

**IMPLEMENTASI MODEL *LIFE A RISE* BERBASIS ROLE PLAY DAN  
PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA DI SDN ALALAK TENGAH 3 KELAS 4 UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA**

Annisa Nabila Savitri<sup>1</sup>, Mirna<sup>2</sup>, Riska Aulia<sup>3</sup>, Irfra Mairida<sup>4</sup>, Shofia Sa'ida<sup>5</sup>, Maghfira Najwa<sup>6</sup>, Maimunah<sup>7</sup>, Ahmad Suriansyah<sup>8</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>3</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>4</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>5</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>6</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>7</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>8</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

[1annisanabilasavitri@gmail.com](mailto:annisanabilasavitri@gmail.com), [mirna1012manarap@gmail.com](mailto:mirna1012manarap@gmail.com),  
[aulariska315@gmail.com](mailto:aulariska315@gmail.com), [irfamairida03@gmail.com](mailto:irfamairida03@gmail.com), [shofiasaida1@gmail.com](mailto:shofiasaida1@gmail.com),  
[maghfirajwa6@gmail.com](mailto:maghfirajwa6@gmail.com), [maimunah@gmail.com](mailto:maimunah@gmail.com), [a.suriansyah@gmail.com](mailto:a.suriansyah@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study examines the application of the Life A Rise learning model which is integrated with Role Play and Problem Based Learning (PBL) in increasing students' active participation in Indonesian learning of travel route depiction materials in instructional texts and description texts in class IVB of SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. The research approach used is qualitative with a descriptive case study design. Data was collected through observation, interviews, and documentation activities. The results of the study show that before the Life A Rise model was used, students tended to be passive and learning activities were more dominated by the teacher's explanation. After the implementation of the Life A Rise model, students' activeness increased significantly, characterized by active involvement in discussions, role simulations, and increased confidence and critical thinking skills. Thus, the application of the Life A Rise model which is integrated with Role Play and PBL has been proven to be able to encourage active learning, strengthen social interaction, and improve functional communication skills in Indonesian language learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Life A Rise, Role Play, Problem Based Learning, Learning Activity, Indonesian*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran *Life A Rise* yang terintegrasi dengan *Role Play* dan *Problem Based Learning (PBL)* dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi gambaran rute perjalanan dalam teks petunjuk dan teks deskripsi di kelas IVB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa sebelum model *Life A Rise* digunakan, siswa cenderung pasif dan kegiatan belajar lebih didominasi oleh penjelasan guru. Setelah penerapan model *Life A Rise*, keaktifan siswa meningkat secara signifikan, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam diskusi, simulasi peran, serta peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan model *Life A Rise* yang terintegrasi dengan *Role Play* dan PBL terbukti mampu mendorong keaktifan belajar, memperkuat interaksi sosial, serta meningkatkan kemampuan komunikasi fungsional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Life A Rise, Role Play, Problem Based Learning, keaktifan belajar, Bahasa Indonesia.

#### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pendidikan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga megoptimalkan keaktifan siswa (Setiawan & Astuti, 2021). Pada pembelajaran abad ke-21, peserta didik tidak cukup sekedar memahami isi pelajaran, namun juga perlu mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, serta berkreasi (Setiawan *et al.*, 2024). Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi indikator penting keberhasilan proses pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Maryati *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin Kelas IVB, ditemukan permasalahan keaktifan siswa dalam pembelajaran materi gambaran rute perjalanan. Dari 19 peserta didik, hanya 9 siswa (47,37%) yang aktif berpartisipasi, sedangkan 52,63% sisanya cenderung pasif. Model pembelajaran yang digunakan masih tergolong tradisional, di mana metode ceramah dan penggunaan media *Power Point* menjadi pendekatan yang paling dominan. Siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dan tidak dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya keaktifan siswa menimbulkan dampak serius terhadap pencapaian kompetensi berbahasa, khususnya dalam aspek komunikasi fungsional dan keterampilan hidup (*life skill*) yang

penting dalam kehidupan sehari-hari (Riskitullah *et al.*, 2025).

Model Life A Rise merupakan model pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mengaktifkan siswa melalui pendekatan berbasis kehidupan nyata (*life-based learning*) dengan tahapan *Life Experience, Arouse Interest, Role Play, Investigation, Solution Finding*, dan *Evaluation* (Marta *et al.*, 2020). Integrasi model ini dengan *Role Play* dan *Problem Based Learning* (PBL) menciptakan sinergi yang kuat dalam mengaktifkan siswa secara holistik. *Role Play* memungkinkan siswa mensimulasikan pemberian petunjuk arah dalam situasi nyata, sehingga mengembangkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri (Akbar, 2024), Sedangkan PBL memanfaatkan masalah nyata untuk mengembangkan kemampuan menganalisis secara mendalam dan menemukan solusi secara mandiri (Prasetyo & Kristin, 2020).

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bertutur

(Handayani *et al.*, 2024), model PBL dapat meningkatkan keaktifan siswa, dan pembelajaran kontekstual meningkatkan motivasi siswa (Susanto *et al.*, 2024) Namun, belum ada penelitian yang mengintegrasikan ketiga pendekatan tersebut dalam pembelajaran materi gambaran rute perjalanan di kelas 4 SD. Kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi Model *Life A Rise*, *Role Play*, dan PBL yang dirancang secara sistematis dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar nyata.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Model *Life A Rise* berbasis *Role Play* dan PBL dalam pembelajaran materi gambaran rute perjalanan pada siswa kelas IVB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin serta menganalisis peningkatan keaktifan siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis, temuan tersebut menjadi acuan bagi pendidik dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang relevan guna meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar,

serta kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang fungsional dan sesuai dengan pengalaman nyata siswa di sekolah dasar.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif studi kasus yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi model pembelajaran *Life A Rise* sebuah model yang mengintegrasikan metode *Role Play* dan *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV B SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin. Penelitian kualitatif ini berfokus pada pemahaman fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, secara menyeluruh dan eksplisit. (Nasution, 2023) Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa kelas IV B, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung terhadap pelaksanaan model pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar. Selain itu, peneliti juga

melakukan wawancara dengan beberapa siswa dan guru guna menggali persepsi dan pengalaman mereka terhadap pelaksanaan model *Life A Rise*. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan mengelompokkan data berdasarkan tema-tema utama yang muncul dari kajian literatur. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menyusun gambaran menyeluruh dan bermakna mengenai implementasi model pembelajaran ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Fadhilah & Indra Daulay, 2023).



### **C. Hasil Penelitian**

- |                        |               |
|------------------------|---------------|
| <b>1. Problematika</b> | <b>Model</b>  |
| <b>Pembelajaran</b>    | <b>Bahasa</b> |
| <b>Indonesia</b>       |               |

*Gambar 1.1 Siswa mendengarkan guru menjelaskan materi gambar tute perjalanan*

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di kelas IVB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin, ditemukan permasalahan terkait pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari observasi yang dilakukan saat pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik tampak kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena guru hanya menerapkan metode ceramah, sehingga peserta didik dominan hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru saja seperti pada gambar 1.1 terlihat bahwa siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat penjelasan guru tanpa adanya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, dari 19 peserta didik hanya sekitar 9 peserta didik (47,37%) yang berpartisipasi dalam pembelajaran seperti saat menjawab pertanyaan yang guru ajukan, sedangkan sisanya 52,63% lainnya hanya diam tanpa menunjukkan kemauan untuk menjawab pertanyaan yang guru ajukan. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa di kelas IV B masih sangat rendah

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Saat diberi pertanyaan mengenai materi tidak ada yang menjawab mereka hanya diam dan saling tunjuk menunjuk satu sama lain untuk menjawab pertanyaan tersebut. Saat ada yang menjawab itupun cuman sedekar menghapal apa yang telah guru sampaikan tidak murni hasil dari pemahamannya sendiri. Kondisi seperti itu tidak hanya berdampak pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik tapi juga pada rendahnya kemampuan berbahasa mereka, khususnya dalam keterampilan berbicara, karena peserta didik jarang berlatih untuk mengungkapkan pendapat mereka. Pembelajaran yang seperti ini akan menjadi terasa membosankan dan tidak bermakna bagi siswa sekolah dasar, yang secara karakteristik membutuhkan pendekatan konkret, kontekstual, dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa guru cederung masih menggunakan metode ceramah, media pembelajaran berupa

*Power Point*, serta penugasan tertulis yang bersifat pasif. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran, kesulitan memahami konsep abstrak, dan tidak dapat mengaitkan materi Bahasa Indonesia dengan kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas melalui kegiatan nyata, kontekstual, serta melibatkan partisipasi aktif mereka. Model *Life A Rise* yang mengintegrasikan *Role Play* dengan *Problem Based Learning* (PBL) mungkin bisa menjadi salah satu solusinya karena mengajak peserta didik belajar dengan cara bermain peran, memecahkan masalah nyata, serta berkolaborasi dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari.

Masalah lainnya adalah kurangnya beragam metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga minat siswa rendah, dan interaksi sosial dalam

kegiatan pembelajaran belum terbentuk dengan optimal. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sering dipandang sebagai mata pelajaran sekunder dibandingkan matematika, sehingga alokasi inovasi metode jarang disentuh.

## **2. Model Life A Rise**

Model *Life A Rise* merupakan akronim dari tahapan pembelajaran: *Life Experience* (menggali pengalaman nyata siswa sebagai landasan awal pembelajaran), *Arouse Interest* (menumbuhkan rasa ingin tahu melalui stimulus kontekstual), *Role Play* (siswa melakukan simulasi peran sesuai dengan situasi sosial yang dipelajari), *Investigation* (siswa mengidentifikasi dan menganalisis masalah dari simulasi tersebut), *Solution Finding* (mencari dan merancang solusi dari permasalahan yang diangkat), dan *Evaluation* (refleksi dan penilaian atas proses dan hasil pembelajaran). Model ini merupakan integrasi antara pendekatan *Role Play* dan *Problem Based Learning* (PBL), yang dirancang untuk

memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Letak kebaruan atau inovasi dari model ini ialah yang pertama, kontekstualisasi konsep, yaitu menghubungkan langsung konsep pembelajaran bahasa indonesia dengan kehidupan nyata siswa (melaui tahapan *Life Experience*). Kedua, menggabungkan *Role Play* (aktif dan menyenangkan) dengan PBL (berpikir kritis dan kolaboratif). Ketiga, penguatan nilai sosial.

### **3. Implementasi Model Life A Rise dalam Pembelajaran bahasa indonesia**

Implementasi model *Life A Rise* dilakukan dalam satu kali pertemuan, dengan tema dan aktivitas yang dirancang sesuai dengan materi "Gambaran rute perjalanan dalam teks petunjuk dan teks deskripsi". Langkah-langkah implementasi: pertama, *Life Experience* yaitu guru meminta siswa menceritakan kegiatan mereka di rumah dan lingkungan sekolah. Kedua, guru menjelaskan materi dan memaparkan suatu video permasalah petunjuk arah. Ketiga, *Arouse Interest* yaitu guru dan

siswa melakukan diskusi ringan dan tanya jawab. Ketiga, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk memecahkan permasalahan seperti gambar 1.2, dimana mereka dibagikan peta sekolah kemudian didalam peta tersebut diminta untuk membantu temannya yang baru pindah ke sekolah dan tidak tahu arah ke ruang guru. Keempat, *role playing*, setelah diskusi, siswa perkelompok diminta untuk mempraktekkannya secara langsung di depan kelas. Kelima, *Solution Finding* yaitu siswa bersama-sama merumuskan solusi dari permasalahan yang ada. Keenam *Evaluation* yaitu guru melakukan refleksi seperti melakukan tanya jawab mengenai apa yang telah di pelajari.



*Gambar 1.2 siswa berdiskusi permasalahan yang diberikan guru*

Kelebihan dari model *Life A Rise* ini adalah mampu meningkatkan keterlibatan siswa sejak dini, dapat membuat proses

pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan kontekstual serta dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti berbicara, bekerja sama dan menyelesaikan permasalahan. Adapun kekurangan yang muncul dari model ini adalah membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk persiapan dan pelaksanaan simulasi serta guru juga harus mengelola kelas dengan baik agar kegiatan tetap fokus dan terarah.

*“siswa dapat menjadi lebih aktif serta terlibat selama proses pembelajaran berlangsung”.* (Ibu Laila, selaku wali kelas).

Saat model pembelajaran *Life A Rise* berlangsung, semua murid terlihat sangat senang dan berperan aktif untuk mengemukakan pendapat untuk mencari solusi, menyanggah, atau memberikan alternatif solusi yang lain apabila tidak ada hasil keputusan bersama.

“Dengan penerapan model ini merasa senang dan dapat membuat percaya diri, selain itu juga memberikan kebebasan berinteraksi dengan teman dan bebas dalam berdiskusi”. (Gibran,

selaku murid). Selain itu, hal serupa juga mengungkapkan *“pembelajaran menggunakan model ini lebih menyenangkan dan seru karena membuat semakin aktif serta percaya diri bersama teman”*. (husnul selaku murid).

Pada saat mereka berdiskusi, anak-anak sangat antusias dan terlihat menyenangkan dan seru karena di beri kebebasan untuk berpikir tanpa ada nya tekanan dari pihak guru, guru hanya mengawasi alur pembelajaran agar tetap terkontrol serta memberikan bantuan jika siswa kebingungan tanpa mengomentari tanggapan oleh para murid. Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh wali kelas dan juga siswa, model *Life A Rise* ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan juga bermakna bagi siswa. Dampak dari pengimlementasian model ini, yaitu: (1) Meningkatkan keaktifan belajar; (2) Menumbuhkan rasa senang dan percaya diri; (3) Mendorong kebebasan berpikir dan

berdiskusi; dan (4) Mendekatkan materi dengan kehidupan nyata.

#### **D. Pembahasan**

Penerapan model *Life A Rise* terbukti memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Sebelum model ini diterapkan, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif dalam kegiatan belajar, dikarenakan mereka lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mencatat tanpa melakukan banyak interaksi dengan guru maupun teman-teman sekelasnya. Namun, setelah penerapan model *Life A Rise*, terlihat perubahan yang cukup mencolok. Siswa mulai berani berpartisipasi, mengemukakan pendapat, serta terlibat aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti simulasi peran dan diskusi kelompok. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga belajar bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sekelasnya. Wali

kelas juga menjelaskan bahwa model ini sangat efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan mendorong setiap siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Di jelaskan Kembali Menurut Sholeh & Aini (2023). Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 7, dijelaskan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan, guru perlu merancang strategi pembelajaran belajar yang bermakna dan berkualitas, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pemebelajaran. Dalam konteks ini, guru memagang peran penting dalam meningkatkan mutu belajar siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Oleh karena itu, diperlukan penerapan berbagai model dan media pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan cara ini, siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kualitas belajar dapat meningkat.

Model *Life A Rise* ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selama proses diskusi, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri dan mengemukakan pendapat tanpa merasa takut salah. Kebebasan ini membuat siswa merasa lebih dihargai, sehingga mereka berani berbicara dan aktif berkontribusi dalam kelompok. Salah satu siswa bahkan menyampaikan bahwa dirinya merasa senang dan lebih percaya diri karena mendapat kesempatan untuk berdiskusi secara terbuka. Situasi seperti ini menumbuhkan interaksi yang positif antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Selain itu, suasana di dalam kelas juga menjadi lebih hidup dan komunikatif karena setiap siswa merasa memiliki peran dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penerapan dari model *Life A Rise* mampu menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, mendorong partisipasi aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan

sosial siswa. hal ini didukung oleh Kaimarehe & Marsofiyati, (2024). Di jelaskan bahwa pembelajaran diskusi kelompok merupakan salah satu pendekata yang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di sekolah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengevaluasi logika.

Pendekatan yang digunakan ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak serta pemecahan masalah. Melalui tahap penyelidikan dan pencarian solusi, para siswa dibimbing untuk mengenali isu-isu sosial dan merancang solusi secara bersama-sama. Sejalan dengan yang sudah dijelaskan pada bagian hasil siswa secara bersama-sama merumuskan solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada dan menyampaikannya di depan kelas. Ini juga sejalan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21. Pembelajaran berbasis masalah menekankan bahwa proses belajar ini melibatkan penyelesaian masalah dan berpikir secara kritis, mempelajari isu nyata secara mendalam, serta menenkan pentingnya komunikasi, kolaborasi,

serta komunikasi (Fitriani et al., 2020; Nurdyansyah et al., 2024; Saujani et al., 2025).

Model ini dapat membantu menghubungkan bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui pengalaman hidup dan permainan peran (*Role Play*), siswa bisa merasakan keterkaitan materi dengan lingkungan mereka. Kami sebagai penulis berpendapat bahwasanya model pembelajaran *Life A Rise* ini dapat menawarkan sesuatu yang baru, memberikan pengalaman yang unik yang dapat memperkaya pengalaman mereka. Pendekatan ini juga dapat membantu siswa untuk memahami yang lebih dalam, menyeluruh, serta berarti. Hal ini sejalan dengan pernyataan Khatimah et al., 2025; Thaariq, 2021 bahwa model penerapan pembelajaran di kelas interaktif berkontribusi positif terhadap keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Bagi guru dan siswa, penggunaan model pembelajaran yang terintegrasi dengan kehidupan mereka itu sangat penting karena dapat memastikan tercapainya tujuan

pembelajaran sesuai dengan potensi terbaik siswa di kelas.

#### **E. Kesimpulan**

Penerapan model pembelajaran *Life A Rise* yang terintegrasi dengan *Role Play* dan *Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta keterlibatan belajar siswa kelas IVB SDN Alalak Tengah 3 Banjarmasin pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi gambaran rute perjalanan dalam teks petunjuk dan teks deskripsi. Sebelum penerapan model, pembelajaran cenderung monoton dan didominasi metode ceramah sehingga siswa pasif dan kurang percaya diri. Setelah penerapan model *Life A Rise*, siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, aktif berdiskusi, dan mampu berpikir kritis serta berkolaboratif.

Model ini sangat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan menyenangkan karena mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Melalui tahapan *Life Experience*, *Arouse Interest*, *Role Play*, *Investigation*, *Solution Finding*, dan *Evaluation*,

siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, model *Life A Rise* dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan kualitas belajar siswa sekolah dasar, sekaligus mendukung perkembangan kemampuan keterampilan abad ke-21 yaitu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku :**

Nasution, Dr. A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.

### **Jurnal :**

Akbar, R. (2024). *Role play dalam pembelajaran bahasa: Strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara*. Rijalakbar.Id.

Fadhilah, A., & Indra Daulay, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

Fitriani, A., Zubaidah, S., Susilo, H., & Al Muhdhar, M. H. I. (2020). PBLPOE: A learning model to enhance students' critical thinking

skills and scientific attitudes. *International Journal of Instruction*, 13(2), 89–106. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1327a>

Handayani, K. S., Aisyah, S., Hermawan, W., Nurhasanah, A., & Iskandar, D. (2024). Penerapan model pembelajaran role play dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi dongeng di kelas 4 SDN 1 Cipaisan. *Cipaisan. Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 9(6), 71–80.

Kaimarehe, J. M. C., & Marsofiyati. (2024). *Hubungan Kepercayaan Diri Dan Diskusi Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa*.

Khatimah, H., Wati, N. J., Anggraini, S., Wahyuni, A. D., Afifah, R., Ananda, N., & Khoirunnisa. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran IPS Yang Interaktif Dan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157.

Nurdyansyah, Arifin, Moch. B. U. B., Cemerlang, D. A. H., & Rais, P. (2024). Development of Life

- Based Learning E-Modules to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(3), 1078. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i3.11883>
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13–27.
- Riskitullah, R., Azzahra, L., & Fitriani, V. (2025). Strategi guru dalam mengatasi siswa yang kurang aktif di kelas. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(2), 110–116.
- Saujani, M. A. N., Dini, A. S., Dhea, N. V., Ramadhan, B., & Nurdin. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1556>
- Setiawan, A. , & Astuti, Y. (2021). Evaluasi efektivitas pembelajaran aktif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 43–55.
- Setiawan, H. , Rahman, T. , & Pratama, Y. (2024). Keterampilan abad 21 dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa, Dan Matematika*, 2(6), 567–578.
- Sholeh, M., & Aini, N. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Media Card Sort Muatan IPA Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(4), 1686–1692. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.4949>
- Susanto, P. A., Hilttrimartrin, C., & Manulang, L. S. J. (2024). Penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD pada mata pelajaran IPAS. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 114–124.
- Thaariq, Z. Z. A. (2021). Pengaplikasian Pembelajaran Berbasis Kehidupan guna Mendukung Aktivitas Belajar. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbang*, 9(02), 207. <https://doi.org/10.35450/jip.v9i02.236>