

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Kegiatan Ekonomi melalui Model *Role Playing* di Sekolah Dasar Kelas IV

Ika Nur Laela¹, Sukarno², Siti Istiyati³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret,
Surakarta, Indonesia

Email: ikanurlaelaa13@student.uns.ac.id¹, sukarno67@staff.uns.ac.id²,
sitiistiyati@staff.uns.ac.id³

Dikirim: 1 Maret 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3>

Direvisi: 1 April 2026

Diterima: 1 Juni 2026

Kata Kunci:

Keywords: Role
playing; Learning
outcomes; IPAS;
Economic
activities;
Classroom Action
Research

Abstrack

Science and science learning material for class IV economic activities in elementary schools shows low learning outcomes, marked by 50% completeness and an average score below the KKM, influenced by conventional learning. This research aims to improve learning outcomes through Role Playing. Method: two-cycle collaborative PTK with planning, action, observation and reflection stages, involving 12 students. Data was collected through tests and non-tests with triangulation. Results: Role Playing improves learning outcomes, completeness, average grades and student activity. Implications: Role Playing is effective for more active and contextual science learning.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut proses belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna agar peserta didik mampu memahami konsep serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Materi kegiatan ekonomi kelas IV memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan konsep dasar ekonomi, namun dalam praktiknya pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Kondisi ini tidak sesuai dengan teori perkembangan kognitif

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 3, Juni, 2026, Halaman. 1136- 1143

doi: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3.14.3.1136-1143>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman langsung untuk memahami konsep (Hurlock, 2018). Selain itu, teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif melalui interaksi sosial dan kolaborasi dalam zone of proximal development (Naldi et al., 2024). Fakta di kelas IV SD Negeri 2 Manjung menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi masih rendah, dengan hanya sekitar 50% siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian antara perencanaan pembelajaran yang menggunakan model role playing dengan pelaksanaan yang masih didominasi metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik. (Indraswati, 2024) menyatakan bahwa role playing mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, sementara (Susanti dkk, 2024) menunjukkan peningkatan keaktifan dan keterampilan peserta didik melalui pembelajaran berbasis peran. Selain itu, (Azizah et al., 2021.) mengungkapkan bahwa model ini dapat meningkatkan fokus dan pemahaman konsep karena melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial. Namun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengujian efektivitas model, belum menyoroti kesenjangan antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model role playing dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung berdasarkan kondisi nyata di kelas, dengan mengintegrasikan teori Piaget dan Vygotsky sebagai landasan pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kegiatan ekonomi melalui penerapan model role playing pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Manjung.

Masalah Penelitian

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi, ditandai belum tercapainya KKM dan dominannya metode konvensional yang membuat siswa pasif. Kondisi ini tidak sesuai dengan teori Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret serta teori Vygotsky tentang peran interaksi sosial dalam belajar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *role playing* efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman namun penerapannya masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model *role playing*.

Keadaan Terkini Penelitian

Keadaan terkini penelitian menunjukkan bahwa Role Playing efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar melalui pengalaman konkret, sejalan dengan konstruktivisme (Hasibuan, 2022). Namun demikian, kajian yang secara spesifik mengkaji penerapan role playing pada pembelajaran IPAS, khususnya materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar, masih terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa belum banyak penelitian yang menguji secara langsung efektivitas model tersebut dalam konteks IPAS secara kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memperkuat bukti empiris bahwa model

role playing berpotensi meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Kesenjangan penelitian dalam kajian ini terletak pada masih terbatasnya penerapan model role playing pada pembelajaran IPAS, khususnya materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar, serta belum banyak penelitian yang menyoroti kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian (Istiyati et al., 2024) menunjukkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, namun umumnya berfokus pada mata pelajaran IPS atau konteks materi tertentu dan belum secara spesifik mengkaji implementasinya pada IPAS secara kontekstual. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model role playing dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi melalui PTK yang disesuaikan dengan kondisi nyata peserta didik di kelas. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar serta mendeskripsikan aktivitas peserta didik melalui penerapan model role playing dalam pembelajaran IPAS.

METODE

Jenis dan Desain

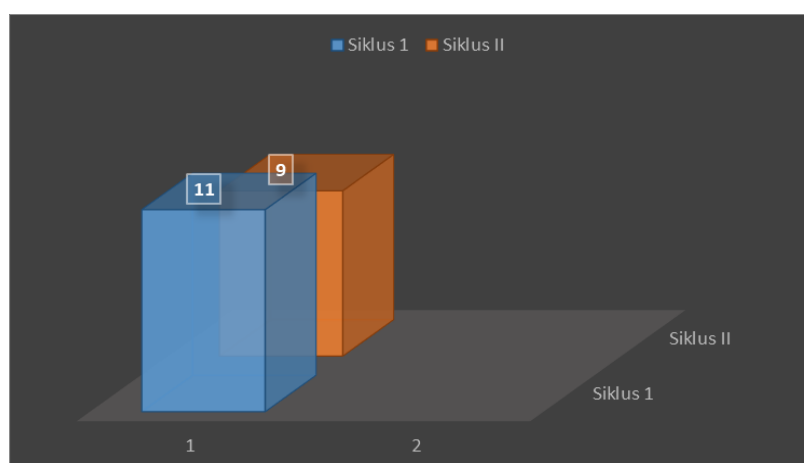
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan melalui dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 12 peserta didik kelas IV. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non-tes dengan triangulasi untuk menjamin keabsahan data. Data tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan data non-tes diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif untuk membandingkan hasil belajar antar siklus, serta analisis kualitatif untuk mendeskripsikan aktivitas dan proses pembelajaran secara menyeluruh. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal minimal 80%, serta peningkatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran yang ditunjukkan melalui keaktifan dalam berdiskusi, keberanian memainkan peran, dan keterlibatan dalam setiap tahap pembelajaran (Ardania et al., 2024)

Data and Sumber Data

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar, sedangkan data kualitatif meliputi aktivitas peserta didik, kinerja guru, dan respons terhadap Role Playing. Sumber data mencakup data primer dari peserta didik serta data sekunder dari guru kelas dan dokumen pendukung. Kombinasi sumber data bertujuan memperoleh informasi yang komprehensif dan valid.

Tabel 1. Kenaikan Hasil Belajar Peserta Didik Antarsiklus

Aspek Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	40	70
Rata-rata Nilai	73	85
Siswa Tuntas	9 (75%)	11 (92%)
Siswa Belum Tuntas	3 (25%)	1 (8%)

**Gambar 1.** Ketuntasan Peserta Didik Antarsiklus

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan non-tes untuk memperoleh data yang komprehensif dan valid. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi melalui pemberian soal evaluasi pada setiap akhir siklus pembelajaran. Hasil tes ini dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian ketuntasan belajar peserta didik serta peningkatan hasil belajar setelah penerapan model *role playing*. Sementara itu, teknik non-tes meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran selama proses *role playing* berlangsung. Wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai respon, kesulitan, dan pengalaman belajar peserta didik maupun guru. Adapun dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar nilai, serta dokumen pendukung lainnya. Kombinasi penggunaan teknik tes dan non-tes ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan dalam menggambarkan peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik.

.Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif menurut Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menghimpun seluruh data yang diperoleh melalui tes dan

non-tes. Selanjutnya, reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif, baik berupa narasi, tabel, maupun grafik untuk memudahkan pemahaman. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung, sehingga menghasilkan interpretasi data yang sistematis, valid, dan komprehensif.

HASIL

1. Kondisi Awal Pembelajaran

Hasil pratindakan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, dengan tingkat ketuntasan hanya mencapai 50% dan nilai rata-rata belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif cenderung berdampak pada rendahnya hasil belajar dan pemahaman konsep.

2. Peningkatan Hasil Belajar

Penerapan model *role playing* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus, yang ditunjukkan oleh kenaikan persentase ketuntasan dan nilai rata-rata kelas secara bertahap. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas nyata (Hidayatika, 2023.). Selain itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky juga mendukung bahwa pembelajaran akan lebih efektif melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan teman sebaya dalam *zone of proximal development* (Utomo et al., 2024). Dengan demikian, model *role playing* yang melibatkan pengalaman konkret dan interaksi sosial terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

3. Perubahan Ktivities Peserta Didik

Perubahan aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan model *role playing* dalam pembelajaran. Pada tahap awal, peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam kegiatan belajar. Namun, setelah diterapkannya *role playing*, aktivitas peserta didik meningkat, ditandai dengan keaktifan dalam berdiskusi, keberanian dalam memainkan peran, serta kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya. Peningkatan aktivitas ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik pada tahap operasional konkret belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung (Hurlock, 2018), serta teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Hasibuan, 2022). Dengan demikian, model *role playing*

tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditandai dengan kenaikan ketuntasan dan nilai rata-rata kelas. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian, sejalan dengan teori konstruktivisme, serta konsisten dengan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas *Role Playing* dalam meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman konsep kontekstual. Selain itu, hasil ini juga relevan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Hurlock, 2018) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata dan aktivitas langsung. Penerapan *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui praktik bermain peran yang bersifat konkret dan kontekstual, sehingga membantu mereka membangun pemahaman secara lebih bermakna. Selain capaian kognitif, aktivitas peserta didik juga meningkat, yang menunjukkan bahwa *Role Playing* berdampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Secara lebih luas, model ini menjadi alternatif pedagogis yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS sekaligus mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan pada materi dan konteks yang berbeda guna memperkuat temuan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD N 2 Manjung, baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran. Sebelum tindakan, pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa lemas, mengantuk, dan kurang bersemangat karena minimnya keterlibatan langsung. Namun, setelah diterapkan model *Role Playing*, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna karena peserta didik terlibat langsung melalui kegiatan bermain peran, diskusi, dan refleksi, sehingga memberikan pengalaman konkret yang memudahkan pemahaman konsep. Peningkatan hasil belajar juga terlihat secara signifikan dari Siklus I ke Siklus II, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 73 menjadi 85 serta persentase ketuntasan belajar dari 75% menjadi 92%. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, minat, serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS..

Implikasi teoritis dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman konsep. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik melalui bermain peran dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi, serta pemahaman materi secara lebih mendalam. Sementara itu,

implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa model *Role Playing* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif oleh guru, khususnya dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Penerapan model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (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>
- Amin, K. (2021). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Problem Based Learning. *Kalam Cendekia*, 9(1), 193–198.
- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky. 08(01), 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>
- Azizah, N., Istiyati, S., & Kamsiyati, S. (n.d.). Analisis peran guru dalam penanaman sikap sosial siswa pada proses pembelajaran ips tatap muka terbatas kelas v sekolah dasar. 1–6.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fitri, A., Rasa A, A., & Kusumawardhani, A. (2023). Panduan Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Hasibuan, Asriana Harahap, M. F. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 97–107. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5626>
- Hidayatika, R. F., & Mahfud, H. (n.d.). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan pemahaman materi upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada siswa kelas v sekolah dasar.
- Hurlock, E. . (2018). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga, 1–260. <http://repository.radenintan.ac.id/10934/>
- Indraswati, D. (2024). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sdn 3 Gondang. 09.
- Istiyati, S., Marmoah, S., Indrastoeti, J., & Poerwanti, S. (2024). Elementary School Teacher ' s Competence in Implementing Differentiated Learning in Surakarta City. 10(10), 7276–7284. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.9026>
- Khotimah, K., Nusantara, T., & Mashfufah, A. (2024). Tantangan Membelajarkan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR). *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 73–81. <https://doi.org/10.17977/um009v33i12024p73-81>
- Mulyati, A. (2022). Rancang Bangun Media Digital Cerita Bergambar Konsep Kegiatan Ekonomi Pada Pembelajaran IPS di SD: Penelitian Design and Development pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 1 Margamulya Kecamatan Cikajang. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 6(1), 43–48. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Pdf-Buku-Teori-Vygotsky. (.).*
- S. Susanti, Fitrah Aminah, Intan Mumtazah Assa'idah, Mey Wati Aulia, T. A. (2024). *PEDAGOGIK*. 2(2), 86–93.
- Sari, Ahmad Hariyadi, K. (2024). *Implementasi model pbl (. 10.*
- Sari, U. P., Ananda, D., Nugraha, B., & Sugianto, R. (2024). *MEMBANGUN RELEVANSI PEMBELAJARAN : MENINGTEGRASIKAN ISU TERKINI UNTUK MENINGKATKAN*. 8(7), 659–666.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Tiyasrini, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 208–217. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i1.198>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wang, Z. M., Peng, Z., Que, H., Liu, J., Zhou, W., Wu, Y., Guo, H., Gan, R., Ni, Z., Yang, J., Zhang, M., Zhang, Z., Ouyang, W., Xu, K., Huang, S. W., Fu, J., & Peng, J. (2024). *RoleLLM: Benchmarking, Eliciting, and Enhancing Role-Playing Abilities of Large Language Models*. 14743–14777.