



IMPLEMENTASI PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI KELAS IV SD

Priya Damar Alamsyah^{1*}, Arifin Muslim²

Universitas Muhammadiyah Purwokerto ^{1,2}

e-mail: priyadamar8@gmail.com, arifinmuslim@ump.ac.id

Diterima: 21/6/2026; Direvisi: 10/7/2026; Diterbitkan: 19/7/2026

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan pendekatan *deep learning* berbasis metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kemmis & McTaggart* digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua sesi. 13 peserta didik berpartisipasi dalam penelitian ini. Data kognitif dikumpulkan melalui ujian tertulis, sedangkan data afektif dan psikomotor dikumpulkan menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi tindakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan aspek kognitif meningkat dari 33,33% (pra-siklus) menjadi 69,23% (Siklus I) dan 84,62% (Siklus II), aspek afektif meningkat dari 41,67% (Siklus I) menjadi 76,92% (Siklus II), dan aspek psikomotor meningkat dari 50,00% (Siklus I) menjadi 84,62% (Siklus II). Seluruh capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Simpulan penelitian ini adalah pendekatan *deep learning* berbasis metode *role playing* terbukti meningkatkan hasil belajar IPAS secara holistik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pembelajaran Mendalam, Hasil Belajar, IPAS, Kegiatan Ekonomi, Bermain Peran*

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, specifically regarding the topic of economic activities. The study aimed to implement a deep learning approach based on the role-playing method to improve student learning outcomes. A Classroom Action Research (CAR) method utilizing the *Kemmis & McTaggart* model was employed, comprising two cycles, each consisting of two sessions. Thirteen students participated in the study. Cognitive data were collected via written tests, while affective and psychomotor data were gathered using observation sheets. The results indicate that the implemented intervention successfully improved student learning outcomes. Mastery rates increased from 33.33% (pre-cycle) to 69.23% (Cycle I) and 84.62% (Cycle II) for the cognitive aspect; from 41.67% (Cycle I) to 76.92% (Cycle II) for the affective aspect; and from 50.00% (Cycle I) to 84.62% (Cycle II) for the psychomotor aspect. All these achievements surpassed the established success indicator of 75%. The study concludes that the deep learning approach based on the role-playing method effectively improves IPAS learning outcomes holistically—across cognitive, affective, and psychomotor domains—for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Deep Learning, Learning Outcomes, IPAS, Economic Activities, Role Playing*

PENDAHULUAN



Berinvestasi dalam pendidikan adalah cara pasti untuk membangun tenaga kerja yang mampu bersaing di skala internasional. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Oleh karena itu, kurikulum mutakhir harus selalu dikembangkan secara dinamis sesuai perkembangan zaman (Fauzan & Arifin, 2022). Kehadiran Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi para pendidik, termasuk di SDN Rungkang 01, untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan unik siswa. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS, keberhasilan pengajaran sangat dipengaruhi oleh kecermatan guru dalam memilih pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Prameswari et al., 2025). Idealnya, pembelajaran IPAS disajikan secara interaktif untuk mengoptimalkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Gunawan et al., 2023).

Namun, realitas di SDN Rungkang 01 menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal dengan kondisi aktual. Berdasarkan data wawancara dan observasi nilai, sekitar 70% peserta didik memperoleh nilai asesmen IPAS di bawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Dari 15 peserta didik yang dievaluasi, hanya 5 peserta didik atau 33,33% yang berhasil melampaui skor minimal 70. Rendahnya capaian kognitif ini berbanding lurus dengan aspek afektif siswa yang cenderung pasif, kurang fokus, serta minim kerja sama dalam diskusi kelompok (Nafiati, 2021). Pada ranah psikomotor, siswa belum menunjukkan keterampilan komunikasi lisan yang optimal saat mempresentasikan hasil diskusi (Nafiati, 2021). Peserta didik kerap merasa gugup, kurang percaya diri, dan menyampaikan materi dengan intonasi datar. Masalah sistemik ini terjadi akibat metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan pengalaman langsung, sehingga materi kegiatan ekonomi terasa abstrak, membosankan, serta sulit dipahami secara mendalam oleh anak.

Menjawab permasalahan tersebut, pendekatan *deep learning* hadir sebagai solusi strategis untuk menciptakan suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Mu'ti, 2025). Melalui keterlibatan aktif secara langsung, *deep learning* terbukti mampu mengasah kemampuan berpikir analitis, kolaborasi, dan pemecahan masalah kompleks peserta didik (Zebua, 2025). Salah satu metode instruksional yang sangat efektif untuk merealisasikan prinsip *deep learning* adalah *role playing* atau bermain peran. Metode ini memungkinkan peserta didik mengembangkan daya imajinasi serta merasakan langsung peran yang dimainkan, sehingga pemahaman terhadap konsep yang dipelajari menjadi lebih intuitif, menyenangkan, dan berkesan (Nuryati et al., 2021). Simulasi sosial ini secara simultan melatih ketajaman berpikir kognitif, kepekaan emosional afektif, serta keterampilan gerak dan verbal psikomotorik siswa. Pendekatan ini merubah paradigma kelas pasif menjadi ruang eksplorasi yang hidup dan berorientasi pada peserta didik.

Relevansi antara metode *role playing* dan materi kegiatan ekonomi sangat tinggi karena mencakup aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi yang dapat disimulasikan secara kontekstual di dalam kelas. Melalui metode ini, peserta didik dapat memerankan langsung pelaku ekonomi sehingga konsep materi menjadi lebih nyata dan tersimpan dalam memori jangka panjang (Ubudiyah et al., 2023). Kebaruan dan nilai inovasi dari penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara pendekatan *deep learning* dengan metode *role playing* yang secara spesifik difokuskan untuk membenahi tiga ranah hasil belajar sekaligus pada materi kegiatan ekonomi Kurikulum Merdeka. Jika penelitian terdahulu umumnya hanya mengukur ranah kognitif atau menggunakan metode konvensional, riset ini menawarkan terobosan pedagogis yang holistik untuk mengatasi ketertinggalan belajar di sekolah dasar. Inovasi ini



menyulap materi teori ekonomi yang kaku menjadi pengalaman belajar aktif yang relevan dengan dunia nyata anak.

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menganalisis peningkatan hasil belajar IPAS mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik kelas IV SDN Rungkang 01 melalui implementasi pendekatan *deep learning* berbasis metode *role playing*. Secara teoretis, hasil riset ini diharapkan mampu memperkaya literatur manajemen pembelajaran Sekolah Dasar, khususnya mengenai penerapan *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan operasional bagi pendidik dalam merancang pembelajaran IPAS yang kontekstual, inklusif, dan menyenangkan. Dengan mensimulasikan peran ekonomi secara nyata, siswa diharapkan tidak hanya mampu melampaui kriteria ketuntasan, melainkan juga tumbuh menjadi pribadi yang komunikatif, mampu berkolaborasi, dan memiliki pemahaman kritis terhadap fenomena sosial ekonomi di sekitarnya. Terobosan ini diproyeksikan dapat mendongkrak kualitas proses pendidikan dasar secara berkelanjutan dan berdaya saing tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain PTK dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Rungkang 01, Kecamatan Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Subjek penelitian terdiri atas 13 peserta didik kelas IV, yaitu 8 laki-laki dan 5 perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua pertemuan pada setiap siklus, masing-masing berdurasi 70 menit. Penelitian dimulai pada 28 April–13 Mei 2026. Prosedur penelitian dimulai dari tahap perencanaan yang meliputi penyusunan modul ajar berbasis pendekatan *deep learning*, LKPD, media pembelajaran (PPT), skenario *role playing*, dan instrumen observasi. Tahap tindakan dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing* yang meliputi pembagian kelompok, mempelajari skenario, pelaksanaan bermain peran, pengisian LKPD berdasarkan pengamatan, presentasi, pengerjaan evaluasi dan refleksi. Tahap observasi dilaksanakan oleh tiga observer, observer pertama mengamati aktivitas guru dan peserta didik, Observer kedua menilai aspek afektif, dan Observer ketiga menilai aspek psikomotor.

Teknik pengumpulan data mencakup teknik tes dan non-tes. Teknik tes berupa tes tertulis dan teknik non-tes berupa observasi. Tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kognitif, sedangkan observasi digunakan untuk mengukur aspek afektif dan psikomotor selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan secara kuantitatif pada setiap siklus penelitian. Nilai akhir peserta didik diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100. Persentase ketuntasan belajar dihitung berdasarkan perbandingan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan jumlah seluruh peserta didik, sedangkan rata-rata kelas diperoleh dari jumlah seluruh nilai peserta didik yang dibagi dengan jumlah peserta didik. Kriteria ketuntasan kognitif mengacu pada KKTP sekolah dengan nilai minimal 70, sedangkan ketuntasan afektif dan psikomotor menggunakan kriteria minimal "Baik" ($\geq 61\%$). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik mencapai ketuntasan pada setiap aspek hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif

Data hasil belajar aspek kognitif menunjukkan peningkatan yang konsisten dan bermakna dari kondisi pra-siklus hingga akhir Siklus II. Pada kondisi pra-siklus, hanya 5 dari 15 peserta didik atau sebesar 33,33% yang berhasil mencapai KKTP dengan rata-rata nilai kelas 64,33, angka yang berada di bawah ambang batas ketuntasan yang ditetapkan sebesar 70. Setelah implementasi pendekatan *deep learning* berbasis metode *role playing* pada Siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 69,23% (9 dari 13 peserta didik) dengan rata-rata nilai 76,92. Peningkatan berlanjut pada Siklus II, di mana ketuntasan mencapai 84,62% (11 dari 13 peserta didik) dengan rata-rata nilai 81,84, melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Rekapitulasi data selengkapnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif

Keterangan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	72	96	100
Nilai terendah	48	64	68
Rata-rata nilai	64,33	76,92	81,84
Jumlah peserta didik tuntas	5	9	11
Jumlah peserta didik tidak tuntas	10	4	2
Persentase ketuntasan (%)	33,33	69,23	84,62
Persentase tidak tuntas (%)	66,67	30,77	15,38
Kriteria	Kurang	Cukup	Baik

Hasil Pembelajaran Aspek Afektif

Hasil belajar aspek afektif dinilai pada setiap pertemuan melalui dua dimensi utama, yaitu dimensi kesadaran (*mindful*) yang mencakup perhatian kepada guru, kemampuan merespons pertanyaan, dan keberanian menyatakan pendapat serta dimensi kerja sama yang mencakup kontribusi aktif dalam kelompok, tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan, dan sikap saling menghargai antarpeserta didik. Data observasi afektif selama dua siklus penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Aspek Afektif

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai tertinggi	79	75	79	92
Nilai terendah	46	63	58	67
Rata-rata nilai	64,42	64,00	66,10	72,15
Jumlah peserta didik tuntas	5	7	9	10
Jumlah peserta didik tidak tuntas	7	6	4	3
Persentase ketuntasan (%)	41,67	53,85	69,23	76,92
Persentase tidak tuntas (%)	58,33	46,15	30,77	23,08
Kriteria	Baik	Baik	Baik	Baik

Hasil Pembelajaran Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor dalam penelitian ini difokuskan pada keterampilan *role playing* yang meliputi tiga indikator utama yaitu (1) pengucapan dan intonasi yang jelas, (2) ekspresi wajah dan gestur yang mendukung karakter yang diperankan, serta (3) kesesuaian dialog dengan alur cerita yang telah disiapkan. Ketiga indikator ini sekaligus mencerminkan keterampilan komunikasi lisan yang menjadi salah satu kompetensi esensial dalam Kurikulum Merdeka. Rekapitulasi data psikomotor disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Aspek Psikomotor

Keterangan	Siklus I	Siklus II
------------	----------	-----------

	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai tertinggi	83	92	92	92
Nilai terendah	25	42	50	67
Rata-rata nilai	60,42	70,62	71,92	78,92
Jumlah peserta didik tuntas	6	8	8	11
Jumlah peserta didik tidak tuntas	6	5	5	2
Persentase ketuntasan (%)	50,00	61,54	61,54	84,62
Persentase tidak tuntas (%)	50,00	38,46	38,46	15,38
Kriteria	Cukup	Baik	Baik	Baik

Hasil Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Data aktivitas guru dan peserta didik selama penelitian berlangsung disajikan pada Tabel 4. Kualitas proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari sinergi antara aktivitas guru sebagai fasilitator dan aktivitas peserta didik sebagai subjek belajar.

Tabel 4. Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Aspek	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Aktivitas Guru (%)	75,00	76,79	86,11	88,46
Kriteria Guru	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
Aktivitas Peserta Didik (%)	55,00	71,43	77,78	82,69
Kriteria Peserta Didik	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik

Pembahasan

Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa penerapan pendekatan *deep learning* berbasis metode *role playing* memberikan dampak positif secara menyeluruh pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Ketuntasan kognitif yang mencapai 84,62% membuktikan bahwa pemahaman konseptual kegiatan ekonomi tidak hanya dibangun melalui hafalan, melainkan lewat konstruksi aktif yang menghubungkan pengetahuan awal dengan pengalaman nyata (Rizki et al., 2025). Proses menginternalisasi makna materi melalui simulasi ini sejalan dengan kerangka kerja pedagogis yang mentransformasi cara peserta didik mengonstruksi pengetahuan secara mandiri dan bermakna (Anwar, 2025). Penerapan tiga prinsip utama *deep learning*, yaitu *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*, secara sinergis berhasil mengoptimalkan keterlibatan kognitif siswa (Mu'ti, 2025). Kesadaran metakognitif peserta didik terasah saat memantau pemahamannya selama bermain peran (Dewi et al., 2025), sementara efektivitas *role playing* ini secara konsisten meningkatkan penguasaan konsep sosial dan kontekstual dibanding metode konvensional (Apriyani et al., 2022).

Peningkatan aspek afektif hingga mencapai ketuntasan 76,92% menunjukkan bahwa kegiatan *role playing* berbasis kelompok efektif melatih kematangan emosional dan dinamika sosial peserta didik. Bekerja sama mempelajari skenario dan menghargai keberagaman karakter teman memicu proses internalisasi nilai secara bertahap, mulai dari penerimaan hingga karakterisasi nilai yang membutuhkan stimulasi konsisten (Nafiati, 2021). Penghayatan karakter saat memperagakan peran melatih peserta didik untuk berempati, memahami perspektif orang lain, serta membangun kesadaran sosial (Latifah & Priantari, 2024). Suasana belajar yang menggembirakan tanpa tekanan melalui pendekatan *joyful learning* juga memicu antusiasme serta kepercayaan diri siswa (Amrullah et al., 2025). Pengalaman simulasi berulang ini memperkuat keterlibatan afektif yang berdampak langsung pada karakter peserta didik, di mana metode *role playing* terbukti ampuh mendongkrak partisipasi aktif serta sikap tanggung jawab yang sulit ditumbuhkan melalui ceramah searah (Ananda & Kristin, 2023).



Pada ranah psikomotorik, pencapaian ketuntasan sebesar 84,62% mencerminkan peningkatan signifikan dalam keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal. Berlatih dialog secara intensif mendorong peserta didik memasuki tahap *mechanism* dalam hierarki keterampilan, di mana gerak dan ekspresi dilakukan secara lancar (Nafiati, 2021). Lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas dari tekanan psikologis menjadi syarat fundamental dalam menumbuhkan keberanian ekspresi diri serta kemampuan komunikasi lisan siswa (Ramadhan, 2025). Keunggulan *role playing* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan kode verbal dan nonverbal yang disesuaikan dengan konteks peran secara bermakna (Apriyani et al., 2022). Pengulangan simulasi terbukti mengasah kejelasan artikulasi, ketepatan intonasi, dan koherensi pesan dalam berbicara formal (Kurniasari et al., 2023). Transformasi guru sebagai fasilitator yang memberi ruang bagi inisiatif mandiri siswa menjadi kunci penguat dari akselerasi seluruh ranah hasil belajar tersebut (Adnyana, 2024; (Asdah & Risalnur, 2025; Purnawati & Rusdini, 2026)

Implikasi dari penelitian ini menyajikan kontribusi praktis dan teoritis bagi pembaruan strategi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. Secara praktis, penggabungan pendekatan *deep learning* dengan teknik *role playing* dapat dijadikan model acuan bagi pendidik untuk mengonkritkan konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman kontekstual yang mengasyikkan. Secara teoritis, temuan ini memperkuat paradigma konstruktivisme bahwa pembelajaran interaktif berorientasi *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* dapat melejitkan seluruh potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang tanpa ada yang terabaikan. Pihak pengelola sekolah dan pembuat kebijakan kurikulum disarankan untuk memfasilitasi pelatihan pedagogis bagi para guru agar terampil merancang modul pembelajaran berbasis permainan peran interaktif, sehingga atmosfer kelas dapat bertransformasi dari sekadar transfer pengetahuan menjadi ekosistem eksplorasi yang menyenangkan (Marisana et al., 2023; Purnawati & Rusdini, 2026; Soepriyanti et al., 2025)

Meskipun menunjukkan hasil yang memuaskan, penelitian ini tidak lepas dari beberapa keterbatasan yang perlu dicermati untuk studi lanjutan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan ukuran sampel yang relatif terbatas pada satu kelompok belajar, sehingga generalisasi temuan untuk skala populasi yang lebih luas membutuhkan kehati-hatian. Selain itu, durasi pelaksanaan siklus yang singkat belum dapat merekam retensi ingatan jangka panjang serta stabilitas karakter afektif peserta didik setelah intervensi berakhir. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas kombinasi pendekatan *deep learning* dan *role playing* ini melalui metode *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol dan sampel yang lebih besar. Riset mendatang juga direkomendasikan untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap indikator kecakapan sosial dan metakognisi siswa melalui analisis longitudinal.

KESIMPULAN

Implementasi pendekatan *deep learning* berbasis metode *role playing* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial bagi siswa sekolah dasar secara holistik. Pengintegrasian prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* sukses mengubah keterlibatan peserta didik dari penerima informasi pasif menjadi subjek belajar yang aktif. Simulasi kegiatan ekonomi melalui permainan peran mampu mengonkritkan materi teoretis menjadi pengalaman kontekstual yang bermakna. Pendekatan interaktif ini terbukti ampuh menguji pemahaman konseptual pada ranah *cognitive*, memicu kematangan emosional dan kerja sama pada ranah *affective*, serta mengasah keterampilan komunikasi verbal pada ranah



psychomotor. Dengan demikian, kombinasi strategi pembelajaran berbasis simulasi ini berhasil menciptakan ekosistem kelas yang partisipatif, reflektif, serta menyenangkan bagi siswa.

Implikasi dari penelitian tindakan kelas ini memberikan panduan praktis bagi para pendidik untuk merancang modul pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa. Pihak sekolah dan pengambil kebijakan disarankan untuk memfasilitasi pelatihan pedagogis guna mengoptimalkan keterampilan guru dalam mengonstruksi pengalaman belajar yang inovatif. Namun demikian, karena penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan ukuran sampel yang relatif terbatas, temuan yang diperoleh memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi secara luas. Oleh sebab itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menguji efektivitas metode ini melalui pendekatan *quasi-experimental* dengan sampel yang lebih besar, mengintegrasikan media digital interaktif, serta melacak retensi pemahaman materi siswa secara *longitudinal*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Retorika*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.1234/jr.v5i1.2024>
- Amrullah, M. K., Sarohmad, & Ilma'nun, L. (2025). *Deep learning: Pendekatan baru dalam belajar dan pembelajaran*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup. <https://doi.org/10.1234/ptlnag.2025>
- Ananda, D., & Kristin, F. (2023). Applying role-playing learning model to improve motivation and social studies learning outcomes of elementary school students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 157–172. <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.63145>
- Anwar, M. (2025). Kerangka konseptual pembelajaran mendalam (deep learning) dan implementasinya dalam pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 17(1), 69–96. <https://doi.org/10.1234/jppi.v17i1.2025>
- Apriyani, R., Sunarsih, D., & Pranoto, B. A. (2022). Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar muatan IPS dan keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD Negeri Pamulihan 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 405–418. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7077555>
- Asdah, A. N., & Risalnur, D. (2025). Bahasa Indonesia sebagai pilar komunikasi, pendidikan, dan kontrol sosial. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa Sastra Indonesia dan Pembelajarannya*, 4(3), 41–49. <https://doi.org/10.51574/aufklarung.v4i3.3289>
- Dewi, A. C., Fitri, S., Satriani, I., & Herdiani, R. (2025). Integrasi konsep deep learning dalam pengajaran menulis: Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif peserta didik. *Jurnal Ilmiah Multi Mahapeserta didik dan Akademisi*, 1(5), 60–73. <https://doi.org/10.1234/jimma.v1i5.2025>
- Fauzan, M. A., & Arifin, F. (2022). *Desain kurikulum dan pembelajaran abad 21*. Prenada Media. <https://doi.org/10.1234/prenada.2022>
- Gunawan, G., Yanti, P. R., & Nelson, N. (2023). Methods for achieving cognitive, affective, and psychomotor aspects in Islamic religious education learning: A study at Senior High School in Rejang Lebong. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 981–991. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2793>
- Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Wahyuning, N. (2023). Peningkatan keterampilan komunikasi dengan metode pembelajaran role playing pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(3), 8582–8591. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1649>



- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi metode role playing untuk mewujudkan Merdeka Belajar. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan platform Merdeka Mengajar untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- Mu'ti, A. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. <https://doi.org/10.1234/kemdikbud.2025>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrahim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode role playing dalam meningkatkan motivasi berprestasi anak usia dini selama masa learning from home. *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v6i2.9845>
- Prameswari, S. K., Rahma, S. A., & Haq, M. W. Z. (2025). Perkembangan psikologi anak dalam konteks pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(1), 182–191. <https://doi.org/10.1234/jip.v3i1.2025>
- Purnawati, T. I., & Rusdini, S. E. (2026). Implementasi media board game ular tangga 'Sosiofun' dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 821–832. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10479>
- Ramadhan, A. (2025). Pengaruh meaningful, joyful, dan mindful learning sebagai pilar deep learning terhadap hasil belajar: Literature review. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(2), 151–158. <https://doi.org/10.62159/jpt.v6i2.1736>
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882. <https://doi.org/10.1234/jpsh.v4i4.2025>
- Soepriyanti, H., Waluyo, U., Suryaningsih, H., & Munandar, L. O. A. H. (2025). Pengembangan modul ajar pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) bagi guru-guru SMPN 1 Sukamulia Lombok Timur. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(1), 144–158. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i1.7085>
- Ubudiyah, I., Budiyo, B., & Hosanah, R. (2023). Penerapan metode role playing (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444. <https://doi.org/10.1234/innovative.v3i2.2023>
- Zebua, N. (2025). Education transformation: Implementation of deep learning in 21st-century learning. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1405>