

SINDANG

JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN KAJIAN SEJARAH

Vol. 5 No. 2 (Juli-Desember 2023)

Analisis Nilai-Nilai Karakter Pada Cerita Rakyat Bujang Kurap di Kota Lubuklinggau
Muhammad Andre Julian, Agus Susilo, Isbandiyah

Perempuan dan Batik : Perkembangan Peran Perempuan Dalam Industri Batik Incung Di Kerinci
Nandia Pitri, Febriady Huta Uruk

Analisis Model Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Sejarah di Jenjang Sekolah Menengah Atas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif
Ahmad Suandi, Taufik Nurhayati

Perkembangan Pelabuhan Merak Sebagai Pusat Perdagangan dan Pelayaran di Indonesia 1912-2009
Viona Audia Putri, Susnayanti, Isrina Siregar, Budi Purnomo

Melestarikan *Event Dieng Culture Festival* Sebagai Wujud Kearifan Lokal di Masyarakat Dataran Tinggi Dieng
Tri Yunita Sari, Heri Kurnia



Dewan Redaksi

SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah

Editor in Chief

Yeni Asmara, M.Pd. (Universitas PGRI Silampari)

Section Editor

Ira Miyarni Sustianingsih, M.Hum (Universitas PGRI Silampari)

Reviewer/Mitra Bestari

Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum. (Universitas Sebelas Maret)

Prof. Kunto Sofianto, M.Hum., Ph.D. (Universitas Padjadjaran)

Dr. Umasih, M.Hum. (Universitas Negeri Jakarta)

Administrasi

Viktor Pandra, M.Pd. (Universitas PGRI Silampari)

Dr. Doni Pestalozi, M.Pd. (Universitas PGRI Silampari)

Dewi Angraini, M.Si. (Universitas PGRI Silampari)

Alamat:

Jl. Mayor Toha Kel Air Kuti Kec. Lubuklinggau Timur 1 Kota Lubuklinggau 31626

Website: <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/index>

Email: jurnalsindang@gmail.com

SINDANG: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN KAJIAN SEJARAH
Vol. 5 No. 2 (Juli-Desember 2023)

	Halaman
Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
1. Analisis Nilai-Nilai Karakter Pada Cerita Rakyat Bujang Kurap di Kota Lubuklinggau <i>Muhammad Andre Julian, Agus Susilo, Isbandiyah</i>	37
2. Perempuan dan Batik : Perkembangan Peran Perempuan Dalam Industri Batik Incung di Kerinci <i>Nandia Pitri, Febriady Huta Uruk</i>	42
3. Analisis Model Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Sejarah Di Jenjang Sekolah Menengah Atas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif <i>Ahmad Suandi, Taufik Nurhayati</i>	48
4. Perkembangan Pelabuhan Merak Sebagai Pusat Perdagangan dan Pelayaran di Indonesia 1912-2009 <i>Viona Audia Putri, Susnayanti, Isrina Siregar, Budi Purnomo</i>	53
5. Melestarikan Event Dieng Culture Festival Sebagai Wujud Kearifan Lokal di Masyarakat Dataran Tinggi Dieng <i>Tri Yunita Sari, Heri Kurnia</i>	58

ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI JENJANG SEKOLAH MENENGAH ATAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR REFLEKTIF

Ahmad Suandi¹, Taufik Nurhayati², Yusuf Budi Prasetya Santosa³
SMA Negeri 5 Depok, Universitas Indraprasta PGRI
Alamat korespondensi: obby88suandi@gmail.com

Diterima: 30 April 2023; Direvisi: 30 Mei 2023; Disetujui: 31 Juli 2023

Abstract

Learning history among students is still stigmatized as boring. One of the reasons for this is that history teachers rarely make variations in the use of learning models. Role playing can be a learning model in history learning. This research uses the method of library research (library research) with documentation data collection techniques, and content analysis techniques (content analysis). The documents used in this research include notes, books, papers or scientific articles, textbooks and regulations. The purpose of this study was to see how the analysis of role playing learning models in history learning at the senior high school (SMA) level can foster reflective thinking skills? Based on the results of the study, the role playing learning model is not just a role play, but a learning model that encourages students to increase their social sensitivity by playing the characters in events, and also encourages reflective thinking skills as one of the higher order thinking skills in students.

Keyword: Reflective Thinking, Learning Model, Role Playing.

Abstrak

Pembelajaran sejarah di kalangan peserta didik masih terstigmatisasi membosankan. Hal ini salah satunya disebabkan karena guru sejarah yang jarang melakukan variasi dalam menggunakan model pembelajaran. Role playing dapat menjadi model pembelajaran pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan teknik pengumpulan data dokumentasi, dan teknik analisis isi (content analysis). Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain catatan, buku, makalah atau artikel ilmiah, buku teks dan peraturan. Tujuan penelitian ini untuk melihat bagaimana analisis model pembelajaran role playing dalam pembelajaran sejarah di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir reflektif? Berdasarkan hasil penelitian jika model pembelajaran role playing tidak hanya sekedar permainan peran, melainkan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan kepekaan sosial dengan memerankan tokoh dalam peristiwa, dan juga mendorong kemampuan berpikir reflektif sebagai salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi pada diri peserta didik.

Kata Kunci: Berpikir Reflektif, Model Pembelajaran, Bermain Peran.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan seorang manusia dapat memperoleh pelbagai pengetahuan yang dapat berguna bagi kehidupannya. Salah satu kegiatan di dalam proses pendidikan ialah pembelajaran. Menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Menurut Gerlach & Ely (1980) dalam Sangid & Muhib (2019) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistem dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Al-Tabany, 2014). Dengan demikian maka proses pembelajaran merupakan kegiatan yang memiliki tujuan dan dilaksanakan secara sistematis, serta terencana. Seperti yang diungkapkan oleh Eggen & Kauchak (2012) bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Akan tetapi dalam praktiknya banyak guru yang tidak menerapkan model pembelajaran secara maksimal, cenderung monoton, bahkan tidak diterapkan secara teoritis dan praktis yang berdampak pada proses pembelajaran dan peserta didik (Taringan, 2016). Maka dari itu guru harus menerapkan model pembelajaran secara maksimal, bervariasi, dan sesuai dengan teori serta praktiknya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang kontekstual (*contextual learning*), dimana proses pembelajaran yang dihadirkan oleh guru dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik (*saintifik*) (Susilo, Agus. (2019). Pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) sendiri adalah pembelajaran yang terkait dengan dunia nyata kehidupan para peserta didik, sehingga akan memiliki manfaat langsung dari

materi yang disajikan, dan dunia pikiran peserta didik menjadi konkret (Fathurrohman, 2015). Salah satu model pembelajaran kontekstual ialah model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat memberikan peserta didik pengalaman langsung (*saintifik*), dan pemahaman bermakna yang mendalam terhadap materi pembelajaran, serta dapat menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan dinamis. Selain itu model pembelajaran *role playing* dapat diterapkan dalam semua proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar (SD), menengah (SMP) dan atas (SMA).

Pembelajaran sejarah merupakan salah dua pembelajaran yang terdapat di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Menurut Kamarga & Kusmarni (2012) dalam Evtasari & Santosa, (2022) pembelajaran sejarah memiliki tujuan khusus, diantaranya peserta didik dapat: 1) memahami masa lalu dengan konteks masa kini; 2) menumbuhkan minat terhadap masa lalu yang bermakna; 3) membantu memahami identitas diri, keluarga, masyarakat dan bangsa; 4) memahami akar budaya dan inter relasinya dengan berbagai aspek kehidupan nyata; 5) memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang negara dan budaya bangsa lain di berbagai belahan dunia; 6) melatih inkuiri dan memecahkan masalah; 7) memperkenalkan pola pikir ilmiah dari para ilmuwan sejarah, dan 8) mempersiapkan peserta didik untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi (Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018).

Role playing sebagai salah satu model pembelajaran tipe kooperatif seharusnya sangat menarik untuk diterapkan pada pembelajaran sejarah. Penerapan *role playing* dalam pembelajaran sejarah seharusnya dapat mengembangkan daya intuitif peserta didik. Kemampuan memahami peserta didik akan selaras dengan kemampuan penalaran (*rasio*), dimana kedua kemampuan tersebut nantinya akan menumbuhkan kemampuan berpikir reflektif. Peserta didik dapat memahami kegunaan pembelajaran sejarah yang mereka lakukan. Sejauh ini pembelajaran sejarah masih terstigmatisasi sebagai pembelajaran yang tidak menarik. Hal ini salah satunya diakibatkan oleh guru yang tidak melakukan variasi dalam pembelajaran, khususnya penerapan model pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan sendiri merupakan segala usaha yang dilakukan

oleh penleiti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti (Purwono, 2008). Segala bentuk informasi dan data yang dibutuhkan digali melalui proses pengumpulan melalui pelbagai material yang di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, jurnal ilmiah, tugas akhir penelitian (skripsi/tesis/disertasi), peraturan-peraturan, ensiklopedi, dan berbagai sumber tertulis baik cetak maupun elektronik (Mardalis, 1999).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel ilmiah dan sebagainya (Arikunto, 2013). Penelitian ini disusun berdasarkan informasi dan data yang diperoleh penulis dari pencarian di perpustakaan kampus dan internet. Adapun sumber pustaka yang digunakan pada penelitian ini, antara lain buku teks, peraturan, dan jurnal ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (content analysis), yang digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff, 1993).

C. Pembahasan

Seputar Model Pembelajaran Role playing

Model pembelajaran role playing atau bermain peran dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno & Mohamad, 2022). Menurut Joyce dan Weil "role playing is a teaching strategy that fits within the social family of models. (Lori Jarvis, Kathryn Odell, 2002)" Model pembelajaran role playing menekankan sifat sosial dalam pembelajaran, dan melihat perilaku kooperatif sebagai stimulus bagi peserta didik baik secara sosial maupun intelektual.

Model pembelajaran role playing mengarahkan peserta didik pada upaya pemecahan masalah (problem solving) yang berkaitan atau berhubungan antar manusia, khususnya yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Melalui model pembelajaran role playing peserta didik akan mendapatkan pengalaman dan kemampuan dalam bekerja sama, komunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian atau peristiwa.

Model pembelajaran role playing atau bermain peran setidaknya akan melatih jiwa sosial peserta didik. Selain itu peserta didik akan merasa senang dalam memerankan suatu tokoh atau karakter dalam penerapan model pembelajaran role playing.

Menurut Jill Hadfield dalam Santoso (2011) bahwa role playing merupakan sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur kesenangan. Menurut Mulyasa (2004) terdapat tiga asumsi yang mendasari pengembangan perilaku dan nilai-nilai sosial pada model pembelajaran role playing.

Kemampuan Berpikir Reflektif

Berdasarkan klasifikasi kemampuan berpikir tingkat tinggi King, berpikir reflektif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skill). Berpikir reflektif mengacu kepada proses analisis dan membuat penilaian tentang apa yang terjadi, dan berpikir tentang bagaimana memecahkan masalah yang dihadapi. Menurut Dewey (1993) dalam Rodgers, (2002) berpikir reflektif ialah "active, presistent, and careful consideration of any belief or supposed from of knowledge in the light of the grounds that support it and the conclusion to which it tend." Berdasarkan definisi Dewey tersebut berpikir reflektif merupakan aktivitas berpikir secara terus menerus, gigih, dan melakukan berbagai pertimbangan dalam mempercayai sesuatu (baca:kebenaran) atau pengetahuan yang diterima.

Sedangkan berpikir reflektif menurut Gurol adalah proses terarah dan tepat dimana individu menganalisis, mengevaluasi, memotivasi, mendapatkan makna mendalam, menggunakan strategi pembelajaran yang tepat (Suharna, 2015). Jadi baik berdasarkan definisi Dewey maupun Gurol, berpikir reflektif dapat disimpulkan sebagai aktivitas berpikir yang bertujuan untuk menganalisis masalah, evaluasi masalah, dan menyimpulkan, serta memutuskan penyelesaian atas suatu permasalahan. Berpikir reflektif memiliki indikator, antara lain mengingat fakta (recall), rasionalisasi (rationalization) dan reflektivitas (reflectivity). Mengingat (recall) meliputi menggambarkan apa yang dialami; menginterpretasikan situasi berdasarkan pengalaman dan ingatan; dan mencari kemiripan dengan apa yang telah dialami dan dipikirkan. Rasionalisasi (rationalization) mencari hubungan berdasarkan pengalaman. Sedangkan reflektivitas (reflectivity) meliputi

melakukan prediksi berdasarkan pengalaman; menganalisis pengalaman berdasarkan sudut pandang yang berbeda; dan membuat keputusan dari pengalaman yang diperoleh (Lee, 2005).

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role playing dalam Pembelajaran Sejarah di Jenjang SMA

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran di mana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari teacher centred learning menjadi student centered learning (Daryanto & Karim, 2017). Dengan demikian pembelajaran abad 21 sesuai dengan tuntutan di masa depan, di mana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Salah satu cara agar dalam proses pembelajaran peserta didik dapat meningkatkan kompetensi berpikir dan belajar ialah dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual, role playing. Model pembelajaran role playing tergolong ke dalam model pembelajaran simulasi. Menurut Dawson dalam Mulyono, (2011), model simulasi merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Pembelajaran sejarah adalah salah satu pembelajaran yang terdapat di jenjang sekolah menengah atas. Pembelajaran sejarah tidak hanya memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan tentang fakta-fakta kesejarahan kepada peserta didik, melainkan memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai yang terdapat di dalamnya. Memahami masa lalu dengan konteks masa kini, menumbuhkan minat terhadap masa lalu yang bermakna, dan membantu memahami identitas diri, keluarga, masyarakat, serta bangsa adalah tiga dari tujuan khusus pembelajaran sejarah (Evitasari & Santosa, 2022). Ketiga tujuan tersebut dapat dicapai dengan menghadirkan pembelajaran kontekstual (contextual learning), dimana dalam proses pembelajaran tersebut guru dapat menerapkan model pembelajaran role playing.

Model pembelajaran role playing secara garis besar terbagi ke dalam dua langkah, yaitu: 1) persiapan simulasi, dimana dalam tahap ini guru bersama peserta didik menerapkan topik, permasalahan dan tujuan yang hendak dicapai saat simulasi. Dalam kaitannya dengan berpikir reflektif, guru harus dapat

memicu rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini sesuai dengan salah satu syarat berpikir reflektif, yaitu rasa keingintahuan. Jadi topik, permasalahan dan tujuan sebaiknya berasal dari peserta didik (Rodgers, 2002); 2) Pelaksanaan simulasi yang terdiri atas penerapan permainan peran (sosio-drama) oleh peserta didik, dan penilaian peran oleh peserta didik lainnya. Pada tahap ini peserta didik memainkan peran suatu karakter atau tokoh dalam suatu peristiwa. Misalnya pada lingkup materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang terdapat pada Fase-F. Peserta didik dapat membuat suatu sosio-drama mengenai peristiwa perumusan teks proklamasi, dimana peserta didik dapat berperan menjadi tokoh-tokoh yang terlibat di dalam peristiwa tersebut.

D. Kesimpulan Simpulan

Model pembelajaran role playing bertujuan untuk mengarahkan peserta didik pada upaya pemecahan masalah (problem solving) yang berkaitan atau berhubungan antar manusia, khususnya yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik melalui pengalaman langsung yang mereka alami saat memainkan peran.

Tujuan model pembelajaran role playing tersebut selaras dengan salah satu tujuan belajar sejarah yang tertuang di dalam capaian pembelajaran (CP) mata pelajaran sejarah, yakni berpikir diakronis (kronologi), sinkronis, kausalitas, imajinatif, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, dan multiperspektif. Penerapan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan berpikir reflektif peserta didik. Dimana berpikir reflektif sendiri tergolong ke dalam kemampuan berpikir tingkat atas (higher order thinking skill). Penerapan model pembelajaran role playing dapat mengaktifkan komponen-komponen berpikir reflektif, seperti 1) recognize or left difficulty problem, 2) rational elaboration of an idea, dan 3) test and formation of conclusion. Meskipun tidak sempurna, penerapan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran sejarah perlu untuk dicoba, sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran sejarah.

Daftar Referensi

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif. In Progresif dan Kontekstual, Jakarta: Kencana.
- Amri, S., & Ahmadi, I. K. (2010). Konstruksi pengembangan pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.

- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1).
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Evitasari, O., & Santosa, Y. B. P. (2022). Ragam Metode Pembelajaran Kontekstual untuk Pembelajaran Sejarah. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 3(1), 398–413.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kamarga, H., & Kusmarni, Y. (2012). *Pendidikan Sejarah untuk manusia dan Kemanusiaan*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek BSKAP RI (Issue 021)*.
- Krippendorff, K. (1993). Major metaphors of communication and some constructivist reflections on their use. *Cybernetics & Human Knowing*, 2(1), 3.
- Lee, H.-J. (2005). Understanding and assessing preservice teachers' reflective thinking. *Teaching and Teacher Education*, 21(6), 699–715.
- Lori Jarvis, Kathryn Odell, and M. T. (2002). *Role-Playing as a Teaching Strategy*.
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Bumi Aksara.
- Mulyadi, D. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran (Role playing) Untuk Menangani Anak Yang Mengalami Selective Mutism. *Jurnal Fusion*, 2(03), 399–407.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Notoatmodjo., 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Mulyono, M. (2011). *Strategi pembelajaran: Menuju efektifitas pembelajaran di abad global*. UIN-Maliki Press.
- Purwono. (2008). *Studi Kepustakaan*. In Universitas gajah mada (pp. 66–72).
- Retnoningsih, S. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: CV. In Widya Karya.
- Rodgers, C. (2002). Defining reflection: Another look at John Dewey and reflective thinking. *Teachers College Record*, 104(4), 842–866.
- SANGID, A., & MUHIB, M. (2019). Strategi Pembelajaran Muhadatsah. *Tarling: Journal of Language Education*, 2(1), 1–22. <https://doi.org/10.24090/tarling.v2i1.2226>
- Santosa, Y. B. P. (2017). *Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menegah Atas Kota Depok*. Candrasangkala: *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 3(1), 30–36.
- Santoso, J. T. T. B. (2011). *Model Role playing Dalam Pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang*. *Dinamika Pendidikan*, 6(1), 78–83.
- Suharna, H. (2015). *Berpikir reflektif mahasiswa dalam menyelesaikan masalah matematika*. Universitas Negeri Malang.
- Susilo, Agus. (2019). *Strategi Pembelajaran Kreatif & Inovatif di Perguruan Tinggi*. Cirebon: Nusa Litera Inspirasi.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Bumi Aksara.

