

Efektivitas Model Pembelajaran Model Pembelajaran Role-Playing Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 5 Di SD Negeri Celukan Bawang



Made Wiradana^{1✉}, I Made Ari Winangun²

¹Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

²Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran Role-Playing dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah 17 siswa kelas 5 dari SDN Celukan Bawang yang mengikuti pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest. Tes literasi diberikan sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran Role-Playing sebagai alat pengukuran. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test, homogenitas diuji dengan Variance Homogeneity Test, dan signifikansi statistik dianalisis melalui Paired Samples t-Test menggunakan SPSS versi 29.0 for Mac. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan nilai t hitung yang jauh melebihi t tabel ($33.803 > 2.120$) dan nilai signifikansi dua sisi (two-tailed) kurang dari 0.05. Kesimpulannya, kemampuan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Celukan Bawang meningkat secara signifikan setelah penerapan model Role-Playing. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model Role-Playing efektif dalam meningkatkan kualitas literasi siswa di tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Role-Playing; Literasi; Sekolah Dasar*

Abstract

This study aims to analyse the effectiveness of Role-Playing learning model in improving students' literacy skills in primary school. The subjects of this study were 17 grade 5 students from SD Negeri Celukan Bawang who followed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest research design. Literacy tests were administered before and after the implementation of the Role-Playing learning model as a measurement tool. Descriptive statistics were used to analyse the data, which were then presented in the form of tables and histogram graphs. Normality test was conducted using Kolmogorov-Smirnov Test, homogeneity was tested with Variance Homogeneity Test, and statistical significance was analysed through Paired Samples t-Test using SPSS version 29.0 for Mac. The results showed that was accepted, with the calculated t value far exceeding the t table ($33.803 > 2.120$) and the two-tailed significance value less than 0.05. In conclusion, the literacy skills of grade 5 students of SD Negeri Celukan Bawang improved significantly after the implementation of the Role-Playing learning model. This study provides empirical evidence that the Role-Playing learning model is effective in improving the quality of student literacy at the basic education level.

Keywords: *Role-Playing Learning Model; Literacy; Primary School*

✉ Corresponding author: Made Wiradana

Email Address : dhewira4D@gmail.com

Received 6 August 2024, Accepted 27 August 2024, Published 30 September 2024

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i2.79>

Publisher: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun generasi yang cerdas dan kompetitif. Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan adalah literasi, yang melibatkan kemampuan membaca, menulis, berpikir kritis, memahami informasi secara mendalam, serta menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi (Masliah, et al., 2023). Literasi bukan hanya menjadi kebutuhan akademik, tetapi juga modal utama untuk keberhasilan masa depan, baik dalam kehidupan pribadi maupun profesional. Dipertegas oleh Santoso et al. (2022), menyatakan penguatan literasi sejak dini dapat membantu siswa menghadapi tantangan pendidikan di era modern. Oleh karena itu, kemampuan literasi menjadi fondasi penting dalam membangun keterampilan abad ke-21 yang kritis dan kreatif (Ilmi, et al., 2021).

Kemampuan literasi yang kuat memungkinkan siswa memahami dan menganalisis informasi yang kompleks. Literasi mencakup kemampuan berpikir kritis untuk menilai berbagai sumber informasi dan membuat keputusan yang berbasis fakta (Maryam et al., 2020). Di era digital saat ini, keterampilan ini menjadi semakin esensial karena siswa harus mampu memilah informasi yang kredibel di tengah derasnya arus informasi digital (Putri, Lestari, & Sudarmanto, 2023). Menurut Pratama dan Wardhani (2022), kemampuan ini juga penting untuk membantu siswa menghadapi tantangan yang semakin dinamis di era globalisasi.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Celukan Bawang menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang signifikan terkait dengan kemampuan literasi siswa. Salah satu temuan utama adalah rendahnya minat baca siswa di kelas 5. Sebagian besar siswa lebih cenderung pasif ketika diminta membaca buku atau teks pelajaran. Ketika diberikan tugas membaca, banyak siswa hanya membaca sekilas tanpa memahami isi teks secara mendalam. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan membaca pemahaman mereka belum maksimal. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung bersifat konvensional, seperti metode ceramah atau tugas hafalan, yang kurang menarik perhatian siswa. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa sering kehilangan fokus selama kegiatan membaca atau menulis karena metode yang digunakan tidak melibatkan mereka secara emosional atau kreatif. Faktor lain yang turut menjadi penghambat adalah kurangnya bahan bacaan yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Perpustakaan sekolah belum menyediakan koleksi buku yang variatif, sehingga siswa kurang termotivasi untuk membaca secara mandiri. Selain itu, siswa jarang diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap teks secara kreatif, misalnya melalui diskusi, drama, atau kegiatan interaktif lainnya. Berdasarkan hasil observasi, terlihat pula bahwa kemampuan siswa dalam berbicara dan berpikir kritis juga masih rendah. Siswa sering kesulitan menyampaikan ide atau pendapat mereka terkait teks yang telah dibaca. Hal ini menunjukkan bahwa literasi siswa tidak hanya terbatas dalam hal membaca dan menulis, tetapi juga dalam kemampuan berbicara, mendengarkan, dan berpikir analitis. Masalah ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi. Solusi yang dapat diterapkan adalah model Role-Playing.

Model ini dianggap efektif untuk meningkatkan literasi karena memungkinkan siswa aktif melakukan simulasi peran atau drama yang relevan dengan teks yang dibaca. Dengan model ini, mengembangkan keterampilan berbicara, berpikir kritis, dan kolaborasi. Menurut Maryam et al. (2020), model ini memungkinkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran melalui simulasi peran atau drama, yang tidak hanya memberikan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis. Prasetyo dan Rosy (2021) menambahkan bahwa model ini dapat menciptakan pengalaman yang bermanfaat dan bermakna.

Penelitian oleh Andriana et al. (2022) mengatakan bahwa Role-Playing efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi. Melalui model, tidak hanya membaca teks tetapi juga berperan aktif dalam memahaminya dengan cara memerankan karakter dari teks yang dibaca. Membantu pemahaman siswa mengenal teks secara menyeluruh dan mendalam sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara, kolaborasi, dan berpikir kritis (Jundu et al., 2020). Selain memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap teks, model Role-Playing dapat membuat siswa menjadi termotivasi. Menurut Putri, et al., (2023), pendekatan ini menyebabkan siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar literasi. Hal ini sangat penting, terutama dalam menghadapi siswa yang memiliki minat baca rendah. Model pembelajaran Role-Playing juga relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan. Kemampuan berfikir kritis yang dikembangkan melalui model ini merupakan keterampilan penting yang diperlukan di era globalisasi (Kurniawan et al., 2023). Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, model ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam kehidupan.

Penerapan model Role-Playing dalam pembelajaran literasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti mengadaptasi cerita dari buku bacaan menjadi drama kelas. Guru dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi, memahami karakter, dan memainkan peran berdasarkan teks yang dibaca. Prasetyo dan Rosy (2021) menegaskan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca siswa sekaligus melatih mereka untuk berpikir kritis. Selain itu, kolaborasi antara guru, siswa, dan lingkungan sekolah juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan model Role-Playing. Penelitian oleh Jundu et al. (2020) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator, serta dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan bahan bacaan yang menarik, dapat meningkatkan keberhasilan program literasi berbasis Role-Playing. Dukungan dari orang tua juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran literasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model Role-Playing dalam meningkatkan literasi siswa kelas 5 di SD Negeri Celukan Bawang. Dengan mengukur perubahan kemampuan literasi siswa sebelum dan setelah penerapan model ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas metode tersebut. Hasil penelitian juga menjadi inovasi pengajaran literasi yang inovatif di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah lain dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan literasi. Melalui penerapan model Role-Playing, diharapkan siswa tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan literasi tetapi juga mengembangkan keterampilan penting lainnya untuk menghadapi tantangan di masa depan.

METODE

Untuk mengevaluasi seberapa baik model pembelajaran Role-Playing meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 5 di SD Negeri Celukan Bawang, eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perubahan kemampuan literasi siswa, termasuk membaca, menulis, dan berpikir kritis. Sampel penelitian terdiri dari 17 siswa kelas 5 yang dipilih menggunakan

metode total sampling, di mana seluruh siswa di kelas tersebut menjadi subjek penelitian. Tes literasi yang dirancang untuk mengukur kemampuan membaca siswa digunakan sebagai instrumen utama. Data dikumpulkan melalui evaluasi pre-test dan post-test pada akhir semester ganjil tahun ajaran 2024–2025. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 29.0 dengan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test untuk uji normalitas, Homogeneity of Variance Test untuk uji homogenitas, dan Paired Samples t-Test untuk uji perbedaan signifikan. Hasil analisis memberikan ringkasan yang komprehensif tentang efektivitas model Role-Playing untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Tabel 1. One-Group Pretest-Posttest

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

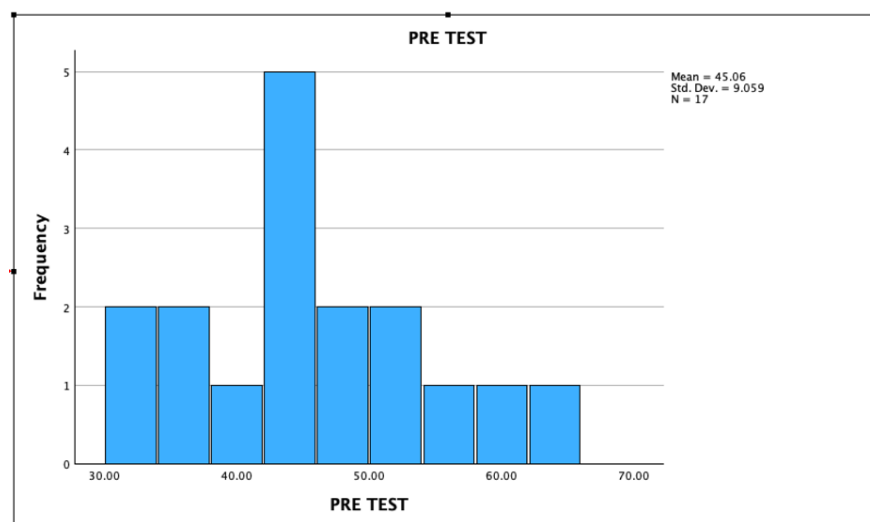
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam perilaku siswa, dinamika pembelajaran di kelas, dan pemahaman terhadap prinsip-prinsip literasi yang diajarkan. Penelitian ini juga memberikan wawasan mengenai efektivitas teknik pembelajaran tertentu dalam meningkatkan tingkat membaca siswa. Model Role-Playing dalam penelitian ini untuk menilai sejauh mana strategi ini berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 5 di SD Negeri Celukan Bawang. Sebelum penerapan model pembelajaran Role-Playing, atau hasil pretest, digunakan sebagai data dasar. Setelah penerapan model ini selama proses pembelajaran, nilai akhir siswa, atau hasil post-test, dikumpulkan. Dasar untuk mengevaluasi keberhasilan strategi ini dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah perbandingan hasil data. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel deskriptif dan histogram untuk menggambarkan distribusi dan variasi skor siswa sebelum dan sesudah intervensi dilakukan.

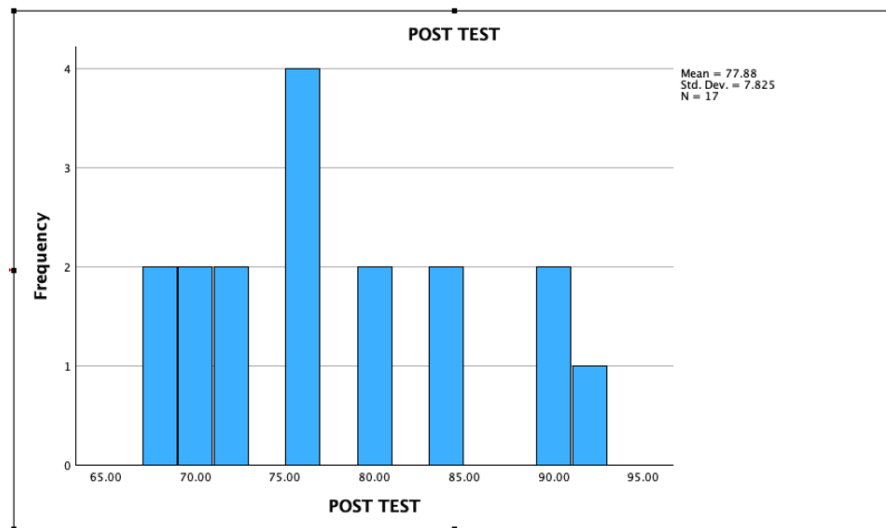
Tabel 2. Analisis deskriptif pretest dan posttest literasi SDN Celukan Bawang.

Statistics			
		PRE TEST	POST TEST
N	Valid	17	17
	Missing	0	0
Mean		45.0588	77.8824
Std. Error of Mean		2.19704	1.89791
Median		44.0000	76.0000
Mode		44.00	76.00
Std. Deviation		9.05863	7.82530
Variance		82.059	61.235
Skewness		.330	.518
Std. Error of Skewness		.550	.550
Kurtosis		-.522	-.866
Std. Error of Kurtosis		1.063	1.063
Range		30.00	24.00
Minimum		32.00	68.00
Maximum		62.00	92.00
Sum		766.00	1324.00

Berdasarkan data pada tabel, performa siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Role-Playing menunjukkan yang signifikan. Mean sebesar 45.0588 mencerminkan bahwa kemampuan literasi awal siswa berada pada tingkat sedang, sementara rata-rata skor post-test meningkat menjadi 77.8824, menandakan perbaikan yang substansial setelah penerapan model pembelajaran ini. Kesalahan standar rata-rata pada pre-test sebesar 2.19704 menunjukkan adanya variasi skor yang cukup besar di antara siswa, tetapi pada post-test, kesalahan standar rata-rata menurun menjadi 1.89791, mencerminkan peningkatan konsistensi skor siswa setelah intervensi. Median skor pre-test sebesar 44.0000 menunjukkan bahwa setengah dari siswa memiliki skor di bawah angka tersebut, sedangkan median post-test meningkat menjadi 76.0000, yang mencerminkan adanya peningkatan performa siswa secara keseluruhan. Modus skor juga mengalami perubahan, dari 44.00 pada pre-test menjadi 76.00 pada post-test, menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mencapai skor tinggi setelah penerapan model Role-Playing. Selain itu, deviasi standar sebesar 9.05863 pada pre-test menunjukkan tingkat variasi skor yang cukup besar sebelum intervensi, sedangkan deviasi standar pada post-test yang menurun menjadi 7.82530 menunjukkan hasil yang lebih seragam di antara siswa. Variansi skor juga menurun dari 82.059 pre-test menjadi 61.235 post-test, mencerminkan peningkatan konsistensi hasil. Rentang skor mengalami sedikit perubahan, dengan nilai minimum meningkat dari 32.00 sebelum perlakuan menjadi 68.00 sesudah perlakuan, dan nilai maksimum meningkat dari 62.00 menjadi 92.00. Data ini menunjukkan bahwa semua metrik utama, termasuk rata-rata, median, modus, dan deviasi standar, mencerminkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi siswa setelah penerapan model pembelajaran Role-Playing. Penurunan pada deviasi standar dan variansi juga mengindikasikan hasil yang lebih konsisten, menegaskan keberhasilan intervensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.



Gambar 1. Histogram Data Deskriptif Pretest



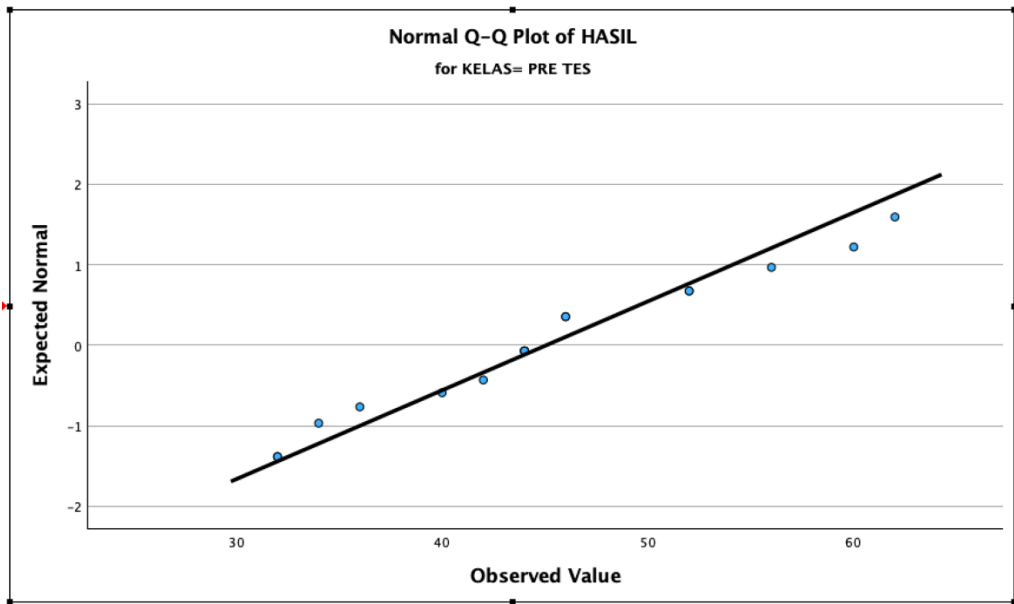
Gambar 2. Hoistogram Data Deskriptif Posttest

Tabel 3. Analisis uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada pretest dan posttest literasi di SD N Celukan Bawang

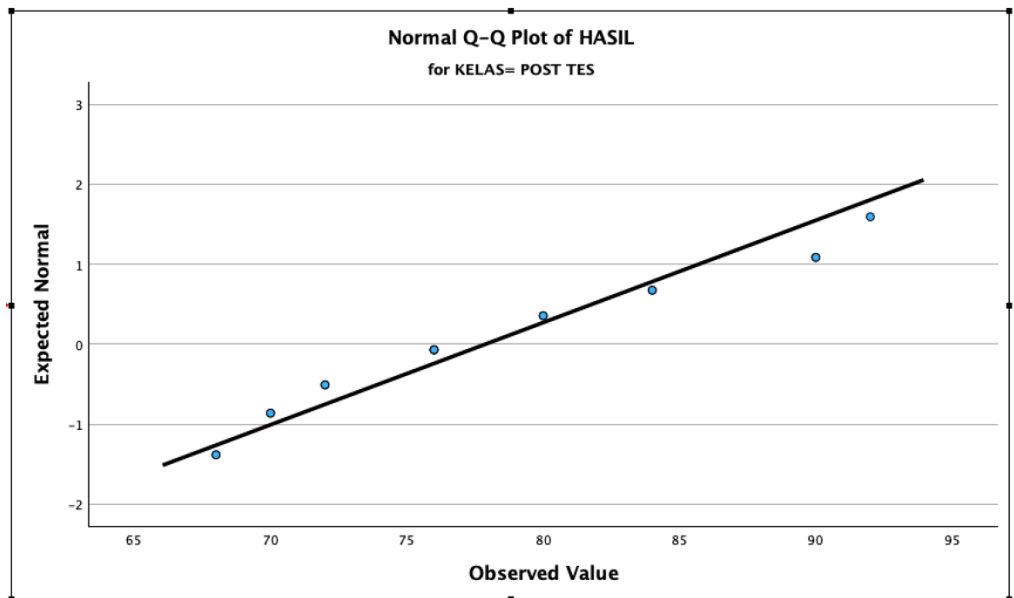
Tests of Normality							
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
HASIL PRE TES	.165	17	.200*	.946	17	.402	
POST TES	.183	17	.132	.918	17	.136	

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji statistik Kolmogorov-Smirnov, nilai untuk data pre-test yaitu 0.200 (> 0.05), dan untuk data post-test adalah 0.132 (> 0.05). Hasil ini mendeskripsikan bahwa data memiliki distribusi yang normal karena nilai signifikansi keduanya lebih besar dari taraf signifikansi 0.05 yang telah ditetapkan. Kesimpulan ini diperkuat oleh interpretasi visual melalui grafik QQ plot, di mana titik-titik data terlihat mendekati garis diagonal, menunjukkan bahwa data memiliki distribusi yang mendekati normal. Oleh karena itu, data ini dapat digunakan untuk analisis statistik lanjutan guna mengevaluasi efektivitas model Role-Playing dalam meningkatkan literasi siswa.



Gambar 3. QQ plot pretest



Gambar 4. QQ plot posttes

Tabel 4. Analisis uji Homogenitas of variance pada pretest dan posttest lierasi SDN Celukan Bawang

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.118	1	58	.732
	Based on Median	.094	1	58	.760
	Based on Median and with adjusted df	.094	1	57.996	.760
	Based on trimmed mean	.151	1	58	.699

Hasil dari uji homogenitas menunjukkan hasil signifikansi lebih dari 0,05 yang dimana menunjukkan data berdistribusi dengan normal.

Tabel 5. Analisis uji paired sampel test pada pretest dan posttest lierasi SDN Celukan Bawang

Paired Samples Test										
		Paired Differences						Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	POST TEST - PRE TEST	32.82353	4.00367	.97103	30.76503	34.88203	33.803	16	<.001	<.001

Uji Paired Samples Test digunakan untuk membandingkan kemampuan membaca pembelajaran Role-Playing, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Kesalahan standar rata-rata sebesar 0.97103 dan deviasi standar sebesar 4.00367. Rentang rata-rata perbedaan berkisar antara 30.76503 hingga 34.88203. Derajat kebebasan (df) ditentukan sebesar 16, dan nilai t hitung adalah 33.803. Nilai signifikansi dua arah (p) lebih kecil dari 0.001, yang lebih kecil dari signifikansi 0.05. Karena nilai t hitung jauh lebih besar dari nilai t tabel dan nilai p lebih kecil dari 0.05, hipotesis alternatif (Ha) diterima sesuai dengan standar statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa meningkat secara signifikan melalui penerapan paradigma pembelajaran Role-Playing. Penelitian ini memberikan bukti faktual bahwa metode ini dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermanfaat dan berhasil dalam meningkatkan literasi siswa.

Sesuai dengan data hasil analisis model pembelajaran Role-Playing secara signifikan meningkatkan literasi siswa kelas 5 di SD Negeri Celukan Bawang. Dari hasil uji Paired Samples Test, nilai t hitung sebesar 33.803 jauh lebih tinggi dibandingkan nilai t tabel pada derajat kebebasan (df) 16, dan nilai Sig (2-tailed) adalah < 0.001, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Berdasarkan temuan ini, hipotesis alternatif (Ha), yang menyatakan bahwa model Role-Playing efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, dapat diterima.

Model pembelajaran Role-Playing memiliki berbagai manfaat yang membantu siswa meningkatkan literasi mereka. Melalui simulasi peran, metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Strategi ini melatih siswa bekerja sama, berpikir kritis, dan menyampaikan ide dengan jelas. Dengan deviasi standar sebesar 4.00367 hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dan konsisten setelah penerapan model Role-Playing.

Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Role-Playing meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi (Andriana et al., 2022). Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Jundu et al. (2020), yang menunjukkan bahwa simulasi peran secara efektif meningkatkan keterampilan berbicara dan

pemahaman teks siswa. Data empiris ini mendukung relevansi model pembelajaran Role-Playing untuk meningkatkan literasi di berbagai bidang, seperti menulis, membaca, dan berpikir kritis.

Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan partisipatif, penerapan model Role-Playing meningkatkan kemampuan membaca siswa. Metode ini mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap materi dengan membuat siswa lebih terlibat, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting, menunjukkan bahwa pendekatan Role-Playing yang berfokus pada interaksi dan simulasi dapat mempengaruhi motivasi dan pemahaman siswa terhadap literasi. Oleh karena itu, sekolah-sekolah disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan model Role-Playing dalam konteks yang lebih luas. Selain meningkatkan kemampuan membaca siswa, pendekatan ini juga membekali mereka dengan keterampilan penting seperti komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis yang bermanfaat untuk menyelesaikan berbagai tantangan di dunia pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas siswa di SD Negeri Celukan Bawang dapat secara efektif meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan menggunakan model pembelajaran Role-Playing. Berdasarkan penelitian, nilai t hitung adalah 33.803, sedangkan nilai t tabel pada derajat kebebasan (df) 16 adalah 2.120. Dengan demikian, nilai Sig (2-tailed) adalah < 0.001 , yang secara signifikan lebih kecil dari ambang batas signifikansi 0.05, dan nilai t hitung jauh lebih besar daripada nilai t tabel ($33.803 > 2.120$). Berdasarkan kriteria statistik, hipotesis alternatif (H_a) didukung, yang mendeskripsikan bahwa penggunaan model Role-Playing secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa Role-Playing membantu siswa di SD Negeri Celukan Bawang menjadi lebih terampil dalam literasi.

Diharapkan semakin banyak sekolah yang mengadopsi strategi pengajaran yang inovatif dan menarik seperti Role-Playing, yang tidak hanya beranjak dari pembelajaran pasif tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui diskusi, simulasi peran, dan latihan pemecahan masalah. Guru dapat mengintegrasikan keterampilan literasi ke dalam setiap tahap proses pembelajaran, seperti membaca teks yang relevan, memerankan karakter dalam cerita, dan membuat laporan kegiatan. Guru juga didorong untuk mendukung kemandirian siswa dalam mengajukan pertanyaan penting, bekerja sama dengan teman sebaya, dan mengumpulkan informasi. Diharapkan model pembelajaran Role-Playing dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dengan memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk bereksperimen dan mempraktikkan berbagai ide kreatif. Selain membantu siswa menjadi lebih terampil dalam literasi, pendekatan ini juga membekali mereka dengan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan kreativitas yang sangat diperlukan di abad ke-21. Oleh karena itu, diyakini bahwa model pembelajaran Role-Playing dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk membantu meningkatkan standar pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. (2021). Strategi pembelajaran berbasis masalah. Jakarta: Media Ilmu.
- Abdillah, A. (2021). Hasil penelitian sebagai dasar peningkatan proses pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 45-56.
- Andriana, S., Putri, E., & Kusuma, H. (2022). Efektivitas pembelajaran Role-Playing dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 15(4), 23-35.
- Annisa, R., Rahma, T., & Erwin, P. (2021). Eksperimen dalam pendidikan: Strategi dan hasil. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 45-60.
- Azhari, D., Iqbal, F., & Suryani, W. (2023). Pendekatan kuantitatif dalam evaluasi pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

-
- Ilmi, S., Wulan, R., & Wahyudin, M. (2021). Pentingnya literasi di era digital. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 14(2), 34-47.
- Jundu, A., Tuwa, H., & Seliman, Y. (2020). Dampak keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis simulasi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(1), 67-76.
- Kurniawan, D., Lestari, T., & Yusran, I. (2023). Literasi dasar dan tantangannya di sekolah dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Machali, A. (2021). Analisis statistik untuk penelitian pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Maryam, H., Sudarmanto, T., & Putri, L. (2020). Model pembelajaran inovatif untuk literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Anak*, 13(2), 45-60.
- Masliah, D., Nirmala, S., & Sugilar, T. (2023). Peran literasi dalam membangun generasi cerdas dan kreatif. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 17(1), 10-25.
- Prasetyo, T., & Rosy, E. (2021). Penggunaan simulasi peran dalam pembelajaran literasi. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(3), 34-47.
- Pratama, H., & Wardhani, S. (2022). Literasi kritis dalam menghadapi era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(2), 56-68.
- Putri, L., Lestari, T., & Sudarmanto, T. (2023). Meningkatkan motivasi literasi siswa melalui pendekatan interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 14(4), 56-72.
- Santoso, D., Wijaya, A., & Kusnadi, Y. (2022). Penguatan literasi sejak dini: Strategi dan implementasi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(3), 23-34.