

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
BERMAIN PERAN BERBANTUAN STORY.COM PADA PEMBELAJARAN IPAS**

Endang Tri Anisih¹, Erni Suharini², Hamdan Tri Atmaja³

¹Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, UNNES

²Pendidikan Geografi, FISIP, UNNES

³Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FISIP, UNNES

endanganisih68@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Technological developments have many impacts on human life which are not much different from the need for welfare. In the field of education, technological developments have had a big impact. In line with the Merdeka curriculum which is oriented towards providing ideal student learning services to the demands of the times, it provides the reality that technological sophistication can serve to bring the future closer. So learning activities become a learning medium with 21st century skills including creative, collaborative, communicative and critical. Conventional methods, such as lectures and assignments in class, only have an impossible approach in the science and science subject, regional leader assignment material, which has an impact on student motivation and interest, which can decrease. So an interesting and interactive learning method is needed so that students are motivated and active in class activities. Based on this background, this research aims to analyze the initial needs for a role-playing learning model in supporting IPAS activities regarding regional leaders' assignments with the help of the story.com platform. The research method used is a qualitative method, a qualitative method based on descriptive regulations, analysis of learning needs from teachers and students' needs regarding learning models and the media required; Qualitative methods support the collection of information by interviewing sources.

Keywords: Needs Analysis, Role playing, Story.com.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi membawa banyak dampak terhadap kehidupan manusia yang tidak jauh berbeda dengan kebutuhan untuk kesejahteraan. Dalam bidang Pendidikan yang Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang besar tersebut. Sejalan dengan kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pelayanan pembelajaran peserta didik ideal dengan tuntutan zaman, memberikan kenyataan bahwa kecanggihan teknologi dapat berfungsi untuk mendekatkan masa depan. Maka kegiatan pembelajaran menjadi media pembelajaran dengan ketrampilan abad 21 meliputi kreatif, kolaboratif, komunikatif dan kritis. Metode konvensional metode, seperti yaitu ceramah, serta penugasan dikelas hanya pendekatan bil muskil dalam mata Pelajaran IPAS materi tugas pemimpin daerah memberikan dampak pada motivasi dan minat siswa, yang dapat menurun. Sehingga diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik termotivasi dan aktif dalam kegiatan di kelas. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan awal model pembelajaran bermain peran dalam mendukung kegiatan IPAS materi tugas pemimpin daerah

dengan bantuan platform story.com. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, metode kualitatif pada peraturan deskripsi deskripsi analisis kebutuhan pembelajaran dari para guru dan kebutuhan peserta didik terkait model pembelajaran dan media yang diperlukan; metode kualitatif mendukung pengumpulan informasi dengan cara mewawancarai narasumber.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Bermain peran, *Story.com*.

A. Pendahuluan

Sudah menjadi rahasia umum bahwa kurikulum merupakan “jiwa” pendidikan. Kurikulum hendaknya perlu dievaluasi secara dinamis dan berkala mengikuti perkembangan zaman khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurikulum juga disusun dengan mempertimbangkan kompetensi yang dibutuhkan masyarakat dan lulusan. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu kebijakan baru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) yang bertujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa (student-centered). (Indarta et al., 2022) Pendidikan di sekolah dasar mempunyai peranan penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintah merupakan suatu

terobosan inovasi pendidikan agar standar pembelajaran di sekolah sejalan dengan tuntutan zaman (Kurniati et al., 2022). Pendidikan memegang peranan penting dalam kelangsungan hidup manusia, karena pada dasarnya pendidikan merupakan sarana peningkatan kualitas sumber daya manusia baik dari segi kepribadian, akhlak dan akhlak yang baik (Sari & Wardani, 2021)

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami berbagai fenomena alam dan sosial. Sains merupakan mata pelajaran yang mendukung teori konstruktivisme. Secara umum prinsip konstruktivisme yang diambil adalah: 1) pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri, baik secara individu maupun sosial, 2) pengetahuan tidak dapat ditransfer dari guru ke siswa, kecuali hanya melalui keaktifan siswa

itu sendiri dalam menalar, 3) siswa bersifat mandiri. aktif mengkonstruksi secara terus menerus, agar selalu terjadi perubahan konsep menuju konsep yang lebih detail, lengkap, dan sesuai dengan konsep keilmuan, 4) guru hanya membantu menyediakan fasilitas dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan lancar (Indonesia , 2017).

Salah satu materi pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar adalah tugas pemimpin daerah. Materi ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan dan rasa tanggung jawab mahasiswa dalam menjalankan tugasnya sebagai pemimpin daerah. Pembelajaran materi ini harus disampaikan secara menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkannya dalam kehidupan nyata (Fitri & dkk, 2022).

Namun kenyataan di lapangan, anak-anak kurang termotivasi dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi tinggi umumnya ditandai dengan ciri-ciri bekerja keras atau belajar dengan sungguh-sungguh, menguasai materi pelajaran, tidak menyerah dalam menghadapi kesulitan (Mujahidin et

al., 2012). Motivasi adalah menggerakkan atau menginspirasi seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya. melakukan sesuatu sehingga memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk:
1) Menganalisis kebutuhan guru dalam mengembangkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com, 2) Menganalisis kebutuhan siswa dalam mengembangkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com. 3) Merumuskan rekomendasi pengembangan model pembelajaran role play berbantuan Story.com pada materi pembelajaran IPA dan materi pembelajaran IPA tugas pemimpin daerah kelas III SD.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kebutuhan guru dalam mengembangkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com, serta memberikan rekomendasi pengembangan model pembelajaran role-playing yang efektif. dibantu oleh Story.com untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan. siswa dalam materi tugas pemimpin daerah. Bagi siswa,

penelitian ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran role-playing merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan sebagai orang lain dan mengalami secara langsung berbagai situasi dan kondisi. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk sains dan sains. Metode bermain peran di kelas merupakan suatu teknik yang terbukti sangat bermanfaat bagi banyak guru dalam menghadapi berbagai macam permasalahan kelas dengan tujuan pembelajaran tertentu ((Chesler & Fox, 1966)

Metode bermain peran merupakan suatu cara penyampaian pembelajaran atau merangsang perkembangan anak dengan memerankan tokoh atau benda (dramatisasi) untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia yang melibatkan anak/siswa secara

langsung dalam kegiatannya (Gontina et al., 2019).

Dalam kegiatan bermain peran, siswa dapat lebih mengembangkan kombinasi berbagai keterampilan seperti berbicara siswa dan ekspresi tubuh. Melibatkan berbagai indra dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. ((Rahayu & dkk, 2015). Ketika bermain peran mencoba membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus memahami perasaan, sikap, dan nilai yang mendasarinya. (Halifah, 2020)

Pembelajaran role play mempunyai beberapa manfaat antara lain: meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerja sama, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Amelia & Muzakki, 2021)

Story.com adalah platform digital yang dapat digunakan untuk membuat dan berbagi cerita interaktif. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk

membuat cerita yang menarik dan interaktif, seperti teks, gambar, Story.com dapat digunakan untuk mengembangkan skenario bermain peran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Story.com merupakan platform yang menampilkan cerita bergambar dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan LKPD berbasis cerita bergambar dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan siswa. (Amelia & Muzakki, 2021) baik aspek sosial, emosional dan psikomotorik siswa. Kemampuan berbicara anak dapat diasah oleh guru melalui kebiasaan berbicara sehingga siswa berani berbicara atau berpendapat melalui cerita bergambar (Oktaviani, Maria et al., 2020)

Pemanfaatan Story.com dalam pembelajaran role-playing berpotensi meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa pada materi tugas pemimpin daerah. Story.com memiliki beberapa manfaat, antara lain memudahkan guru dalam mengembangkan skenario bermain peran yang menarik dan interaktif. memudahkan siswa memahami dan mengikuti skenario

bermain peran, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Materi pembelajaran IPAS tentang tugas pemimpin daerah bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan siswa dan rasa tanggung jawab dalam menjalankan tugas sebagai pemimpin daerah. Materi pembelajaran ini harus disampaikan secara menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkannya dalam kehidupan nyata (Kemendikbud, 2017).

Pada materi IPAS kelas III SD Kurikulum Merdeka memuat materi tentang pemimpin daerah. Bab 6 tentang tugas pemimpin daerah. Namun materi untuk siswa kelas II ini masih bersifat konseptual. Memberikan materi tentang tugas seorang pemimpin, melalui materi ini siswa diajarkan akhlak yang sangat aktual yang dapat mengkritisi seorang pemimpin yang seharusnya mempunyai rasa tanggung jawab terhadap pekerjaanya. Seorang pemimpin yang beriman akan memahami bahwa kepemimpinannya merupakan ujian yang harus dikelola dengan baik dan benar. (Nasrullah & Sari, 2014)

Penelitian ini hanya sebatas menganalisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran role play berbantuan Story.com pada materi pembelajaran IPAS tugas pemimpin daerah kelas III SD. Penelitian ini tidak menguji efektivitas model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan analisis dokumen. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif memberikan gambaran mendalam mengenai subjek penelitian, dengan tujuan mendeskripsikan fakta secara sistematis dan menggali karakteristik secara jelas. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan berbagai fenomena yang terjadi.

Dalam penelitian ini akan diuraikan data-data yang ditemukan di lapangan. Subyek dalam penelitian ini

adalah siswa dan guru kelas III SD Negeri Bendan 04 Kota Pekalongan. Analisis kebutuhan dilakukan sebelum pengembangan e-book interaktif dibuat. Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian tentang kebutuhan guru dan siswa sebagai dasar pengembangan bahan ajar IPAS dan teknologi untuk kelas III SD, serta untuk menilai fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran IPAS

Peneliti akan melakukan observasi terhadap fasilitas sekolah, wawancara kepada guru kelas III, dan menyebarkan angket kepada siswa di SD Negeri Bendan 04 untuk memperoleh data awal tentang kondisi nyata pembelajaran di sekolah tersebut.

Metode analisis ini melibatkan penggunaan panduan wawancara dan angket yang menjelaskan kebutuhan terkait bahan ajar dari sudut pandang guru, siswa, dan untuk memperoleh informasi tentang fasilitas yang dimiliki sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan mewawancarai guru mengenai pengalamannya menggunakan bahan ajar selama proses pembelajaran IPAS.

Langkah selanjutnya adalah menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas III SD Negeri Bendan 04. Tujuannya untuk memahami kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan metode pembelajaran media pembelajaran interaktif. Langkah terakhir adalah observasi terkait fasilitas penunjang pembelajaran yang tersedia di sekolah, sudut pandang guru dan siswa, serta untuk memperoleh informasi mengenai fasilitas yang dimiliki sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan mewawancarai guru mengenai pengalamannya menggunakan bahan ajar selama proses pembelajaran IPA.

Langkah selanjutnya adalah menyebarkan angket analisis

kebutuhan kepada siswa kelas III SD Negeri Bendan 04 Kota Pekalongan. Tujuannya adalah untuk memahami kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan interaktif. Langkah terakhir adalah observasi mengenai fasilitas penunjang pembelajaran yang tersedia di sekolah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh beberapa kebutuhan guru dalam pengembangan model pembelajaran bermain peran berbantuan Story.com pada pembelajaran IPAS materi tugas pemimpin daerah kelas III sekolah dasar. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1: Analisis Kebutuhan model pembelajaran bermain peran berbantuan story.com di SDN Bendan 04

No. Kebutuhan	Deskripsi	Sumber Data
1 Pelatihan	Guru membutuhkan pelatihan tentang cara mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran bermain peran berbantuan <i>Story.com</i> .	Wawancara

2	Pendampingan	Guru membutuhkan pendampingan dari tim ahli dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran bermain peran berbantuan <i>Story.com</i> di kelas.	Wawancara
3	Bahan ajar	Guru membutuhkan bahan ajar yang lengkap dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bermain peran berbantuan <i>Story.com</i> .	Wawancara, Analisis dokumen
4	Metode Pembelajaran	Guru membutuhkan metode pembelajaran variatif dalam menerangkan materi tugas pemimpin daerah. Metode yang dipilih bermain peran	Wawancara, analisis dokumen
5	Media pembelajaran	Guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan merangsang kreativitas siswa serta mampu memfasilitasi gaya belajar siswa visual, audio visual, dan kinestetik. Media yang disesuaikan dengan metode pembelajaran bermain peran di kelas III berbantuan <i>story.com</i>	Wawancara, Analisis dokumen
5	Dukungan dari kepala sekolah	Guru membutuhkan dukungan dari kepala sekolah dalam pengembangan dan pelaksanaan model pembelajaran bermain peran berbantuan <i>Story.com</i> .	Wawancara

Tabel di atas menunjukkan beberapa kebutuhan guru dalam mengembangkan model pembelajaran role-playing berbantuan *Story.com*. Kebutuhan tersebut diperoleh dari wawancara dengan guru kelas III SDN Bendan 04 Pekalongan dan analisis dokumen.

Kebutuhan yang paling penting bagi guru adalah pelatihan bagaimana mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran role-playing berbantuan *Story.com*. Guru merasa belum mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran ini di kelas. Oleh

karena itu, guru memerlukan pelatihan yang komprehensif untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com.

Kebutuhan guru lainnya adalah bantuan tim ahli. Guru merasa memerlukan bantuan tim ahli dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com di kelas. Sebuah tim ahli dapat membantu guru memilih bahan ajar yang tepat, mengembangkan skenario permainan peran yang menarik, dan menggunakan platform Story.com secara efektif. Dalam diskusi ini guru dapat beradaptasi dengan m

Guru juga memerlukan bahan ajar yang lengkap dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran role-playing dengan bantuan Story.com. Bahan ajar yang lengkap dan menarik dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik kepada siswa.

Selain itu guru juga memerlukan media pembelajaran

yang interaktif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran role-playing dengan bantuan Story.com. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Membantu siswa memvisualisasikan dalam drama berupa cerita yang dibuat di story.com

Terakhir, guru juga memerlukan dukungan kepala sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com. Dukungan dari kepala sekolah dapat memotivasi guru untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran ini di kelas.

Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa kebutuhan siswa dalam mengembangkan model pembelajaran role play berbantuan Story.com dalam pembelajaran materi IPTEK tugas pemimpin daerah kelas III SD. Kebutuhan tersebut dapat dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 2: Analisis Kebutuhan model pembelajaran bermain peran
berbantuan story.com di SDN Bendan 04**

No. Kebutuhan	Deskripsi	Sumber Data
1	Materi pembelajaran yang menarik dan relevan , dekat dengan kehidupan mereka, dan aplikatif.	Wawancara
2.	Kesempatan untuk berlatih, berkolaborasi dan menyatakan pendapat	Wawancara
3.	Media pembelajaran yang interaktif mereka dalam memahami materi pembelajaran.	Wawancara
4.	Penilaian yang objektif dan transparan	Wawancara

Tabel diatas menunjukkan beberapa kebutuhan siswa dalam mengembangkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com. Kebutuhan tersebut diperoleh dari wawancara terhadap 16 siswa kelas III SDN Bendan 04 Pekalongan.

Kebutuhan terpenting bagi siswa adalah materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupannya. Siswa merasa materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupannya dapat membantunya memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Selain itu, siswa juga memerlukan kesempatan untuk berlatih dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Siswa merasa bahwa kesempatan berlatih dan berkolaborasi dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan tugas.

Siswa juga memerlukan media pembelajaran interaktif untuk membantunya memahami materi pembelajaran. Siswa merasa media pembelajaran interaktif dapat membantu mereka belajar lebih mudah dan menyenangkan.

Analisis Fasilitas Sekolah SDN Bendan 04

Tabel 3: Analisis fasilitas sekolah model pembelajaran bermain peran berbantuan story.com di SDN Bendan 04

Fasilitas	Kondisi	Keterangan	Sumber Data
Ruang Kelas	Cukup	Terdapat 6 ruang kelas yang cukup untuk menampung hingga 30 siswa per kelas.	Observasi
Perpustakaan	Cukup	Terdapat perpustakaan dengan koleksi buku yang cukup lengkap.	Observasi
Laboratorium IPAS	Kurang	Sekolah tidak memiliki laboratorium IPAS.	Observasi
Ruang Multimedia	Kurang	Sekolah tidak memiliki ruang multimedia.	Observasi
Ketersediaan Chromebook	Cukup	Sekolah memiliki 15 buah chromebook dengan kondisi baik dan normal	Observasi

			Observasi, analisis data
Jaringan Internet	Kurang	Sekolah memiliki jaringan internet, namun kecepatannya masih kurang stabil dengan kecepatan 5 Mbps	Observasi

Tabel diatas menunjukkan hasil analisis fasilitas sekolah SDN Bendan 04 terkait pengembangan model pembelajaran role play berbantuan Story.com. Secara umum kondisi fasilitas sekolah SDN Bendan 04 masih memadai untuk pelaksanaan pembelajaran role play berbantuan Story.com. Sekolah ini memiliki ruang kelas yang cukup untuk menampung 30 siswa per kelas, serta perpustakaan dengan koleksi buku yang cukup lengkap.

Namun sekolah tersebut belum memiliki laboratorium IPA dan ruang multimedia. Fasilitas tersebut dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran role-playing berbantuan Story.com, khususnya dalam hal pengembangan skenario role-playing dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Sekolah juga memiliki sejumlah Chromebook dengan koneksi internet, namun

kecepatannya masih tidak stabil. Hal ini dapat menjadi kendala dalam menggunakan platform Story.com yang membutuhkan koneksi internet yang stabil.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, siswa dan fasilitas sekolah dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kebutuhan yang perlu dipenuhi untuk mengembangkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com dalam pembelajaran IPA dan IPA. materi tugas pemimpin daerah kelas III SD. Kebutuhan tersebut antara lain: Pelatihan guru tentang cara mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com. Bantuan tim ahli dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com di

dalam kelas. Bahan ajar yang lengkap dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran role-playing dengan bantuan Story.com. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran role-playing berbantuan Story.com. Dukungan kepala sekolah dalam pengembangan dan penerapan model pembelajaran role-playing berbantuan Story.com. Materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Penilaian yang obyektif dan transparan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa. Fasilitas sekolah yang memadai, seperti laboratorium IPA, ruang multimedia, dan jaringan internet yang stabil.

Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran role-playing dengan bantuan story.com dapat menjadi alternatif pembelajaran materi IPTEK untuk tugas pemimpin daerah. Media berisi cerita bergambar yang dapat dijadikan referensi bagi siswa dalam membuat naskah drama role play dengan melibatkan kemampuan

kreatif, kritis, komunikatif dan kolaboratif..

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 216–232. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16168>
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). Role-playing methods in the classroom. *Role-Playing Methods in the Classroom, Chapter 3*, 1–84.
- Fitri, A., & dkk. (2022). *Ilmu Pengetahuanalam Dan Sosial Sd/Mi Kelas 3*.
- Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. H. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Bermain peran) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 79–92. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran

- Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Indonesia, P. P. (2017). PEDAGOGI Konstruktivisme Dalam Praksis Pendidikan Indonesia Euis Nurhidayati 1. *International Journal of Educational Counseling*, 1(1), 1–14.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
<https://doi.org/10.31004/innovativ.e.v1i2.3109>
- Nasrullah, R., & Sari, N. I. (2014). Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik “Si Bujang.” *Jurnal Ilmu Dakwah*, 6(1), 24.
<https://doi.org/10.15575/jid.v6i1.325>
- Oktaviani, Maria, V., Muktadir, A., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Cerita Anak Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SD Negeri Gugus 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 33–42.
- Rahayu, P., & Dkk. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Saintifik Dengan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Basa Sunda Kelas Iii Sd/Mi. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 116–127.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>