

STRATEGI EFEKTIF MEMBANGUN LITERASI MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN CERPEN DI KELAS XI SMA NEGERI 6 BALIKPAPAN**Tazkia Umi Muflihah¹⁾, Kiftian Hady Prasetya²⁾**

1,2) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Balikpapan. Indonesia

E-mail: muflihahTazkia@gmail.com**Abstrak**

Rendahnya tingkat literasi di kalangan siswa Indonesia masih menjadi persoalan yang memengaruhi kualitas proses belajar mereka. Kemampuan literasi, khususnya membaca dan menulis, memiliki peran sentral dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Cerita pendek dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan tersebut. Karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar pemahaman siswa terhadap teks bacaan semakin baik. Dengan penggunaan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya menikmati proses mempelajari cerita pendek, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan literasinya secara lebih optimal. Salah satu metode yang dianggap mampu menciptakan dinamika pembelajaran yang aktif adalah *role playing*, yaitu kegiatan ketika siswa diminta memerankan tokoh atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas strategi *role playing* dalam meningkatkan literasi siswa pada pembelajaran cerita pendek di kelas XI SMA Negeri 6 Balikpapan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis data melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role playing* dapat memperkuat kemampuan literasi siswa karena aktivitas membaca dan memahami karakter dilakukan berulang. Selain itu, metode ini memperluas kosakata, meningkatkan pemahaman struktur cerita, serta mendorong terbentuknya budaya literasi yang lebih kuat di sekolah.

Kata kunci: Literasi, *Role Playing*, Cerita Pendek.**Pendahuluan**

Pada tahun 2023, worldtop 20 memperbarui peringkat International Education Database. Indonesia menduduki peringkat 67 dari 202 negara di dunia. Dari data World's Most Literate Nations Ranked tahun 2023, Indonesia mendapat peringkat ke 98 dari 204 negara di dunia dan rating literasi sebesar 95,44%. Dari data-data tersebut bisa dikatakan bahwa Indonesia memiliki tingkat Pendidikan dan literasi yang rendah (Madini, 2023). Rendahnya kemampuan literasi siswa Indonesia berdampak negatif terhadap pembelajarannya. Siswa kesulitan membaca dengan intonasi yang benar dan pengucapan yang jelas. Selain itu, rendahnya minat membaca membuat siswa kurang bisa menyusun kalimat dengan benar serta membuat kalimat efektif.

Literasi adalah mengenai membaca dan menulis yang berkaitan juga dengan cara membaca ataupun menulis baik itu puisi, pantun, cerpen, novel dan lain sebagainya. Literasi juga berkaitan dengan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan kepada siswa di sekolah (Rokmana et al., 2023). Literasi sangat penting dalam pembelajaran khususnya pada kelas bahasa Indonesia. Perbaikan keterampilan membaca dan menulis siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap pencapaian akademis. Maka dari itu, sangatlah penting untuk memperbaiki kemampuan literasi siswa.

Dalam dunia pendidikan khususnya, tulisan mutlak diperlukan. Buku-buku pelajaran maupun buku bacaan yang lainnya merupakan sarana untuk belajar para siswa di lembaga-lembaga sekolah mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Tanpa tulisan dan membaca, proses transformasi ilmu pengetahuan tidak akan bisa berjalan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya tulisan, budaya membaca, serta menulis di kalangan masyarakat (Dalimunthe, 2019). Maka dari itu sangat penting untuk meningkatkan literasi di sekolah contohnya dengan memberikan pojok literasi pada setiap kelas agar siswa menerapkan budaya membaca di sekolah.

Cerpen adalah salah satu jenis karya sastra yang berbentuk prosa naratif fiktif atau fiksi dimana isinya menceritakan atau menggambarkan kisah suatu tokoh beserta segala konflik dan penyelesaiannya, yang ditulis secara singkat dan padat (Noviyanti et al., 2020). Cerpen adalah karya sastra yang berupa cerita prosa yang singkat, padat, dan ditulis dengan jelas. Sebagai alat dalam pengajaran bahasa Indonesia, cerita pendek berfungsi sebagai media untuk memperbaiki kemampuan membaca dan menulis para siswa. Adanya strategi yang tepat dan menyenangkan, siswa dapat bersenang-senang mempelajari cerita pendek dan mengembangkan keterampilan membaca dan menulisnya.

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai pedoman dalam menentukan urutan dan pengulangan kegiatan belajar agar proses pembelajaran berjalan efektif. Strategi yang digunakan oleh guru meliputi usaha untuk membedakan cara mengajar dan menciptakan atmosfer kelas yang menarik agar siswa bisa berkontribusi secara aktif, bukan hanya menerima informasi tanpa keterlibatan (Hoerudin, 2021). Salah satu elemen yang berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami tulisan adalah minat membaca mereka. Guru memiliki peranan penting dalam membangkitkan minat siswa terhadap aktivitas membaca dan menulis. Dalam hal ini, guru berperan untuk menstimulasi ketertarikan siswa dalam kegiatan membaca dan menulis. Mengingat perkembangan pembelajaran yang semakin dinamis sebagai jawaban atas tuntutan global, guru dituntut untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mengajarnya. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting agar siswa dapat meningkatkan pemahaman bacaan mereka secara optimal.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu cabang dari metode simulasi yang menekankan pada keterlibatan aktif *siswa*. Dalam metode ini, siswa diminta menempatkan diri seolah-olah mereka adalah orang lain untuk memahami perilaku, emosi, dan sudut pandang individu tersebut. Pendekatan ini membantu siswa mengalami situasi pembelajaran secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. *Role playing* sering disebut juga sebagai pembelajaran berbasis bermain peran, karena siswa diberi kesempatan untuk memainkan karakter atau tokoh yang ada dalam materi pelajaran (Khoiro & Akhwani, 2021). Misalnya saja ketika mempelajari cerita pendek, siswa membaca cerita pendek dan memerankan tokoh-tokoh sesuai cerita tersebut. Proses ini memungkinkan siswa menjadi pembaca yang lebih baik sekaligus memperdalam peran mereka, memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung melibatkan siswa dalam kegiatan literasi.

Keunggulan metode ini terletak pada kemampuannya meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara aktif, berbeda dengan metode tradisional yang cenderung bersifat pasif. Dengan berperan langsung, siswa tidak hanya memahami teori atau konten, tetapi juga belajar mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi. *Role playing* juga memungkinkan siswa untuk menginternalisasi konsep dengan cara yang lebih menyenangkan dan berkesan, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih mudah diingat dan diterapkan. Oleh karena itu, metode *role playing* dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif, terutama dalam pembelajaran yang menuntut keterampilan interaksi dan pemahaman mendalam terhadap karakter atau situasi tertentu.

Metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut : (1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak. (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias. (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. (4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar (Nurfauzi et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI SMA Negeri 6 Balikpapan menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kurang dalam membacakan berita di depan kelas dengan baik. Selain itu, beberapa siswa juga belum efektif dalam menyusun kalimat pada saat pembuatan cerpen. Dari berbagai isu yang telah dijelaskan, fokus dari penelitian ini adalah cara yang ampuh untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran pada cerita pendek di kelas XI SMA Negeri 6 Balikpapan.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggambarkan upaya peningkatan literasi melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi cerita pendek. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu pendekatan penelitian yang menelaah fenomena atau gejala tertentu secara empiris dalam konteks kehidupan nyata. Data penelitian dikumpulkan melalui sumber primer maupun sekunder (Haris et al., 2023).

Metode riset ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif, dengan data yang diperoleh berupa uraian kata-kata, dialog, serta tindakan *siswa* yang dapat dilihat secara langsung. Selanjutnya, data tersebut ditranskripsikan, dikodekan, dan diinterpretasikan untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam serta kesimpulan yang valid (Chadijah, 2023).

Teknik pengumpulan data menjadi aspek penting untuk menjamin keakuratan ilmiah penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi memungkinkan peneliti untuk menyaksikan fenomena secara langsung, merasakan kondisi lapangan, serta memahami dinamika interaksi siswa dalam pembelajaran *role playing*. Wawancara memberikan informasi tambahan mengenai pengalaman dan persepsi siswa, sedangkan dokumentasi mendukung validitas data dengan bukti-bukti tertulis atau visual yang relevan. Kombinasi teknik ini membantu penelitian memperoleh gambaran menyeluruh mengenai penerapan metode *role playing* dan kontribusinya dalam meningkatkan literasi siswa.

Dalam studi ini, metode yang digunakan untuk wawancara adalah wawancara yang dikonstruksi secara sistematis. Wawancara tipe ini dilaksanakan dengan mengikuti panduan yang telah dibuat sebelumnya, di mana setiap pertanyaan disesuaikan berdasarkan kebutuhan informasi yang ingin dicapai. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengungkap sudut pandang dan pengalaman siswa mengenai pembelajaran cerita pendek yang dilakukan dengan metode bermain peran (Muslim et al., 2023). Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh data empiris yang sistematis dan mendalam mengenai persepsi serta tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran tersebut.

Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan metode dokumentasi untuk mengumpulkan data melalui pemeriksaan arsip, catatan, dan dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Strategi ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi tambahan yang mendukung hasil penelitian dan memastikan data yang dikumpulkan lebih lengkap serta akurat.

Selanjutnya, analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu reduksi data, di mana informasi yang diperoleh disaring dan dirangkum agar lebih fokus; penyajian data, yakni menyusun data secara sistematis untuk memudahkan pemahaman; dan penarikan kesimpulan, yaitu proses interpretasi data untuk menjawab masalah penelitian dan menghasilkan temuan yang valid. Tahapan ini menjamin bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan literasi siswa.

Hasil dan Diskusi

Role playing atau pembelajaran berbasis bermain peran merupakan salah satu metode yang memadukan unsur permainan, tujuan, dan aturan tertentu sehingga menciptakan

pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa ditempatkan pada situasi tertentu yang meniru kondisi nyata di luar kelas, meskipun kegiatan pembelajaran tetap berlangsung di dalam kelas. Metode ini mendorong *siswa* untuk membayangkan dirinya berperan sebagai orang lain, sehingga mereka dapat mengalami perspektif dan tanggung jawab yang berbeda dalam konteks pembelajaran.

Fokus dari *role playing* terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan inderawi siswa terhadap situasi masalah yang dihadapi. Dalam proses ini, siswa berperan sebagai subjek aktif, melakukan praktik berbahasa, seperti bertanya, menjawab, dan berdiskusi dengan teman-temannya. Pendekatan ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana kebebasan berorganisasi, penghargaan terhadap keputusan kolektif, dan kesempatan untuk berperan dalam musyawarah menjadi bagian dari pengalaman belajar.

Keaktifan siswa diperkuat melalui kegiatan seperti pemungutan suara, belajar menerima kekalahan, dan partisipasi aktif dalam berbagai peran. Dengan keterlibatan yang tinggi, siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Karena itu, teknik bermain peran tidak hanya memperbaiki kemampuan berbahasa, tetapi juga membangun sikap sosial, keterampilan berpikir analitis, serta pemahaman terhadap konsep secara mendalam, sehingga menjadikannya cara belajar yang efektif dan menyenangkan (Yulianto et al., 2020).

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Metode ini menekankan keterlibatan aktif *siswa*, di mana mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi secara langsung mengambil peran dalam suatu skenario atau situasi tertentu. Dengan demikian, siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara lebih nyata dan interaktif. Melalui *role playing*, siswa diajak untuk membayangkan diri mereka sebagai tokoh atau karakter tertentu, sehingga mereka dapat merasakan perspektif dan pengalaman orang lain. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, seperti membaca, menulis, dan memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, termasuk kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Keaktifan yang ditumbuhkan melalui *role playing* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa yang terlibat secara aktif cenderung lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, mengingat informasi lebih lama, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar. Oleh karena itu, metode *role playing* dianggap sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif untuk meningkatkan semangat belajar, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif secara simultan dalam lingkungan kelas.

Hasil dari percakapan menunjukkan bahwa para siswa merasa bahagia dan mendapatkan pengalaman baru, yaitu mengubah sebuah cerita pendek dari bentuk tulisan menjadi ekspresi, gerakan, dan perasaan yang sesuai. Selain itu, siswa merasa tertantang dalam mendalami karakter tokoh dalam cerpen, terutama ketika watak tokoh tersebut tidak dijelaskan secara mendetail. Hal ini mendorong siswa untuk mencoba menerka dan menggambarkan watak tokoh agar dapat diekspresikan dengan sebaik mungkin.

Aspek lain yang juga menjadi perhatian adalah penyesuaian intonasi dan kejelasan artikulasi, yang harus disesuaikan dengan karakter tokoh dalam cerita. Secara keseluruhan, metode *role playing* ini terbukti cukup efektif, terutama dalam mengembangkan kreativitas siswa. Siswa dapat lebih mengeksplorasi tokoh, penokohan, alur cerita, dan elemen lain dalam cerpen, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dari kesimpulan tersebut, terlihat bahwa siswa sangat antusias selama proses pembelajaran. Siswa merasa mendapatkan pengalaman baru yang menarik ketika mencoba mendalami peran dalam cerita pendek. Selama pembelajaran berlangsung, siswa juga tampak sangat senang dan menikmati prosesnya. Metode pembelajaran *role playing* terbukti menjadi

pendekatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan pemahaman yang bermakna mengenai cerita pendek. Selain itu, metode ini mendorong siswa untuk aktif membaca, sehingga secara tidak langsung aspek literasi diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan membaca ini tidak hanya memperbaiki kemampuan berbahasa, tetapi juga mendukung siswa dalam menambah kosakata, memahami alur cerita, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis.

Melalui metode ini, siswa belajar berkolaborasi dengan teman sekelas, mengekspresikan emosi melalui peran yang dimainkan, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa untuk memahami cerita pendek secara mendalam.

Literasi adalah kemampuan krusial yang perlu dikuasai oleh setiap siswa. Mayoritas kegiatan belajar bergantung pada kesadaran dan keahlian literasi. Keahlian literasi mencakup semua kemampuan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam proses belajar, kemampuan ini merupakan fondasi yang sangat signifikan untuk mencapai pembelajaran yang efektif, karena dengan keterampilan literasi yang mumpuni, siswa dapat menangkap informasi dengan baik dan menghasilkan ide serta karya (Nur Ainun et al., 2023).

Peran literasi dalam pembelajaran antara lain (1) inisiatif literasi di Sekolah Dasar dapat mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting untuk pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan produktif. (2) keterampilan literasi diperlukan dalam aktivitas eksplorasi dalam pembelajaran yang kreatif dan produktif melalui kegiatan membaca, menulis, serta memilah informasi guna menyelesaikan masalah dan menemukan gagasan baru. (3) keterampilan literasi akan memberdayakan siswa untuk melakukan eksplorasi, melakukan pengamatan, wawancara, eksperimen, dan dengan bijak memilih informasi dari berbagai sumber sehingga meningkatkan efektivitas dalam menerapkan pembelajaran yang kreatif dan produktif (Sawaludin et al., 2019).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dilihat bahwa kemampuan membaca dan menulis memiliki dampak yang besar dalam proses belajar. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan metode yang inovatif, serta membangun literasi dalam pembelajaran salah satunya adalah *role playing*.

Hasil pengumpulan informasi dari siswa menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu mendorong mereka untuk lebih mendalami detail cerpen yang dipelajari. Siswa menjadi lebih teliti dalam mengidentifikasi elemen-elemen penting seperti siapa tokohnya, apa yang terjadi, bagaimana alur cerita berkembang, serta unsur-unsur lainnya yang terkandung dalam cerpen. Bahkan, siswa terkadang membaca teks cerpen secara berulang-ulang untuk memahami secara mendalam setiap aspek yang ada.

Metode ini tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam berbicara, terutama di depan teman-teman mereka, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis isi cerpen. Selain itu, metode *role playing* juga mendorong siswa untuk lebih banyak membaca dan memahami karya sastra lainnya. Dengan memiliki lebih banyak referensi, pemahaman mereka terhadap karakteristik unik dalam setiap cerpen semakin meningkat. Hal ini memberikan wawasan baru mengenai keberagaman isi dan gaya dalam karya sastra. Penggunaan metode *role playing* juga terbukti efektif dalam meningkatkan budaya literasi di sekolah. Tuntutan untuk memahami dan menghayati peran dalam setiap cerpen membuat siswa tergerak untuk membaca teks secara berulang dan mendalam. Proses ini secara tidak langsung memperkuat keterampilan literasi mereka.

Harapan siswa terhadap metode pembelajaran ini adalah agar pembelajaran teks cerpen dan karya sastra lainnya menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan jauh dari kesan monoton. Dengan demikian, siswa lebih bersemangat untuk mempelajari serta memahami cerpen maupun

karya sastra lainnya. Di samping itu, mereka merasa lebih termotivasi untuk meningkatkan kompetensi diri dalam bidang literasi, yang tentunya berdampak positif terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan.

Kesimpulan

Penerapan metode *role playing* telah menunjukkan efektivitasnya sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya pada materi cerita pendek. Melalui metode ini, siswa tidak hanya membaca teks cerpen, tetapi juga terlibat secara aktif dengan memerankan tokoh-tokoh dalam cerita. Hal ini melatih siswa untuk mendalami karakter, alur, dan elemen cerita lainnya, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berbicara, dan ekspresi emosional. Penggunaan metode ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi dalam memahami karya sastra.

Selain itu, aktivitas membaca yang berulang untuk mendalami peran memperkuat keterampilan literasi, meningkatkan pemahaman struktur cerita, serta memperluas kosa kata siswa. Dengan penerapan *role playing*, pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan. Sebaliknya, siswa merasa lebih percaya diri, terlibat dalam kerja sama kelompok, dan memahami cerpen secara mendalam. Metode ini mendorong terciptanya budaya literasi yang lebih kuat di sekolah, sekaligus mempersiapkan siswa dengan keterampilan penting yang relevan untuk perkembangan akademis dan personal mereka.

Referensi

- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode *Role playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.
- Dalimunthe, M. (2019). Pengelolaan Literasi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Sabilarrsyad*, IV(01), 104–112. <https://core.ac.uk/download/pdf/337317397.pdf>
- Haris, I., Kusumarini, E., Zagoto, S. F. L., Kusumawati, I., & Arifudin, O. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/187>
- Hoerudin, C. W. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(2), 121–132.
- Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Role playing* dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Madini, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Literasi Dan Numerasi SMP Dharma Wanita 9 Taman. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 42–48. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i1.693>
- Muslim, Kartika, I., Kuswandi, S., Herawati, S., & Ropitasari, A. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 917–932. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i001.6609>
- Noviyanti, D., Karim, A. A., Nurfadilah, A., Munawaroh, S., & Aghnia, S. F. (2020). Meningkatkan daya pemahaman melalui media cerita pendek siswa kelas VIII SMP Alam Karawang. *Prosiding SAMASTA: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 249–254. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7257>

- Nur Ainun, Jalaluddin, Khairul Asri, Yenni Agustina, Cut Nurul Fahmi, Indah Suryawati, Irwan, Sri Ismulyati, Azwir, Edi Azwar, Muhammad Azzarkasyi, Eli Nurliza, Septhia Irandana, Dedi Sufriadi, Mukhtasar, & Z. (2023). Meningkatkan Literasi dan Kualitas Pembelajaran Yang Kreatif Berorientasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 27–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/ampoen.v1i2.586>
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., Sinaga, J., Majenang, S., Pendidikan Indonesia, U., Muhammadiyah Sungai Penuh, S., Simalungun, U., & Tinggi Teologi Widya Agape, S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(01), 213–221. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>
- Rokmana, R., Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. (2023). Peran budaya literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 129–140. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.960>
- Sawaludin, S., Muttaqin, Z., Sina, S., & Saddam, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study Di Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 43–49. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3443>
- 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>