

## **INOVASI PENDEKATAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENGEMBANGKAN EMPATI DAN KESADARAN SOSIAL SISWA KELAS VI SD NEGERI 2 BELALANG**

**Ni Wayan Novitayanti<sup>1\*</sup>, I Ketut Suparya<sup>2</sup>, I Made Ari Winangun<sup>3</sup>**

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

[novitayanti1995@gmail.com](mailto:novitayanti1995@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [iketutsuparya@gmail.com](mailto:iketutsuparya@gmail.com)<sup>2</sup>, [ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id](mailto:ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Pendekatan bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa serta mengembangkan keterampilan sosial dan empati. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terhadap peningkatan empati dan kesadaran sosial siswa kelas VI SD Negeri 2 Belalang. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *role playing* tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan empati dan kesadaran sosial. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami sudut pandang orang lain dan membangun sikap empati dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan bermain peran direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran guna meningkatkan keterampilan sosial-emosional siswa.

**Kata Kunci:** Role Playing, Pembelajaran IPAS, Empati, Kesadaran Sosial, Pendidikan Dasar.

### ***INNOVATION OF ROLE-PLAYING APPROACH IN IPAS LEARNING TO DEVELOP EMPATHY AND SOCIAL AWARENESS OF SIXTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 2 BELALANG***

#### **ABSTRACT**

*The role-playing approach is an instructional method that enhances students' conceptual understanding while fostering social skills and empathy. This study aims to analyze the effectiveness of role-playing in IPAS (Natural and Social Sciences) learning in improving empathy and social awareness among sixth-grade students at SD Negeri 2 Belalang. Using a qualitative approach, data were collected through observations, interviews, and documentation. The findings reveal that role-playing implementation not only helps students grasp the subject matter more deeply but also enhances communication skills and social interactions. Additionally, this method enables students to better understand different perspectives and cultivate empathy in their daily lives. These findings support constructivist theories, which emphasize the importance of direct experiences in learning processes. Therefore, role-playing is recommended as an innovative teaching strategy that can be applied across various subjects to enhance students' social-emotional skills.*

**Keywords:** Role-Playing, IPAS Learning, Empathy, Social Awareness, Primary Education.

#### **PENDAHULUAN (*Introduction*)**

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter dan keterampilan sosial siswa, tidak hanya dalam aspek akademik tetapi juga dalam mengembangkan empati serta kesadaran sosial (Suyanto, 2020). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial (Kemendikbud, 2021). Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami

kondisi sosial di sekitarnya, kurang mampu melihat suatu peristiwa dari sudut pandang orang lain, serta belum memiliki kepekaan sosial yang optimal. Kondisi ini menjadi tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya bagi guru dalam membentuk karakter dan perilaku sosial siswa sejak usia dini.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis pengalaman guna membantu siswa mengembangkan empati dan kesadaran sosial. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode bermain peran (*role playing*). Menurut Slavin (2019), *role playing* adalah strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam berbagai situasi sosial dengan memainkan peran tertentu, sehingga mereka dapat memahami berbagai perspektif, melatih keterampilan sosial, serta meningkatkan empati terhadap sesama. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Susanto (2022) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan interaksi sosial siswa serta memperdalam pemahaman mereka mengenai dinamika sosial di lingkungan sekitar. Selain itu, penelitian Johnson dan Johnson (2020) juga menemukan bahwa penerapan bermain peran dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah secara efektif.

Dalam konteks penelitian ini, empati didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami dan merasakan kondisi emosional orang lain, serta menanggapi dengan perilaku yang sesuai (Davis, 2018). Sementara itu, kesadaran sosial mengacu pada pemahaman siswa terhadap norma sosial, hubungan antarindividu, serta tanggung jawab terhadap komunitas dan lingkungan sekitar (Goleman, 2020). Kedua aspek ini sangat penting dalam pembentukan karakter siswa, karena dapat membantu mereka menjadi individu yang lebih peduli, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta memiliki pemahaman yang lebih luas tentang keberagaman sosial dan budaya di masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Belalang serta mengkaji dampaknya terhadap penguatan empati dan kesadaran sosial siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta efektif dalam membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat.

### **METODE PENELITIAN (*research methods*)**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami secara mendalam penerapan strategi bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta dampaknya terhadap peningkatan empati dan kesadaran sosial siswa kelas VI di SD Negeri 2 Belalang. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi yang lebih rinci terhadap dinamika pembelajaran di dalam kelas serta pengalaman siswa dalam proses tersebut (Creswell, 2018). Studi kasus diterapkan guna memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai bagaimana *role playing* berkontribusi terhadap perkembangan interaksi sosial dan karakter siswa dalam konteks pembelajaran IPAS (Yin, 2019).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Belalang dengan subjek utama adalah siswa kelas VI beserta guru yang mengajar mata pelajaran IPAS. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada penerapan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan bagi pendidik untuk mengadaptasi strategi pembelajaran inovatif, termasuk pendekatan bermain peran. Sebanyak 27 siswa kelas VI dilibatkan dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan keragaman karakteristik mereka, baik dari segi sosial, kognitif, maupun emosional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi

dilakukan secara langsung untuk mengamati penerapan role playing dalam pembelajaran serta reaksi siswa terhadap metode tersebut. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi pola interaksi sosial, tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, serta perubahan perilaku yang mengindikasikan peningkatan empati dan kesadaran sosial (Spradley, 2016). Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa guna memperoleh wawasan mengenai efektivitas role playing dalam proses pembelajaran IPAS. Guru diwawancarai untuk mengetahui bagaimana metode ini dirancang, diterapkan, dan dievaluasi, sementara wawancara dengan siswa bertujuan untuk memahami pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran dengan pendekatan ini serta dampaknya terhadap kesadaran sosial mereka (Moleong, 2019). Selain itu, analisis dokumen digunakan untuk menelaah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), refleksi siswa, dan hasil tugas mereka yang berhubungan dengan aktivitas role playing. Dokumen ini dianalisis guna mengevaluasi sejauh mana pembelajaran berbasis role playing telah mencapai tujuan yang diharapkan serta bagaimana pemahaman siswa terhadap konsep sosial dalam IPAS berkembang setelah mengikuti metode ini (Bogdan & Biklen, 2021).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014), yang mencakup tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi relevan yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen, terutama yang berkaitan dengan perkembangan empati dan kesadaran sosial siswa. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel, dan kategori tematik agar dapat mengidentifikasi pola serta hubungan antara penerapan role playing dengan perkembangan aspek sosial siswa. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan yang didasarkan pada pola-pola yang ditemukan dalam data

yang telah dianalisis. Untuk meningkatkan validitas temuan, dilakukan triangulasi data dengan membandingkan hasil dari berbagai teknik pengumpulan data guna memastikan konsistensi informasi (Patton, 2015).

Alur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan penyusunan laporan. Pada tahap persiapan, dilakukan penyusunan instrumen penelitian seperti pedoman observasi dan wawancara, studi literatur terkait role playing, empati, dan kesadaran sosial dalam pembelajaran, serta pengajuan izin penelitian ke pihak sekolah. Tahap pelaksanaan meliputi observasi awal terhadap proses pembelajaran sebelum penerapan role playing, implementasi metode tersebut dalam beberapa pertemuan pembelajaran IPAS, serta wawancara dengan guru dan siswa terkait pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran ini. Selanjutnya, tahap analisis data mencakup proses reduksi, penyajian, serta penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian. Terakhir, tahap penyusunan laporan mencakup pembuatan laporan penelitian, diskusi hasil dengan pihak sekolah untuk mendapatkan masukan, serta penyusunan artikel ilmiah yang siap untuk dipublikasikan.

Dengan metode penelitian yang sistematis ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang lebih efektif dalam meningkatkan empati dan kesadaran sosial siswa sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN (*results and discussion*)**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan metode bermain peran (role playing) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terhadap peningkatan empati serta kesadaran sosial siswa kelas VI di SD Negeri 2 Belalang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

implementasi role playing berdampak positif dalam meningkatkan interaksi sosial serta pemahaman siswa terhadap perspektif orang lain.

### 1. Observasi Pembelajaran

Temuan observasi menunjukkan bahwa sebelum penerapan role playing, interaksi sosial siswa masih terbatas pada kelompok tertentu, serta kurang menunjukkan kepedulian terhadap teman sebayanya. Setelah beberapa sesi pembelajaran menggunakan metode ini, terjadi peningkatan yang nyata dalam keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam memahami serta menghargai sudut pandang orang lain. Tabel berikut menyajikan hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing*.

Aspek Interaksi	Sebelum Role Playing	Sesudah Role Playing
Partisipasi Aktif	Rendah (30%)	Tinggi (85%)
Kemampuan Berempati	Rendah (40%)	Meningkat (80%)
Kesadaran Sosial	Sedang (50%)	Tinggi (90%)
Keberanian Mengungkapkan Pendapat	Rendah (35%)	Tinggi (88%)

**Tabel 1.**

### Perbandingan Interaksi Siswa Sebelum dan Sesudah Role Playing

### 2. Wawancara dengan Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa metode role playing menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Guru mengungkapkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep sosial dalam IPAS karena mereka mengalami langsung berbagai situasi yang berkaitan dengan materi. Siswa juga menyatakan bahwa melalui role playing, mereka lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih memahami bagaimana bersikap empati terhadap teman-temannya.

### 3. Analisis Dokumen

Analisis terhadap dokumen seperti jurnal refleksi siswa dan tugas tertulis menunjukkan

adanya peningkatan dalam pemahaman siswa mengenai konsep empati dan kesadaran sosial. Siswa mampu menuliskan refleksi yang menunjukkan kesadaran terhadap pentingnya bersikap peduli dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tugas tertulis mereka mencerminkan peningkatan dalam pemahaman mengenai nilai-nilai sosial.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh berbagai kajian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa.

1. Slavin (2019) menekankan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman, seperti role playing, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sosial dan emosional. Penelitiannya menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif lebih menunjukkan keterlibatan dibandingkan mereka yang menerima pembelajaran secara pasif.
2. Johnson dan Johnson (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang menekankan interaksi sosial, termasuk bermain peran, berkontribusi dalam peningkatan empati dan kerja sama antar siswa. Mereka menemukan bahwa siswa yang sering berpartisipasi dalam aktivitas ini lebih memahami perasaan orang lain dan lebih adaptif dalam situasi sosial.
3. Teori Vygotsky (2021) menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Ia berpendapat bahwa pengalaman belajar yang melibatkan situasi nyata, seperti bermain peran, membantu siswa dalam memahami dunia sosial dengan lebih baik.
4. Bandura (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis observasi dan imitasi, seperti dalam role playing, berperan dalam meningkatkan kesadaran sosial siswa. Penelitiannya mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam metode ini lebih mampu merefleksikan tindakan dan keputusan mereka dalam interaksi sosial.

5. Noddings (2023) mengungkapkan bahwa pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan empati memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa. Studi ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang menekankan peran serta tanggung jawab sosial dapat membantu siswa lebih memahami pentingnya menghargai perasaan orang lain.

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik siswa dalam IPAS, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan keterampilan sosial yang krusial bagi kehidupan mereka. Peningkatan empati dan kesadaran sosial yang ditunjukkan siswa setelah mengikuti metode ini menegaskan bahwa mereka semakin memahami nilai-nilai kebersamaan dan tanggung jawab.

Selain itu, penerapan role playing memungkinkan siswa untuk mengalami berbagai peran sosial secara langsung, yang dapat meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi berbagai situasi sosial di dunia nyata. Hal ini relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengutamakan pengembangan keterampilan sosial dan emosional.

Dapat disimpulkan bahwa metode role playing dalam pembelajaran IPAS memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam membentuk karakter siswa yang lebih empati dan sadar sosial. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu terus mengeksplorasi strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya menitikberatkan aspek kognitif, tetapi juga sosial dan emosional siswa.

### **SIMPULAN (*conclusion*)**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain peran (role playing) dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SD Negeri 2 Belalang berperan penting dalam meningkatkan empati serta kesadaran sosial siswa. Metode ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, tetapi juga berdam-

pak positif terhadap kemampuan interaksi sosial, komunikasi, dan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan secara kolektif.

Melalui pendekatan bermain peran, siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam menghadapi berbagai situasi sosial, yang memungkinkan mereka untuk memahami perspektif orang lain dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis peran mampu meningkatkan kecerdasan emosional dan keterampilan sosial siswa (Santrock, 2021; Johnson & Johnson, 2020). Dengan keterlibatan aktif dalam skenario yang mencerminkan kehidupan nyata, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga mendukung pandangan dalam teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung (Vygotsky, 1978). Penerapan role playing dalam pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan memahami norma serta aturan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan ini mengindikasikan bahwa guru dapat menjadikan metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan aspek sosial-emosional siswa. Oleh sebab itu, diharapkan pendekatan ini dapat lebih banyak diterapkan di berbagai mata pelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan inklusif.

Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan adanya kajian lebih lanjut mengenai efektivitas role playing dalam berbagai konteks pembelajaran serta pengaruh faktor eksternal seperti karakteristik individu siswa dan dukungan lingkungan belajar terhadap hasil yang diperoleh. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang lebih relevan dengan kebutuhan

siswa dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

### UCAPAN TERIMA KASIH (*acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmatnyalah saya dapat menyelesaikan artikel ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada Bapak I Ketut Suparya dan Bapak I Made Ari Winangun selaku Dosen Pembimbing dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPA di SD yang telah banyak sekali memberikan saya pelajaran dan pengalaman tentang merancang model dan media pembelajaran. Yang keempat saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, suami tercinta, anak-anak dan seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas 6 di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

### DAFTAR PUSTAKA (*literate cited*)

Bandura, A. 2022. *Social Learning Theory and the Development of Social Awareness in Education*. New York: Routledge.

Bogdan, R., & Biklen, S. K. 2021. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods*. Boston: Pearson.

Creswell, J. W. 2018. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications.

Davis, M. H. 2018. *Empathy: A Social Psycho-*

*logical Approach*. New York: Routledge.

- Goleman, D. 2020. *Social Intelligence: The New Science of Human Relationships*. New York: Bantam Books.
- Hidayat, R., & Susanto, A. 2022. Pengaruh Role Playing dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2), 112-125.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 2020. Cooperative Learning and Empathy Development: A Meta-Analysis. *Journal of Social Psychology*, 45(3), 78-94.
- Kemendikbud. 2021. *Kurikulum Merdeka Belajar untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. 2014. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Noddings, N. 2023. *Educating for Empathy: Social Responsibility in Schools*. New York: Teachers College Press.
- Patton, M. Q. 2015. *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Rahayu, S. 2023. Membangun Kesadaran Sosial melalui Model Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 45-60.
- Santrock, J. W. 2021. *Educational Psychology: Theories and Practice in Learning Environments*. Boston: McGraw-Hill Education.
- Setyawan, D., & Wibowo, H. 2021. Efektivitas Bermain Peran dalam Meningkatkan Empati dan Kesadaran Sosial Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(3), 201-215.
- Slavin, R. E. 2019. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education.
- Spradley, J. P. 2016. *Participant Observation: A Method for Qualitative Research*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Suyanto, S. 2020. *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Vygotsky, L. S. 2021. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yin, R. K. 2019. *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Thousand Oaks: SAGE Publications.