

Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar

Nahdliatul Latifah¹, Ika Priantari²

¹ Universitas Muhammadiyah Jember; nadialatifah@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Jember; ikapriantari@unmuhjember.ac.id

Abstrak: Kurikulum merdeka memberi kesempatan luas kepada siswa untuk belajar secara santai, bebas tekanan dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi dalam diri. Merdeka belajar mendorong siswa untuk berkembang sesuai dengan potensinya. Hal ini sesuai dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang *system among*, bahwa pendidikan tidak menekan dan menyenangkan sesuai kodrat alam dan kodrat zaman. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan kepada siswa untuk mewujudkan merdeka belajar menggunakan metode *role playing*. Tujuan penelitian ini mengkaji penerapan metode *role playing* dalam mewujudkan merdeka belajar melalui studi literature. Kriteria yang digunakan adalah artikel yang relevan dengan tujuan penelitian yang dipublikasikan 5 tahun terakhir melalui *google scholar*. Hasil penelitian yang diperoleh metode *role playing* memberikan ruang kebebasan pada siswa dalam mengeksplor diri mereka melalui peran yang dijalankan dan pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, terampil berikommunikasi, kreatif, dan berpikir kritis. Tantangan guru dalam menerapkan metode *role playing* adalah waktu dan persiapan cukup banyak dan inovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang variatif sehingga dukungan sekolah dibutuhkan.

Kata Kunci: metode *role playing*, merdeka belajar, studi literature

DOI: <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>

*Correspondence: Nahdliatul Latifah

Email: nadialatifah@gmail.com

Received: 10-04-2024

Accepted: 20-05-2024

Published: 29-06-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: The Merdeka Curriculum provides a broad opportunity for students to learn in a relaxed, pressure-free, and enjoyable manner, fostering the development of their potential. Independent learning encourages students to grow according to their abilities, aligning with the thoughts of Ki Hajar Dewantara on the "system among," where education is not oppressive and should be enjoyable, following the natural and temporal order. One applicable learning model to achieve independent learning is the role-playing method. The aim of this research is to examine the application of the role-playing method in realizing independent learning through a literature review. The criteria used include articles relevant to the research objectives published within the last 5 years, accessible through Google Scholar. The research results indicate that the role-playing method provides students with the freedom to explore themselves through the roles they undertake. Enjoyable learning experiences make students more active, confident, skilled in communication, creative, and critical thinkers. Challenges for teachers in implementing the role-playing method include the considerable time and preparation required, as well as the need for innovation in developing diverse learning experiences, necessitating support from the school.

Keywords: role-playing method, independent learning, literature review

Pendahuluan

Kesempatan luas diberikan kepada guru dalam mendesain pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi di era kurikulum merdeka. Salah satu yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Bapak Nadiem Makarim adalah kebebasan berpikir dalam menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa yang disebut merdeka belajar. Merdeka belajar dimaknai sebagai kebebasan dalam belajar sehingga siswa bisa lebih percaya diri saat tampil di depan umum, belajar secara mandiri dan kreatif, serta mudah bergaul dengan siapapun (Ainia, 2020; (Antara, 2023; Dewi, 2023; Fadilah Ikhsan, 2023; Haryati, 2023; Henderi, 2022; Purnomo, 2023; Rante, 2023; Siregar, 2023; Suharno, 2023a, 2023b; Suyadi, 2022). Menurut Sihombing et al., (2021), merdeka belajar diartikan sebagai guru memberi kesempatan kepada siswa untuk tumbuh dan berkembang sesuai kemampuan dan keunikannya karena setiap individu memiliki bakat dan potensi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Istilah merdeka belajar sesuai dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara (KHD) bahwa pelaksanaan pendidikan haruslah sesuai dengan kodrat siswa yakni kodrat alam dan kodrat zaman sehingga harapannya kreativitas dan inovasi dapat terwujud, hal ini berkaitan dengan system among yang dikenalkan oleh KHD bahwa pendidikan tidak menekan dan menyenangkan (Islahiah, 2022; Ferary, 2021).

Dalam mewujudkan merdeka belajar, guru menjadi penggerak dalam menentukan strategi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berbasis pemecahan masalah agar bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode role playing atau bermain peran menjadi alternatif karena dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaannya dan menumbuhkan kesadaran melalui keikutsertaan siswa dalam permasalahan kehidupan nyata (Ainia, 2020).

Metode Role playing merupakan pendekatan yang telah ada sejak lama namun saat ini digencarkan kembali dalam pendidikan sebagai referensi penerapan merdeka belajar. Siswa memainkan sebuah peran dan berinteraksi melalui narasi yang mengandung unsur representasi kejadian nyata maupun rekaan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Winardy & Septiana, 2023). Role playing memiliki beberapa keunggulan yaitu 1) minat siswa terhadap pembelajaran akan meningkat dan pemahaman terhadap materi lebih mudah, 2) peningkatan keterlibatan siswa, 3) mengajarkan empati dan pemahaman perspektif yang berbeda sehingga dapat meningkatkan keterampilan interpersonal dan kemampuan komunikasi (Jarvis et al., 2002).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Craciun (2010) reaksi positif ditunjukkan siswa saat melakukan role playing pada pembelajaran sains karena membantu mengembangkan intuisi mereka tentang kehidupan nyata atau fenomena abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan percaya diri dalam memecahkan masalah. Ananda (2018) menyebutkan bahwa bermain peran pada pembelajaran PKN dapat meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik, guru dapat memberikan penjelasan terlebih dahulu dan memberi reward bagi siswa yang ikut bermain peran sehingga motivasinya menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik dalam

melakukan studi literatur tentang implementasi metode role playing dalam mewujudkan merdeka belajar.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian studi literatur atau studi kepustakaan melalui metode penelitian kualitatif dari hasil penelitian jurnal terbaru yang dipublikasikan sejak lima tahun terakhir yaitu tahun 2019-2023. Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan dengan cara mengumpulkan data pustaka yang relevan, membaca, mencatat, lalu menganalisis secara kritis mengenai temuan yang ada di dalam literatur kemudian membuat kesimpulan (Pilendia, 2020). Penelusuran pustaka yang diukur dalam penelitian adalah penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar. Pencarian artikel melalui google scholar dan data hasil penelitian berupa data deskriptif yang dianalisis secara deskripsi dengan penjelasan yang mudah dipahami.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari studi literature berupa jurnal nasional yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kebebasan belajar (merdeka belajar) siswa sesuai dengan pemikiran KHD. Hasil penelitian dari kajian literature jurnal nasional diambil dari google scholar pada tahun 2019-2023 terkait metode role playing dalam mewujudkan merdeka belajar dijabarkan dalam paragraf berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Paudi, 2019) pada pembelajaran fisika kelas X materi hukum Newton dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat pengaruh signifikan dengan diterapkannya metode role playing pada peserta didik di kelas eksperimen. Siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan imajinasi saat memerankan tokoh atau benda dengan menggunakan properti yang ada disekitarnya dan mengkhayalkannya. Hipotesis dapat diterima dengan taraf kepercayaan 95% yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas control menggunakan metode konvensional (ceramah). Hal ini karena role playing dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, meningkatkan kerja sama karena siswa bersosialisasi antara satu dengan lainnya, dan memperlihatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penelitian lainnya dilakukan oleh (Yulianto et al., 2020) dengan menggunakan metode eksperimen semu pada kelas kontrol dan eksperimen mata pelajaran matematika SMP. Kegiatan role playing yang dilakukan dengan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kemudian setiap kelompok memperagakan scenario yang disiapkan guru namun siswa diberi kebebasan dalam melakukan improvisasi dalam batas scenario yang telah ada. Hasil penelitian menggunakan role playing memiliki pengaruh terhadap kepercayaan diri siswa pada kelas eksperimen yang didapat dari hasil angket siswa, observasi, dan dokumentasi. Pada kelas eksperimen Nampak siswa lebih percaya diri dalam bermain peran dan menyampaikan pendapat. Walaupun beberapa siswa masih

memiliki kepercayaan diri yang kurang namun sebagian besar rasa percaya diri siswa meningkat dengan baik yang ditunjukkan dengan sikap optimis dan kemandirian siswa.

Penelitian tindakan kelas (PTK) (Harahap et al., 2022) dilakukan karena kurangnya variasi guru dalam memilih model/metode pembelajaran sehingga minat belajar menjadi rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model role playing pada materi virus dapat meningkatkan minat belajar siswa SMA Kelas X yang ditunjukkan tidak hanya keterlibatan secara fisik namun juga aktivitas mental walaupun tidak terjadi secara instan (selama prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 masing-masing 2 pertemuan) Hal ini sejalan dengan pemahaman penulis saat melaksanakan PPL Program Profesi dengan menggunakan metode role playing yang dipadukan dengan PBL terhadap minat belajar siswa kelas X terhadap mata pelajaran Biologi pada sub materi pencemaran lingkungan menunjukkan minat belajar siswa meningkat setelah diberi pendekatan menggunakan role playing yang dilakukan selama dua siklus dengan menggunakan tambahan aksesoris sebagai penunjang pelaksanaan role playing. Dalam pelaksanaannya, penulis memberi kebebasan siswa untuk menghasilkan produk (diferensiasi produk) sesuai dengan minat dan kreatifitas kelompok setelah melakukan kegiatan role playing. Produk yang dihasilkan dalam merdeka belajar sebagai wujud pemahaman siswa terhadap materi dan penentu pembelajaran berikutnya (Febrianti & Dafit, 2023).

Artikel lain yang kami temukan dilakukan oleh (Aisah, 2023) dengan menerapkan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA SMP Kelas VII materi pencemaran lingkungan menunjukkan para siswa berhasil mencapai hasil belajar yang memuaskan dan terjadi peningkatan secara signifikan dalam memahami materi pelajaran IPA. Tugas siswa dalam kegiatan role playing adalah menghayati peran yang dimainkan, menempatkan diri dalam memeragakan watak orang lain, berkomunikasi dan berimprovisasi dengan orang lain sehingga mereka dilatih dan diberi kebebasan dalam menyelesaikan masalah mereka sendiri.

Penelitian terhadap pembelajaran IPA juga dilakukan oleh (Hasibuan et al., 2022) menggunakan metode eksperimen untuk melihat pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD yang dilakukan dalam dua tindakan pembelajaran, hasilnya menunjukkan terjadi peningkatan setiap siklusnya pada materi “penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya”. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan memberikan skenario berupa media gambar yang terdiri dari hewan pemakan karnivora, herbivora, omnivora, dan insektivora dari bahan styrofoam kemudian masing-masing kelompok berdiskusi dan memeragakan suara hewan sesuai dengan jenis makanannya sehingga kegiatan role playing dianggap bisa membuat siswa menjadi aktif dan bebas dalam mengeksplorasi imajinasinya.

Berdasarkan uraian di atas, keseluruhan artikel/jurnal penelitian berkaitan dengan penerapan metode role playing yang tampak dari judul artikel/jurnal. Metode role playing memberikan pengaruh terhadap kebebasan belajar siswa karena mereka belajar tanpa beban dan mampu meningkatkan potensi diri individu. Siswa dapat mengeksplor imajinasinya, melatih rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan dalam pemecahan

masalah dengan mempelajari terlebih dahulu watak yang diperankan, dan memiliki skill berkomunikasi dengan orang lain.

Penerapan metode role playing berdasarkan jurnal yang telah dibahas dapat diterapkan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, hal ini disebabkan metode role playing dapat mengakomodasi karakteristik peserta didik yang meliputi profiling peserta didik. Selain itu penerapan metode role playing dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, minat belajar, rasa percaya diri, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena melalui metode role playing siswa dapat membayangkan seolah dirinya memainkan peran melalui imajinasi dan penghayatan siswa berdasarkan naskah yang diberikan guru sehingga siswa akan mengeluarkan potensi yang ada sebagai wujud merdeka belajar.

Terdapat kelebihan menggunakan metode role playing yaitu 1) meningkatkan minat belajar siswa karena adanya keterlibatan siswa secara langsung, seperti yang disampaikan oleh (Harahap et al., 2022); 2) dapat melatih siswa lebih berani dalam menyelesaikan permasalahan, memberi kesempatan untuk percaya diri dan aktif menyampaikan pendapat di depan publik; 3) metode role playing dapat memberi pengalaman belajar yang dapat memberi manfaat untuk dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari (Fitrianingsih et al., 2023).

Adapun kekurangan dari penggunaan metode role playing menurut (Hariani, 2019) pelaksanaan metode ini membutuhkan alokasi waktu yang cukup banyak sehingga guru perlu mendesain pembelajaran secara matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan metode role playing. Fakta dilapangan ditemukan oleh (Kartika et al., 2021) menyampaikan ternyata guru belum sepenuhnya memahami metode role playing dan siswa dituntut lebih kreatif dalam menghasilkan sebuah karya hasil membaca dongeng menggunakan metode role playing. Peran kepala sekolah dibutuhkan dalam membantu guru menciptakan pembelajaran yang variatif melalui supervisi klinis.

Strategi pembelajaran menggunakan metode role playing menjadikan siswa sebagai peran utama dalam pembelajaran. Siswa dapat bergerak, bermain, menimbulkan sikap bahagia sehingga mampu membangkitkan semangat dan kebersamaan dalam belajar. Siswa bisa memilih seperti apa peran yang akan dimainkan dan bagaimana improvisasinya, sebagai bentuk merdeka belajar yang mengedepankan keinginan siswa. Hal ini dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaan dalam bermain peran lalu mengarah pada kesadaran melalui keterlibatan dalam menyelesaikan masalah yang diperankan. Metode role playing dapat menggali perasaan siswa dan dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan persepsi siswa dalam mengeksplorasi diri mereka. Selain itu melalui peran yang dimainkan, siswa dapat merefleksikan perilaku mereka sendiri dan perilaku orang lain melalui kegiatan yang menyenangkan (Bahtiar & Suryarini, 2019).

Implementasi *role playing* dalam merdeka belajar dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif. Pembelajaran aktif yang dimaksud dengan mengemas pembelajaran dalam sebuah permainan, pembelajaran yang inovatif dimana guru tidak hanya terpaku dengan satu model saja namun juga menggunakan tanya jawab dilengkapi dengan tugas yang tidak membosankan yang belum pernah dilakukan

sebelumnya, dan pembelajaran kreatif agar guru mampu menciptakan kegiatan yang beragam sehingga dapat memfasilitasi tingkat kemampuan dan profil belajar siswa (gaya belajarnya) (Nurfauzi et al., 2023). (Jamaludin et al., 2022) mengembangkan konsep metode *role playing* dalam *framework* merdeka belajar menggunakan prinsip 5M dengan tahap *feel* (menemukan masalah dari *clue* yang diberikan guru, *imagine* (menuliskan harapan), *do* (merumuskan solusi untuk menjawab tahap *imagine*, *share* (membuat alur cerita bersama guru dan memainkan alur dalam cerita. Hal ini dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Melalui rangkaian kegiatan *role playing* berdampak positif terhadap merdeka belajar. Beberapa manfaat implementasi *role playing* bagi siswa dalam konteks merdeka belajar yaitu meningkatkan keterlibatan karena dapat memicu minat siswa terhadap materi pelajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan (Nurfauzi et al., 2023), dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan mengambil peran dan perspektif yang berbeda, siswa dapat belajar menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang (Relita, 2015), meningkatkan kreativitas karena dapat memunculkan ide-ide baru (Herdiyana et al., 2022). Implementasi metode *role playing* dapat mewujudkan merdeka belajar melalui proses yang dilakukan dan dampak positif dalam meningkatkan potensi diri siswa.

Simpulan

Metode *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mewujudkan merdeka belajar karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang menyenangkan, siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan mengeksplorasi diri mereka untuk berkomunikasi dan lebih percaya diri dan kreatif melalui peran yang dijalankan. Tantangan guru dalam menerapkan metode *role playing* adalah waktu dan persiapan yang dilakukan lebih banyak dan inovasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang variatif sehingga dukungan sekolah dibutuhkan.

Daftar Pustaka

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Aisah, S. (2023). Menerapkan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di Mata Pelajaran IPA Kelas X Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23(1), 73–82. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/56989>
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.119>

- Antara, P. A. (2023). The Effect of Learner Autonomy and Institutional Support System on Agile Learners, Independence, and Work Readiness of Students Participating in the Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(15), 158–179. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i15.6432>
- 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>
- Craciun, D. (2010). Role – Playing As a Creative Method in Science Education. *Journal of Science and Arts Year*, 10(112), 175–182.
- Dewi, S. L. (2023). Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) to Strengthen the Culture and Citizenship Literacy of Pre-Service EFL Teachers. *Studies in English Language and Education*, 10(3), 1270–1289. <https://doi.org/10.24815/siele.v10i3.28596>
- Fadilah Ikhsan, Y. F. (2023). Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Dasar pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Kecamatan Baturraden, Banyumas. *Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.10>
- Febrianti, M., & Dafit, F. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas IV UPT SD Negeri 005 Hangtuah Kabupaten Kampar. *Si*, 1(2), 99–116. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3434>
- Ferary, D. (2021). On Ki Hadjar Dewantara's philosophy of education. *Nordic Journal of Comparative and International Education*, 5(2), 65–78. <https://doi.org/10.7577/njcie.4156>
- Fitrianingsih, D., Sutoyo, S., & Handini, O. (2023). Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Peserta Didik Kelas Iiia. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., Pd, M., Pd, M., & Pd, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Medan , Program Studi Pendidikan Biologi , Universitas Negeri Dosen Universitas Negeri Medan , 9 Guru Biologi SMA S. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4).
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 11–22. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Haryati, N. (2023). Identifying Key Factors in Determining a Successful Agropreneurship Education in Merdeka Belajar Program. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1153(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1153/1/012012>

- Hasibuan, L. W. V., Christa, V. S., & Emelda, T. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 217–223.
- Henderi. (2022). A Blockchain-Based Framework Gamification for Securing Learners Activity in Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. 2022 4th International Conference on Cybernetics and Intelligent System, ICORIS 2022. <https://doi.org/10.1109/ICORIS56080.2022.10031383>
- Herdiyana, E., Supriatna, E., Guru, P., Dasar, S., Daerah, K., Universitas, S., & Indonesia, P. (2022). Implementasi Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS tentang Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Perseda*, 5(3), 200–206.
- Herdiyana, E., Supriatna, E., Guru, P., Dasar, S., Daerah, K., Universitas, S., & Indonesia, P. (2022). Implementasi Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS tentang Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Perseda*, 5(3), 200–206.
- Islahiah, N. (2022). Penggunaan Modul Berbasis Proyek (Mober Pro) dalam Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pendar: Jurnal Pengajaran Dan Riset*, 02(02), 181.
- Jamaludin, zam zam, Nursarofah, N., Silviani, D., Fahimiah, A., & Setiadi, pidi muhammad. (2022). Pengembangan Metode Roleplay Melalui Framework. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 648–660.
- Jamaludin, zam zam, Nursarofah, N., Silviani, D., Fahimiah, A., & Setiadi, pidi muhammad. (2022). Pengembangan Metode Roleplay Melalui Framework. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 648–660.
- Jarvis, L., Odell, K., & Troiano, M. (2002). Role play as a teaching strategy. *Strategies for Application and Presentation Staff Development and Presentation*.
- Kartika, T., Fitriani, N., Rizal Fauzi, M., Raya Sawit-Bojong, J. K., & Siliwangi, I. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melaui Media Gambar. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 3.
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221.

- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Purnomo, A. R. (2023). Embedding Sustainable Development Goals to Support Curriculum Merdeka Using Projects in Biotechnology. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(1), 406–433. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.1.23>
- Rante, H. (2023). Development of Social Virtual Reality (SVR) as Collaborative Learning Media to Support Merdeka Belajar. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(7), 1014–1020. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.7.1900>
- Relita, D. T. (2015). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Panca Setya Sintang) Dessy Triana Relita , M . Pd (Dosen STKIP PK-Sintang). Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis, 1(November), 1–7.
- Relita, D. T. (2015). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Panca Setya Sintang) Dessy Triana Relita , M . Pd (Dosen STKIP PK-Sintang). Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis, 1(November), 1–7.
- Sihombing, A. A., Anugrahsari, S., Parlina, N., & Kusumastuti, Y. S. (2021). Merdeka Belajar in an Online Learning during The Covid-19 Outbreak: Concept and Implementation. *Asian Journal of University Education*, 17(4), 35–48. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i4.16207>
- Siregar, J. H. (2023). The Role of Online Media to Improve Student Understanding in the Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program: (Case Study at the Information Systems Study Program at Universitas Pembangunan Jaya). *Lecture Notes in Networks and Systems*, 685, 355–367. https://doi.org/10.1007/978-981-99-1912-3_32
- Suharno. (2023a). Multicultural encounters within kampus merdeka: A study on educational policy impact to bolster diversity. *Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 539–548. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i2.58223>
- Suharno. (2023b). Multicultural encounters within kampus merdeka: A study on educational policy impact to bolster diversity. *Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 539–548. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i2.58223>
- Suyadi. (2022). COVID-19 ambassadors: Recognizing Kampus Mengajar at the Merdeka Belajar Kampus Merdeka program humanitarian projects in the tertiary education curriculum. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.902343>

-
- Winardy, G. C. B., & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. Elsevier: Social Sciences & Humanities Open, 8, 1–9.
- 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>