

Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Wayang Kreasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Carangan Tahun Pelajaran 2023/2024

Devi Nuansa Asti¹, Anita Trisiana², Mukhlis Mustofa³

¹ Pendidikan Matematika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

^{2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: devinuansaasti2019@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) Mengefektivitaskan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan wayang kreasi pada peserta didik Kelas IV SDN Carangan 2) Memberi peningkatan pada hasil belajar dari peserta didik lewat penggunaan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan wayang kreasi pada peserta didik Kelas IV SDN Carangan. Metode pada penelitian merupakan metode kualitatif digunakan untuk menggali pemahaman tentang bagaimana interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran terjadi melalui penggunaan wayang kreasi sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penggunaan wayang kreasi sebagai media dalam metode *role playing* secara positif mempengaruhi partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, serta meningkatkan motivasi belajar 2) Adanya sebuah pembelajaran yang dapat memberi sebuah kemudahan untuk keseluruhan peserta didik seperti halnya dengan menggunakan sebuah media berupa wayang yang di kreasikan yang terdapat pada sebuah pembelajaran topik asal-usul suatu daerah. Peningkatan hasil belajar diukur dari hasil tes yang diberikan guru.

Kata Kunci: *Role Playing, Wayang Kreasi, Hasil Belajar, IPAS*

Abstract

This research purpose to 1) Effectivise the use of role playing learning method by using creation puppets in Class IV students of SDN Carangan 2) Provide an increase in the learning outcomes of students through the use of role playing learning methods using puppet creations in Class IV students of SDN Carangan. The research method is a qualitative method used to explore the understanding of how the interaction between learners and subject matter occurs through the use of puppet creations as learning media. The results showed that 1) The use of puppet creations as a medium in the role playing method positively influences the active participation of students in the learning process, and increases learning motivation 2) The existence of a learning that can provide a convenience for all students as well as by using a media in the form of puppets that are created in a learning topic of the origin of a region. Improved learning outcomes are measured by the results of tests given by the teacher.

Keywords: *Role Playing, Puppet Creation, Learning Outcomes, IPAS*

PENDAHULUAN

Kurangnya keterbatasan media dapat membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang aktif. Akibatnya hasil belajar dari peserta didik jadi terpengaruh karena penggunaan media yang begitu kurang, karena dengan menggunakan media yang monoton membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk meningkatkan potensi diri yaitu dengan melakukan pembelajaran berkualitas yang dapat menunjang dalam peningkatan potensi diri peserta didik. Proses pendidikan ialah kegiatan yang paling penting dan pokok.

Kegiatan pembelajaran menjadi kunci bagi kualitas pembelajaran. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses

pembelajaran diharapkan mampu membuat kompetensi yang diajarkan dapat tercapai. Adapun metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan topik “Menunjukkan Daerah Tempat Tinggalnya” dengan tema “Awal Mula Daerah” yaitu metode pembelajaran *role playing*.

Penggunaan metode dan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membuat kompetensi yang diajarkan dapat tercapai. Adapun metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan topik “Menunjukkan Daerah Tempat Tinggalnya” dengan tema “Awal Mula Daerah” yaitu metode pembelajaran *role playing*. Media wayang kreasi ini sebelumnya sudah pernah di teliti oleh peneliti lain seperti penelitian Endang Sri Maruti,dkk (2021) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD” kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya penggunaan metode pembelajaran *role playing* melalui media kreasi efektif diterapkan pada siswa kelas 4 SDN Kecamatan Maospati Malang tahun ajaran 2021/2022. Hasil belajar yang positif ketika pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan hal tersebut terutama pada materi tentang unsur-unsur khusus dongeng.

Para siswa sangat termotivasi untuk belajar dan aktif bertanya tentang materi yang mereka anggap sulit. Penelitian ini yang dilaksanakan di SDN Carangan No.22 Surakarta juga menerapkan penggunaan metode *role playing* dengan media wayang kreasi. Pada penelitian ini yang sebelumnya guru hanya menggunakan media audio dan metode ceramah membuat para peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Uraian diatas merupakan gambaran betapa pentingnya menciptakan belajar siswa yang inovatif, aktif, dan menyenangkan. Sehingga penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Carangan Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

METODE

Langkah dalam penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui 3 teknik yaitu: observasi,wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, datanya diperoleh melalui berbagai informasi. Informan dalam penelitian ini yaitu guru & peserta didik kelas 4 beserta kepala sekolah SDN Carangan No.22. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di ruang kelas 4. Peristiwa dalam penelitian ini yaitu kegiatan pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka. Dokumen dalam penelitian ini berupa modul ajar, hasil dari proses belajar IPAS peserta didik. Teknik analisis data pada proses penelitian ini termuat tiga jalan kegiatan, berupa ringkasan data, sajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. Menurut B. Milles dan Huberman (2014) teknik analisis data meliputi:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penyelenggaraan sekolah ini ada lima hari sekolah. Lingkungan di sekitar SDN Carangan No.22 Surakarta merupakan lingkungan yang baik serta menunjang untuk proses pembelajaran, sangat terjaga dan kondusif. Suasana kehidupan disekolah baik secara akademis maupun sosial sangat baik dan seimbang. Korelasi antar kepala sekolah dengan guru terlihat sangat erat dan memiliki kerjasama yang bagus, aman tertib dan sangat disiplin. Dalam konteks ini, siswa diharapkan dapat menumbuhkan sikap jujur, disiplin, terbuka, dan tanggung jawab (Trisiana et al., 2024). Korelasi diantara guru dan peserta didik sangat baik, korelasi antar peserta didik dimana cukup baik walaupun sebuah perkelahian kecil mungkin ada yang mana pada batas yang normal dan berdasar waktu tertentu, sehingga pihak sekolah mampu memberi sebuah pembinaan dan pemahaman sebuah perilaku dari peserta didik.

Hal dalam penggunaan dalam tercapainya suatu sasaran dalam sekolah dengan merujuk pendidikan dasar yaitu 1) Pembentukan waktu pelaksanaan ibadah pada peserta didik dengan tepat waktu dan berdasar ketaatan 2) Memberikan sebuah pondasi gotong-royong saat beraktivitas di kelas hingga sekolah 3) Dalam peningkatan tenggang rasa anak didik melalui kepedulian sosial 4) Menciptakan keoptimalan dari sarana sekaligus prasarana sekolah dalam rangka penunjangan rancangan pembelajaran agar motivasi belajar terjadi peningkatan 5) Pembelajaran dirancang dimana mencerminkan sebuah kebanggaan pada potensi daerah 6)

Pelaksanaan sebuah pembelajaran dalam rangka peningkatan kemampuan literasi beserta numerasi.

Aspek yang mendukung suasana pendidikan di sekitar SDN Carangan No.22 Surakarta merupakan lingkungan yang baik serta menunjang untuk proses pembelajaran, sangat terjaga dan kondusif. Suasana kehidupan di sekolah baik secara akademis maupun sosial sangat baik dan seimbang. Keseluruhan peserta didik yang ada di SDN Carangan No.22 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024 berjumlah 65 peserta didik yang dibagi menjadi 6 kelas. Selain peserta didik, warga sekolah yang ada di SDN Carangan No. 22 Surakarta guru dan tenaga kependidikan. Sekolah Dasar ini mempunyai 6 guru kelas, 1 guru agama islam, 1 tenaga operartor yang membantu untuk terselenggaranya kegiatan sekolah yang efektif dan kondusif.

Hasil pengamatan memberi sebuah petunjuk yaitu rata-rata guru atau pengajar di SDN Carangan No. 22 Surakarta adalah lulusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang dibekali pada penyampaian materi ketika belajar mengajar kepada peserta didik dimana telah baik serta kompeten. Hal ini mampu memberi sebuah pengaruh pada peserta didik yang lebih memahami dan mendalami setiap materi yang dipelajari. Kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu kelas 4 dengan kondisi kelas yang nyaman dan kondusif. Sekitar tembok dipenuhi dengan poster pembelajaran untuk menumbuhkan daya ingat peserta didik pada materi pembelajaran. Kemudian di depan kelas terdapat papan tulis dan disampingnya terdapat almari. Di kelas 4 juga terdapat map untuk menyimpan berkas-berkas peserta didik.

Pembahasan

Berpedoman terhadap hasil sebuah riset yang dalam pelaksanaannya di bulan September 2023 oleh peneliti yang ada di kelas IV sekolah Dasar Negeri Carangan No.22 Surakarta, peneliti menemukan adanya penggunaan sebuah media belajar di sekolah Dasar Negeri Carangan No. 22 Surakarta masih jarang dilakukan, karena keterbatasan media yang tersedia dan kurangnya kreatifitas guru dalam pembuatan media belajar. Pendidik yang dalam penggunaan alat belajar mengajar berupa media seadanya untuk dikaitkan dalam pembelajaran.

Melalui riset yang dilakukan di sekolah Dasar Negeri Carangan No. 22 Surakarta yaitu salah satu sekolah di Surakarta yang mana proses pembelajarannya menggunakan media wayang kreasi. Sebelum memakai metode bermain peran dengan bantuan media wayang kreasi guru hanya menerapkan dari metode ceramah saja serta tidak adanya penggunaan sebuah media, oleh karena itu anak didik yang sedikit memiliki rasa antusias serta kurang tertarik untuk belajar aktif, saat proses pembelajaran berlangsung.

Kurangnya kreativitas serta inovatif guru juga memberi sebuah pengaruh saat proses pembelajaran serta hasil dari peserta didik. Setelah guru menerapkan metode bermain peran dengan bantuan media wayang kreasi peserta didik aktif dan antusias ketika guru menjelaskan materi pada pembelajaran IPAS. Media wayang kreasi yaitu menjadi media yang menjadikan peserta didik merasa lebih senang dan lebih paham khususnya dalam pembelajaran IPAS topik asal-usul suatu daerah. Pemilihan media pembelajaran wayang kreasi sangatlah tepat digunakan peserta didik kelas IV dikarenakan memudahkan peserta didik memahami pembelajaran pada topik tersebut.

Hasil pengamatan memberi sebuah petunjuk yaitu rata-rata guru atau pengajar di SDN Carangan No. 22 Surakarta adalah lulusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang dibekali pada penyampaian materi ketika belajar mengajar kepada peserta didik dimana telah baik serta kompeten. Hal ini mampu memberi sebuah pengaruh pada peserta didik yang lebih memahami dan mendalami setiap materi yang dipelajari. Kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu kelas 4 dengan kondisi kelas yang nyaman dan kondusif. Sekitar tembok dipenuhi dengan poster pembelajaran untuk menumbuhkan daya ingat peserta didik pada materi pembelajaran. Kemudian di depan kelas terdapat papan tulis dan disampingnya terdapat almari. Di kelas 4 juga terdapat map untuk menyimpan berkas-berkas peserta didik.

Peserta didik kelas 4 SDN Carangan No. 22 Surakarta terdapat 12 peserta didik, terdiri 7 peserta didik laki-laki sekaligus 5 peserta didik perempuan. Penggunaan sebuah model yang inovasi berupa permainan sebuah peran. Dalam model permainan sebuah peran, peserta didik

diminta memerankan drama secara otomatis atau yang keluar dari naluri anak didik dalam pemeranan pemain untuk menciptakan suatu interaksi.

Hasil belajar yang positif ketika pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan hal tersebut terutama pada materi tentang unsur-unsur khusus dongeng. Para siswa sangat termotivasi untuk belajar dan aktif bertanya tentang materi yang mereka anggap sulit. Terdapat beberapa masukan yang ada meliputi: (1) Dengan dilaksanakannya sebuah riset ini guru akan memperoleh wawasan dan pengetahuan lebih dalam bidang pembelajaran inovatif serta penerapan skema, cara, maupun langkah-langkah dan alat penunjang belajar berupa media belajar melalui keterlibatan yang positif dalam keberhasilan proses belajar mengajar yang terdapat dalam diri peserta didik (2) Pencapaian nilai yang diharapkan maksimal, riset yang menerapkan metode belajar mengajar berupa *role-playing* didukung media kreasi berupa dorongan peserta didik dalam keterlibatan proses belajar mengajar dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (3) untuk sekolah dari hasil riset ini menyarankan agar di dalam sekolah dapat menciptakan situasi di mana guru dapat didorong untuk mengadopsi cara dalam proses belajar mengajar dalam peningkatan mutu belajar mengajar yang ada di suatu lingkup sekolah.

Media wayang kreasi ketika digunakan untuk kelas atas, media wayang kreasi juga memberikan kemudahan anak didik dalam memberikan sebuah pemahaman dalam belajar, karena dengan adanya alat penunjang belajar berupa kreasi wayang berwarna sehingga memberikan ketertarikan anak didik pada saat proses belajar mengajar serta memberikan peningkatan nilai ketika belajar mengajar materi IPAS pada anak didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah di dapatkan maka dapat di dapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media wayang kreasi, media pembelajaran wayang kreasi hanya menggunakan kardus yang dipotong dan dibentuk kotak dan dihias menggunakan kertas hvs, tokoh yang digunakan di print dan ditempelkan di bambu kecil menggunakan double tip. Penggunaan media wayang kreasi guru meminta peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok lalu peserta didik dibagi tugasnya masing-masing sesuai tokoh yang ada lalu di presentasikan maju dengan menggunakan metode bermain peran yang penggunaan pemakaiannya berupa media yang berupa sebuah wayang yang sudah di kreasikan.
2. Penggunaan media wayang kreasi, penggunaan media pembelajaran mendapatkan sebuah balasan yang begitu positif dari keseluruhan peserta didik. Adanya sebuah pembelajaran yang dapat memberi sebuah kemudahan untuk keseluruhan peserta didik seperti halnya dengan menggunakan sebuah media berupa wayang yang di kreasikan yang terdapat pada sebuah pembelajaran topik asal-usul suatu daerah. Peserta didik begitu sangat antusias ketika berlangsungnya sebuah proses belajar mengajar. Melalui penggunaan sebuah media yang dimodifikasi berupa wayang yang di kreasikan dapat membantu pada keseluruhan peserta didik untuk dapat lebih memahami materi yang diberikan pada setiap pengajar melalui sebuah metode bermain peran dengan berbantuan sebuah media wayang yang sudah di kreasikan. Adanya balasan yang positif saat penggunaan sebuah permainan peran menggunakan sebuah bantuan media wayang yang di kreasikan.

Keseluruhan anak merasakan rasa yang begitu puas serta timbul ketertarikan ketika berlangsungnya belajar mengajar, maka dari itu terdapat peningkatan saat proses belajar mengajar berlangsung. Peningkatan hasil belajar diukur dari hasil tes yang diberikan guru. Guru setelah menjelaskan materi kepada peserta didik lalu, guru memberikan evaluasi berupa soal tes. Soal tes ini dapat mengukur pemahaman peserta terhadap pelajaran yang telah disampaikan guru, ketika anak masih belum paham guru akan memberikan soal remedial untuk peserta didik yang kurang paham dan nilai nya kurang dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, A. (2020). Teknik Analisis Data Analisis Data. *Teknik Analisis Data Analisis Data*, 1–15. (16-1-2024)

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.(29-12-2023)
- Arwani, M., & Rifa Suci Wulandari. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Wayang Beber Kreasi Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 49–60. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1688> (20-12-2023)
- Bab, M. P. R. P. (2016). Metode Pembelajaran *Role Playing*. 01, 1–23. (27-12-2023)
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651> (20-12-2023)
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356> (14-01-2024)
- Firman. (2015). Analisis Data Dalam Kualitatif. *Article*, 4, 1–13. (16-01-2024)
- Gaya, P., Santri, H., Dampak, S., & Pesantren, M. (2017). *Nenden Maesaroh, 2017 Perubahan Gaya Hidup Santri Sebagai Dampak Modernisasi Pesantren Universitas Pendidikan Indonesia Respository.upi.edu Perpustakaan.upi.edu*. 1–12. (16-01-2024)
- Guarango, P. M. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*, 2(8.5.2017), 293–304. (27-12-2023)
- Hidayati, Ayu. "Penggunaan Media Wayang Kreasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas II Sdn Ketintang 4 Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 2, 2015. (6-03-2024)
- Ikha Listyarini, Y. M. I. P. (2018). Keefektifan Model Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Dengan Bermain Wayang Terhadap Kemampuan Interpersonal Anak dan Keterampilan Bercerita. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 21, 139–147. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua> (20-12-2023)
- Indrawati, M. (2016). Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing. *Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/ Inpassing Berbasis E - Learning*, 6–8. (14-01-2024)
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318> (29-12-2023)
- Khafidoh, M. M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Kreasi untuk Mengenalkan Suku dan Budaya di Indonesia Serta Menanamkan Sikap Toleransi Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Social Pedagogy : Journal of Social Science Education*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.32332/socialpedagogy.v1i2.2741> (06-03-2024)
- Khikmah, N., Prihatiningsih, N., Pratiwi, D. S., Setyawati, R. D., Prajabatan, P. P. G., Sarjana, P., Semarang, U. P., Ivb, G. K., Bango, S. D. N., Bango, J. L. R., Demak, K., & Demak, K. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Dengan Model Problem Based Learning Melalui Metode Bermain Peran Kelas IVB SDN Bango 1*. 668–676. (20-12-2023)
- Kurniasih, E. (2022). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Kreasi Bahan Alam Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 6-7 Tahun SDN 15 Segedong Kabupaten Bengkayang. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 144–158. (27-12-2023)
- Kurniawan, D. T., Hayati, A. A., & Maryanti, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Profesi Untuk Mengenalkan Jenis Pekerjaan Pada Siswa SD. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5208> (29-12-2023)
- Kusumawati, N. N. I. (2018). Implementasi Model Role Playing Menggunakan Media Wayang Berkarakter Dalam Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas Ii Sdn Sambiroto 01 Semarang. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 2(3), 100. <https://doi.org/10.24114/jgk.v2i3.10391> (20-12-2023)

- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *JurnalIlmiahRinjani*,7(2),98. <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149> (29-12-2023)
- Maruti, E. S., & Opsari, R. U. Y. (2021). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sd. *Prosiding Sensaseda*, 1, 49–54. (29-12-2023)
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102> (16-01-2024)
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. (20-12-2023)
- Nurhuda, A. A., Alindra, A. L., Rahmawati, A., & Nurainun, D. (2024). *Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. 8, 310–319. (14-01-2024)
- Nurmin, N. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 108–115. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2702> (20-12-2023)
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah :JurnalKajianIlmu-IlmuKeislaman*,3(2),333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945> (06-03-2024)
- Pendidikan, J., Sekolah, G., & Pendidikan, F. I. (2015). Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Wayang Untuk Meningkatkan Kualitas. (14-01-2024)
- Pratiwi, C. P., Nur, D., & Eky, A. (2023). *Penerapan Model Role Playing Dengan Bantuan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan*. 2(2), 435–450. (29-12-2023)
- Putri, Y. S., & Arsanti, M. (2022). Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Pemulihan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung, November*, 21–26. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka-sebagai-upaya-pemulihan-pembelajaran/%0A> (27-12-2023)
- Rahmah Muthia, 2018. (2018). Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII SMP 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 95–119. (20-12-2023)
- Rahmaniati, R., Bulkani, B., & Pujianti, F. (2018). Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Wayang Pahlawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V-a Sdn 1 Sabaru Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(2), 79–85. <https://doi.org/10.33084/anterior.v17i2.2> (20-12-2023)
- Rahmawati, Diana Yulias , Wening, Aprilia Putri , Sukadari .Rizbudiani, A. D. (2023). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*,. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971> (29-12-2023)
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424> (20-12-2023)
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95. (16-01-2024)
- Rokhis, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Denah Letak Benda Pada Siswa Kelas VI SDN 6 Besito. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3438> (27-12-2023)
- Ruru, N. I. R. U. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu. *Skripsi Nur Intan Rahmatia Usman Ruru*, 1–

105. (20-12-2023)

- Sanjaya, R. E. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Bilangan Romawi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*, 7–33. <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/4352> (29-12-2023)
- Santosa, W. (n.d.). Upaya Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Aktif (Active Learning). *Karyailmiah.Trisakti.Ac.Id*. http://www.karyailmiah.trisakti.ac.id/uploads/kilmiah/dosen/Upaya_Peningkatan_Kompetensi_Mahasiswa_Melalui_Pembelajaran_Aktif.pdf (06-03-2024)
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. (14-01-2024)
- Smk, A. P., Kendal, N. U., & Pelajaran, T. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Standar. 3(1), 104–108. (20-12-2023)
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952> (20-12-2023)
- Supeni, S., Handini, O., & Hakim, L. Al. (2021). Analisis Kebijakan Model Pengembangan Sekolah Ramah Anak (SRA) pada Sekolah Dasar (SD) dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Daerah untuk Mendukung Kota Layak Anak. In *UNISRI Press*. (6-05-2024)
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah UniversitasBatanghariJambi*,23(1),773. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291> (20-12-2023)
- Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*,5(November),102–112. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898> (20-12-2023)
- Trisiana, A., Priyanto, A., & Sutoyo. (2024). An Analysis of the development anti-corruption education in Indonesia through media-based citizenship education using smart mobile civic learning. *Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 166–175. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i1.60261>
- Umam, M. N. (2017). *Perancangan Game Edukasi "Mathematicats" Sebagai Media Evaluasi Materi Perhitungan Matematika Dasar Bagi Siswa Sekolah Dasar* <https://lib.unnes.ac.id/30736/> (17-01-2024)
- Warsihna, J., Ramdani, Z., Amri, A., Kembara, M. D., Steviano, I., Anas, Z., & Anggraena, Y. (2023). Tantangan Dan Strategi Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang Sd: Sebuah Temuan Multi-Perspektif. *Kwangsan: JurnalTeknologiPendidikan*11(1),296. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p296--311> (20-12-2023)
- Yanto, A. (2015). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTs. Almaarif 03 Singosari. *Jurnal Cakrawala Pendas*,1(1),53–57. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4681>(27-12-2023)