari uji normalitas data berdistribusi tidak normal sehingga uji yang digunakan adalah uji statistic non parametrik. Berdasarkan tabel 2 data di kolom Asymp. Sig. (2-tailed) (signifikansi asimtotik untuk dua sisi) sebesar 0,000, karena angka signifikansinya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kepercayaan diri peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 2. Uji Hipotesis Uji Banding Kepercayaan Diri

Test Statistics ^a	
	Hasil Angket
Mann-Whitney U	70.000
Wilcoxon W	370.000
Z	-4.604
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Angket	

2. Pembahasan

Penelitian ini menjelaskan mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri peserta didik kelas VI di SDN 109/II Manggis pada mata Pelajaran IPAS. Dalam penelitian ini terlihat perbedaan yang menonjol terhadap kegiatan dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik menunjukkan semangat belajar lebih tinggi dibandingkan dalam pembelajaran sebelumnya, hal ini terlihat dari mereka bertanya dan menjawab setiap pertanyaan di dalam kelas, selain itu peserta didik berani mengemukakan pendapat mereka, meskipun terkadang lain dari konteks yang di pelajari. Kegiatan belajar secara berkelompok juga mendorong kegiatan peserta didik untuk aktif dalam kelompoknya, peserta didik mampu mengutarakan pendapatnya serta memberikan saran dan kritik kepada teman nya Model pembelajaran *role playing* meningkatkan semangat dan mengurangi ketegangan ketika berbicara dengan teman sekelompok. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis aktivitas, seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi, lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik dan lebih termotivasi untuk belajar (Anisa Masyitoh et al., 2024) . Partisipasi dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kepercayaan diri (Kadir & Jahada, 2020). Melalui sikap tersebut, peserta didik cenderung lebih berani dan aktif selama kegiatan belajar, sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih maksimal (Ali Akbar, 2023)

Penemuan lain yang terlihat adalah dari kebiasaan peserta didik dalam pembelajaran Dimana peserta didik memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, Ketika peserta didik memiliki tugas peserta didik berusaha untuk menyelesaikannya sendiri, tak hanya itu Ketika peserta didik diberikan Amanah atau tugas peserta didik akan dengan senang hati menjalankan tugasnya. Perasaan tanggung jawab yang telah dipupuk membawa dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri (Hakim, 2005). kecerdasan interpersonal dan tanggung jawab secara simultan berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa (Ali Akbar, 2023) dengan mengambil tanggung jawab, seseorang berkesempatan untuk belajar menghadapi dan menanggung segala resiko yang mungkin muncul setelah mengambil suatu tindakan. Penelitian ini mengalami peningkatan kepercayaan diri peserta didik dikarenakan model yang digunakan dalam sangat cocok dan relevan dengan materi yang diajarkan, pemilihan materi pembelajaran sangat erat hubungannya dengan tujuan yang hendak di capai, materi pembelajaran dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan tujuan dan apa yang diinginkan dalam penelitian ini, Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Dua pendekatan yang sering dibandingkan adalah model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dan pembelajaran konvensional. Keduanya memiliki karakteristik yang berbeda, terutama dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. *role playing* juga memberikan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna *role playing* juga memberikan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Wulandari et al., 2021). Pembelajaran *role playing* memberikan banyak perbandingan dengan pembelajaran

konvensional, Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran(Sukmawati Rahmadani et al., 2022)

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat temuan yang merubah kepercayaan diri peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kepercayaan diri peserta didik kelas eksperimen setelah adanya perlakuan (pembelajaran dengan menggunakan model role playing) serta terdapat perbedaan antara kepercayaan diri peserta didik kelas kontrol dengan kelas eksperimen, dimana kepercayaan diri peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kepercayaan diri peserta didik kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang yang telah dilakukan, berikut beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan: Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif efektif untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik. Untuk mencapai kualitas aktivitas belajar yang optimal, guru diharapkan melatih keterampilan peserta didik dengan memberikan kesempatan agar mereka lebih aktif dan percaya diri selama pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Selain itu, disarankan agar peneliti lain melakukan studi serupa pada materi yang berbeda sebagai bahan perbandingan dan untuk penyempurnaan hasil penelitian ini.

REFERENCES

- Akbar, M. A. (2023). Pengaruh Kecerdasan Interpersonal dan Tanggung Jawab terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas V SD Negeri se-Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 172–186. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i2.25296>
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2023). Efektivitas dan Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 319–330. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.766>
- Barokati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kisah Keteladanan Nabi. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>
- Hakim, Thursan (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara
- Kadir, M., & Jahada, J. (2020). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bening: Belajar Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 11–18. <https://doi.org/10.36709/bening.v5i1.12102>
- Khadafi, A., Qomariyah, S., & Fajarwati, D. (2025). Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi Insititut Madani Nusantara, Indonesia memahami materi. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan. 2. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1246>
- Kuliah, M., Sosial, P., Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa. 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Masyitoh, A., Safmi, C. A., & Gusmaneli, G. (2024). Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 89-95. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.58>
- Maimuna, & Oktariani. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Remaja Awal Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri. *Journal of Social and Economics Research*, 7(2),

44–52. <https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSCR>

- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5936–5945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3172>
- Sukmawati, S., Jamaludin, J., Kembarini, K., Rahmadani, R., Saparudin, S., Fitra, F., Siti, S., Josua, J., & Ali, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan*. 6(1), 762–769. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2611>
- Taufiqurrahman, M. (2023). Pembelajaran Abad 21 Berbasis Kompetensi 4C di Perguruan Tinggi. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.32616/pgr.v7.1.441.78-90>
- Triana, H., Yanti, P. G., & Hervita, D. (2023). Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Interdisipliner Di Kelas Bawah Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 504–514. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4644>
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>