



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
STKIP PGRI SUMENEP**

Website : www.stkipgrisumenep.ac.id

Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep Telp. (0328) 664094 – 671732 Fax. 671732

**SURAT PERNYATAAN PENGECEKAN
SIMILARITY ATAU ORIGINALITY**

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Petugas Check Plagiasi STKIP PGRI Sumenep, menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya ilmiah ini telah dilakukan cek dan dinyatakan lolos plagiasi menggunakan Aplikasi Turnitin dengan batas maksimal toleransi 20% atas nama:

Nama : Yetti Hidayatillah, M.Pd
NIDN : 0711028901
Program Studi : PPKn

No	Judul	Jenis Karya	Hasil
1	BERMAIN PERAN(ROLE PLAYING)	Artikel	15 %

Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Sumenep, 15 Juni 2023


Pemeriksa

BOOK_CHAPTER_METODE_ROLE_PLAYING_YETTI._H.docx

by

Submission date: 04-Jun-2021 01:58PM (UTC+0700)

Submission ID: 1600193524

File name: BOOK_CHAPTER_METODE_ROLE_PLAYING_YETTI._H.docx (31.36K)

Word count: 2563

Character count: 17259

BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)

Yetti Hidayatillah, M.Pd

6

PENDAHULUAN

Tujuan umum pendidikan di Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, seperti yang telah tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945. Tujuan tersebut harus disesuaikan dengan capaian tujuan instruksional khusus dari masing-masing mata pelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 ayat 2 disebutkan pendidikan menengah umum bertujuan untuk meningkatkan: 1) Kecerdasan; 2) Pengetahuan; 3) Kepribadian; 4) Akhlak Mulia; 5) Keterampilan untuk hidup mandiri; 6) Mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Salah satu standar proses yang dikembangkan bagi satuan pendidikan dasar dan menengah sejak 2006 oleh Badan Standar Nasional Pendidikan, pada tahun 2007 diterbitkan menjadi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, yaitu Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007. Dalam visi tersebut telah ditetapkan seperangkat prinsip dalam penyelenggaraan pendidikan untuk dijadikan pijakan dalam menjalankan reformasi pendidikan. Salah satu diantara prinsip yang tertuang visi tersebut yaitu dalam melaksanakan pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat untuk peserta didik diperlukan proses pembudayaan dan pemberdayaan. Berkenaan dengan hal ini, dibutuhkan sosok pendidik yang dapat memberikan keteladanan, mampu membangun kemauan, potensi, serta kreativitas peserta didik. Dalam pelaksanaannya, terjadi pergeseran dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri merupakan proses hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Sedangkan pengajaran peran pendidik mendominasi dalam kegiatan interaksi belajar mengajar.

Mengingat kekayaan budaya, keragaman latar belakang serta karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik di Indonesia, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, proses interaksi pembelajaran pada tiap-tiap mata pelajaran harus fleksibel, variatif, dan sudah memenuhi standar. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan upaya pendidik agar kegiatan interaksi belajar mengajar menjadi kegiatan yang menyenangkan, menginspirasi, menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik, aktif berpartisipasi, serta dapat memberi tempat yang cukup untuk menyalurkan kreativitas, dan mampu membangun kemandirian berdasarkan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis yang dimiliki oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran agar berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan, diperlukan adanya perencanaan proses pembelajaran yang baik. Diawali dari melakukan pendekatan terhadap lingkungan belajar serta karakteristik peserta didik, menentukan strategi pembelajaran yang kemudian dapat dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) hingga pada kegiatan pelaksanaan evaluasi. Seperti yang disampaikan oleh Miswar dkk, (2016:3) menyatakan bahwa “Perangkat yang perlu dipersiapkan oleh pendidik sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, seperti rencana pembelajaran, alat peraga, media, metode, alat evaluasi, serta pendekatan yang sesuai, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal”.

⁶ Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan dibutuhkan strategi yang tepat. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, salah satu faktor yang menjadi permasalahan bahwa peserta didik bosan mengikuti pembelajaran disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik terlalu monoton. Tentunya hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan afektif, kognitif dan psikomotor peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut pendidik untuk senantiasa meng-*upgrade* pembendaharaan ilmu pengetahuannya agar mampu memberikan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Salah satunya dengan cara memvariasikan metode maupun model pembelajaran.

Banyak pilihan metode yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar, diantaranya yakni metode ⁴ bermain Peran (*Role Playing*). Bermain peran (*Role Playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran dengan cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan dengan cara memerankan dirinya sebagai tokoh hidup maupun benda mati. Metode ini dapat menyenangkan peserta didik karena banyak mengikutsertakan peserta didik, sehingga dapat meminimalisir kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. “Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh peserta didik dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan” (Prastowo, 2013:94). Sejalan dengan yang disampaikan oleh Sanjaya (2010:161) “menyatakan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

Masing-masing metode pasti memiliki manfaat yang akan dirasakan oleh masing-masing peserta didik. Demikian halnya dengan metode bermain peran (*role playing*) ini. Manfaat metode dapat ditinjau dari aspek ⁷ pribadi dan sosial. Ditinjau dari aspek pribadi, manfaat metode ini membantu peserta didik mendeteksi makna dari lingkungan sosial. Metode ini membantu peserta didik secara pribadi memecahkan masalah yang dialami dengan bantuan dan dukungan dari

lingkungan sosial yakni peserta didik lain. Sedangkan jika melihat manfaat dari aspek ⁷ sosial, metode ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial. Berkaitan dengan hal tersebut, “ada tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode pembelajaran adalah kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi, dan pandangan peserta didik dalam peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan siswa” (Prastowo, 2013:94).

PEMBAHASAN

A. Pengertian Metode *Role Playing*

Dari bidang kebahasaan, ¹¹ metode berasal dari dua kata “metha” yang artinya melalui atau melewati dan “hodas” yang artinya jalan atau cara. Jadi metode merupakan cara yang dilakukan seseorang dalam menjalankan suatu prosedur untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selaras dengan yang disampaikan oleh Hamruni (2012:12) “metode adalah ara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, berhasilnya proses pembelajaran ditentukan oleh ketepatan pendidik dalam memutuskan metode pembelajaran”. Seperti yang diketahui bersama telah banyak bahasan ilmiah baik secara verbal maupun non verbal yang menyampaikan bahwa pentingnya variasi penggunaan metode pembelajaran dalam proses interaksi belajar. Terkait dengan hal ini pendidik dituntut untuk menguasai ⁴ banyak metode pembelajaran yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode yang baik ¹² adalah metode yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, meskipun pada hakikatnya tidak ada satupun metode pembelajaran yang efektif digunakan. Meskipun pendidik sudah memvariasikan dengan berbagai macam metode, karena pada kenyataannya masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang tidak sama. Akan tetapi, meskipun tidak ada satupun metode pembelajaran yang efektif digunakan, jangan menjadikan hal ini suatu penghambat bagi pendidik untuk memvariasikan metode yang digunakan. Maka dari itu, penting kiranya bagi pendidik untuk mengetahui gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik, agar dalam memutuskan metode pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh mayoritas peserta didik. Senada dengan yang disampaikan oleh Nasution, (2013:115) bahwa ⁸ “Dengan mengetahui gaya belajar peserta didi, pendidik dapat menyesuaikan gaya-mengajarnya dengan kebutuhan peserta didi, misalnya dengan menggunakan berbagai gaya mengajar sehingga semua peserta didik dapat memperoleh cara yang efektif.

Dengan metode pembelajaran yang variatif diharapkan dapat meminimalisir kebosanan, serta mampu memperbaiki ⁴ proses dan hasil belajar peserta didik. Banyak metode pembelajaran yang disediakan, dalam hal ini dibutuhkan kreativitas dan kemampuan pendidik untuk memutuskan

dalam menentukan metode pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan disini salah satunya yakni karakteristik peserta didik. Banyak variasi metode yang dapat digunakan oleh pendidik, untuk menguatkan pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran salah satunya metode *role playing*. Seperti yang telah disampaikan oleh (Munir et al., 2017; Reza dan Dyah, 2019) menyatakan bahwa “*Role Playing* merupakan cabang dari metode simulasi yang didalamnya meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan”.

Metode *role playing* sering dianggap juga dengan metode sosio-drama. Penggunaan metode tersebut pada dasarnya mensandiwarakan tingkah laku tokoh dalam hubungannya dengan masalah sosial (Suhanadji et al 2003; Reza dan Dyah 2019). Senada dengan yang dinyatakan oleh Nurdin, 2016:292), dinyatakan bahwa “Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi”. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *Role Playing* adalah “(a) agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (b) dapat belajar untuk membagi tanggungjawab; (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; (d) merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan kelas” (Sanjaya 2006; Reza dan Dyah 2019).

B. Langkah-langkah Bermain Peran (*Role Playing*)

Berkaitan paparan di atas terkait dengan *role playing* terdapat beberapa prosedur yang harus diikuti oleh pendidik dalam mengaplikasikan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- a. Persiapan dan Intruksi
- 1) Hal pertama yang perlu dilakukan oleh pendidik yakni memilih masalah atau situasi yang akan dijadikan sebagai permasalahan dalam *role playing*, sehingga dapat dijadikan “sosiodrama” yang akan diperankan oleh peserta didik. Diperlukan penjelasan dari pendidik tentang skenario peristiwa yang akan diangkat. Pada tahap ini diperlukan kerjasama antara pendidik dan semua peserta didik untuk menulis skenario, serta konteks dan peran yang nantinya akan dimainkan. Selain itu juga menentuka jumlah peserta didik yang akan dilibatkan, serta posisi dasar yang diperankan oleh pelaku khusus. Perlu diperhatikan agar saat pengambilan pelaku bermain peran, sebaiknya dihindari dari tipe atau karakter yang sama dalam kehidupan nyata. Hal ini dilakukan agar pelaku bermain peran tidak merasa terganggu dengan karakter yang dimainkan.
- 2) Selanjutnya pendidik perlu melakukan latihan bersama seluruh peserta didik, baik yang berperan aktif sebagai pelaku, atau sebagai pengamat aktif. Pemanasan ini penting dilakukan

untuk memaksimalkan berjalannya metode bermain peran ini. Latihan ini memudahkan peserta didik dalam membangun imajinasi dan kekompakan peserta didik dalam berinteraksi.

- 3) Pendidik menjabarkan intruksi khusus untuk semua pemain peran, intruksi ini melingkupi tentang latar belakang dan karakter dasar, yang dapat disampaikan dengan verbal atau non verbal. Deskripsi secara detail terkait kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari pemeran perlu disampaikan saat persiapan. Selain itu juga penting dibentuk ruangan yang mendukung jalannya bermain peran.
- 4) Pendidik mengumumkan peran yang akan dilakukan, sekaligus membagi menjadi dua kelompok, yakni pengamat dan spekulator. Kelompok Satu selaku pengamat bertindak untuk mengamati (1) perasaan individu; (2) Karakter khusus yang diharapkan dalam situasi. Kelompok dua selaku sebagai spekulator yakni menanggapi para pemain peran sesuai dengan tujuan.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Seluruh pemain meneruskan memerankan perannya sesyau dengan intruksi awal. Sedangkan audiens tetap berpartisipasi aktif mengamati alur permainan karakter yang diperankan oleh aktor.
- 2) *Role playing* ini dapat dihentikan, manakala dalam perjalanan terdapat hal-hal yang sekiranya terdapat perbuatan tertentu yang mengharuskan untuk dihentikan.
- 3) Langkah berikutnya pendidik meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait dengan situasi skenario permainan yang telah berlangsung, baik secara penghayatan terhadap karakter yang dimainkan maupun situasi. Kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya diminta untuk menyampaikan masukannya berdasarkan kejadian yang telah diamati. Hal ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan dan pendampingan dari pendidik, agar apa yang telah disaksikan maupun diperankan memberi pemahaman yang baik untuk peserta didik dan bermakna langsung, yang diharapkan mampu menumuhkan dan menguatkan pemahaman baru dalam mengamati dan peka terhadap situasi yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi Bermain Peran

Semua peserta didik yang mengikuti dan menyimak jalannya bermain peran ini diberi kesempatan untuk menyampaikan apa yang telah di lihat dan dirasakan. Misalnya pesen dan kesan yang dirasakan dalam pelaksanaan bermain peran, makna yang dapat diambil dalam cerita yang telah diperankan, serta masukan sebagai perbaikan manakala akan melakukan bermain peran di waktu yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut, pendidik dapat melihat sejauh mana tingkat perkembangan, baik dari dimensi pribadi, sosial, dan akademik peserta didik.

C. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Berkenaan dengan uraian di atas terkait dengan metode bermain peran, terdapat kelebihan jika pendidik menggunakan metode ini, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Melatih siswa untuk mengingat peran drama yang akan diperankan, hal ini dikarenakan sebelum pentas, peserta didik diminta untuk memahami dan menghayati skenario yang akan diperankan. Dengan demikian, peserta didik berusaha untuk memahami dan membayangkan dirinya jika seandainya berada pada posisi yang dipermasalahkan waktu itu, dan hal ini akan menambah makna belajar bagi peserta didik.
- 2) Dalam memerankan metode bermain peran, peserta didik diberi kebebasan untuk memerankan peran dengan kreativitas dan inisiatif mereka. Saat penampilan peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat dengan bahasa sendiri yang tentunya tidak keluar dari tema besar permasalahan yang telah dipilih.
- 3) Menumbuhkan dan menguatkan bakat peserta didik yang selama ini terpendam.
- 4) Terjalin hubungan kerjasama dan perasaan saling menghargai karya seseorang.
- 5) Pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik dapat merasakan masalah yang dihadapi, karena seolah olah dirinya ada pada kejadian nyata saat itu.
- 6) Bahasa yang disampaikan oleh peserta didik saat bermain peran dapat dijadikan sebagai upaya pendidik untuk meluruskan menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami.

D. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Seperti yang telah disampaikan pada pembahasan sebelumnya, bahwa tidak ada satupun metode pembelajaran yang paling efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik memiliki gaya belajar yang tidak sama antara peserta didik satu dengan yang lain. Begitu pula dengan metode bermain peran (*role playing*) ini, selain terdapat kelebihan pasti ada kelemahan dalam pengaplikasiannya, berikut ini adalah beberapa kelemahan dari metode bermain peran.

- 1) Mayoritas peserta didik yang tidak terlibat dalam bermain peran, akan menjadi kurang aktif saat pelaksanaan berlangsung, mereka hanya menjadi penonton pasif yang duduk sambil menyaksikan teman lain bermain.
- 2) Metode ini membutuhkan waktu yang lama, baik dari awal persiapan hingga pelaksanaan.
- 3) Dibutuhkan arena bermain yang cukup lebar, agar area gerak pemain menjadi leluasa.
- 4) Sering kali mengganggu kelas lain dalam melaksanakan proses pembelajaran.

E. Cara Mengatasi Kelemahan-kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Berkenaan dengan kelemahan yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya solusi dalam meminimisir timbulnya kekurang-kekurangan dalam pelaksanaan metode bermain peran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Saat pendidik ingin memutuskan menggunakan metode bermain peran, tema materi yang dipilih sebaliknya berkaitan dengan permasalahan yang dekat dengan peserta didik, atau masalah yang saat itu *booming* dalam kehidupan nyata, selain dapat memudahkan peserta didik dalam memahami isi pesan, serta pengalaman belajar mereka akan lebih bermakna.
- 2) Memberi penjelasan pada peserta didik bahwa dengan menggunakan metode bermain peran, nantinya akan membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan sosial yang dihadapi dalam realita kehidupan.
- 3) Agar peserta didik paham dengan peristiwanya, guru dapat menceritakan langsung saat berlangsungnya adegan bermain peran.
- 4) Berhubung metode ini membutuhkan waktu yang panjang, maka perlu kiranya guru mengupayakan memberitahu peserta didik yang terlibat dalam pemain, dalam menyampaikan kata-kata maupun dalam melakukan gerakan, disesuaikan dengan naskah cerita atau tema yang dipilih saat itu.

Selain karakteristik peserta didik, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh pendidik dalam memilih metode Bermain Peran. Zuhairini (dalam Nurdin, 2011: 295) menyampaikan bahwa Metode ini dapat digunakan “apabila mata pelajaran yang dimaksud meliputi Peristiwa yang diterangkan di dalamnya berkenaan dengan orang banyak, atas pertimbangan bahwa peristiwa ini akan lebih baik jika ditampilkan dengan pementasan, karena peserta didik akan lebih mudah memahami dan menghayati permasalahan yang didramakan”.

PENUTUP

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya melakukan variasi metode pembelajaran dalam interaksi belajar mengajar. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari kejenuhan yang dirasakan oleh peserta didik. Tentunya tidak serta merta semua metode pembelajaran yang bisa digunakan, tanpa memperhatikan kondisi sekitar. Tentunya dibutuhkan kejelikan dan kreatifitas pendidik untuk memutuskan dan menerapkan metode yang akan digunakan. Metode yang dipilih tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, karena sebaik dan sebagus apapun metodenya, jika tidak disesuaikan dengan kondisi peserta didik maka tidak akan berjalan secara maksimal.

Metode *role playing* ini merupakan metode pembelajaran dengan melibatkan anggota tubuh untuk bergerak dalam menampilkan karakter yang tertuang dalam skenario. Metode ini dapat menumbuhkan perasaan senang peserta didik, dan bagus untuk diterapkan karena menjadikan pengalaman belajar peserta didik akan lebih bermakna. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk menjadi individu yang imajinatif, penuh energi dan percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

Hamruni, 2012. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani.

Miswar, Dedi dkk. 2016. *Perbedaan Penerapan Model Promblem Based Learning*. Yogyakarta: Ruko Jambusari.

³ Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I (2017) *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada materi Virus di SMA Palembang*. Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 4 (1), 36.

Nasution. 2013. *Berbagi Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

¹⁴ Nurdin, Syafruddin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

¹³ Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Yogyakarta: Diva Pres.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group.

³ Suhanadji & Waspo Tjipto Subroto. 2003. *Pendidikan IPS*. Jakarta: Insan Cendekia.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Hardianto Hardianto, M Rusli Baharuddin. "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2019 Publication	2%
2	smpn2rantauselamatatim.wordpress.com Internet Source	2%
3	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	2%
4	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	www.ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	1%
7	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%

8	www.scribd.com Internet Source	1 %
9	Elisabeth Iga Mawarni Faot, Samuel Igo Leton, Wilfridus B.N. Dosinaeng. "pengaruh model pembelajaran peer tutoring untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa", RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	1 %
10	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	1 %
11	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	1 %
12	lppm-ungres.blogspot.com Internet Source	1 %
13	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1 %
14	e-journal.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1 %
15	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1 %

Exclude bibliography On

