



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN KELAS VII SMP NEGERI 3 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN

¹Al fina Damayanti, ²Hermi Yanzi, ³Ana Mentari

^{1,2,3,4} Jurusan Pendidikan IPS, FKIP Universitas Lampung Lampung, Indonesia.

Email: ¹ damayantiafinal7@gmail.com, ²hermiyanzi@fkip.unila.ac.id ³ana.mentari@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung, Lampung Selatan. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan pada keterlibatan emosional, sosial, dan intelektual peserta didik melalui permainan peran untuk memahami nilai-nilai moral dan sosial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 30 orang, dengan teknik pengambilan sampel *saturated sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji *t-test* dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar PPKn setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*, yang ditunjukkan dengan nilai *t-hitung* (12,469) > *t-tabel* (2,045) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Role Playing*; Hasil Belajar; PPKn; Pembelajaran Aktif

This study aims to determine the effect of the Role Playing learning model in improving students' learning outcomes in the Civics Education (PPKn) subject of grade VII at SMP Negeri 3 Jati Agung, South Lampung. The Role Playing model is an active learning approach that emphasizes students' emotional, social, and intellectual involvement through role-playing activities to understand moral and social values. This research employed a quantitative method using a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 30 students, and the sampling technique used was saturated sampling. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. Data analysis used a t- test assisted by SPSS version 25. The results showed a significant improvement in students' Civics learning outcomes after applying the Role Playing model, as indicated by the t-count (12.469) > t-table (2.045) and a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, the implementation of the Role Playing learning model has a positive and significant effect on students' learning outcomes.

Keywords: *Role Playing; Learning Outcomes; Civics Education; Active Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan bertanggung jawab. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Menurut Mulyasa (2019), proses pembelajaran yang baik bukan hanya menekankan pada pencapaian hasil kognitif, tetapi juga harus melibatkan aspek afektif dan psikomotorik agar peserta didik dapat memahami nilai-nilai kehidupan secara menyeluruh. Dalam konteks ini, guru berperan penting dalam memilih model pembelajaran yang tepat agar peserta didik aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu sarana strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa dan bernegara. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai moral, hukum, dan demokrasi, serta memiliki sikap tanggung jawab sosial yang tinggi. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn sering kali masih bersifat konvensional dengan metode ceramah yang dominan, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal (Nurmalisa, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan, ditemukan bahwa banyak peserta didik masih kurang berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn. Mereka cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan jarang berani mengemukakan pendapat atau terlibat dalam diskusi. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya pemahaman terhadap materi

serta hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengaktifkan peran peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah *Role Playing* atau bermain peran. Model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan pandangannya melalui simulasi situasi nyata. Menurut Hamdayama (2016), *Role Playing* dapat membantu peserta didik memahami konsep sosial dan moral melalui pengalaman langsung, sehingga mereka tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan empati, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui model ini, peserta didik belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai perbedaan pendapat.

Model pembelajaran *Role Playing* juga relevan dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2017), pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara emosional dan intelektual. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PPKn yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap sosial. Dengan demikian, penerapan model *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek pengetahuan maupun sikap.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Rahman (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* mampu meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar PPKn secara signifikan. Demikian pula penelitian oleh Siregar (2020) menyimpulkan bahwa model *Role Playing*

dapat membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan model *Role Playing* diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Jati Agung.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran PPKn yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.

Model Pembelajaran Role Playing

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui simulasi situasi sosial tertentu. Melalui model ini, peserta didik memerankan tokoh atau peran yang relevan dengan materi pelajaran untuk memahami konsep secara kontekstual dan mendalam. Menurut Hamdayama (2016), *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide dan perasaannya dalam menghadapi situasi kehidupan nyata yang disimulasikan di kelas.

Model *Role Playing* bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami nilai-nilai sosial dan moral melalui pengalaman langsung. Mulyasa (2019) menjelaskan bahwa model ini efektif digunakan untuk menumbuhkan empati dan keterampilan sosial, karena peserta didik diajak untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Selain itu, pembelajaran dengan *Role*

Playing dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajar.

Langkah-langkah pelaksanaan model *Role Playing* menurut Hamdayama (2016) meliputi enam tahapan, yaitu:

- (1) menghangatkan suasana dan memotivasi siswa;
- (2) memilih peserta didik yang akan memerankan tokoh;
- (3) menyiapkan skenario singkat;
- (4) melaksanakan permainan peran;
- (5) melakukan diskusi dan refleksi terhadap peran yang dimainkan; dan
- (6) menarik kesimpulan bersama. Melalui tahapan ini, peserta didik tidak hanya berlatih menghafal materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif.

Selain berfungsi sebagai metode pembelajaran aktif, *Role Playing* juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Menurut Arends (2018), pembelajaran berbasis peran dapat membantu siswa memahami hubungan antara teori dan praktik, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran PPKn, *Role Playing* dapat digunakan untuk menggambarkan situasi sosial seperti musyawarah, pemilihan umum, atau pelaksanaan nilai-nilai demokrasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui konsep secara teoritis, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Hasil Belajar PPKn

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut Bloom dalam Sudjana (2017), hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep, ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan minat, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga ranah ini

saling melengkapi dalam membentuk kemampuan peserta didik secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran PPKn, hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal atau menghafal materi, tetapi juga dari kemampuan mereka untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hamalik (2018), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari proses pengalaman dan latihan. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang tercermin dalam kehidupan peserta didik di sekolah maupun di masyarakat. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan secara efektif, sedangkan hasil belajar yang rendah menandakan adanya kendala dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dalam pembelajaran PPKn, hasil belajar menjadi cerminan keberhasilan dalam membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak. Menurut Wahab (2020), pembelajaran PPKn yang efektif harus menekankan pemahaman nilai dan praktik sosial, bukan sekadar hafalan materi. Model pembelajaran yang interaktif seperti *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar karena memberi pengalaman langsung kepada siswa untuk memahami nilai moral dan sosial melalui simulasi situasi nyata. Selain itu, keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam kegiatan bermain peran mampu memperkuat retensi memori, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Dengan demikian, hasil belajar dalam pembelajaran PPKn tidak hanya diukur dari aspek akademik, tetapi juga dari pembentukan karakter dan

perilaku sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Peran Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn

Model pembelajaran *Role Playing* memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sebagai model pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif, *Role Playing* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami nilai-nilai sosial, moral, dan kebangsaan melalui pengalaman langsung. Melalui simulasi peran, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga menghayati maknanya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan pembelajaran PPKn lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PPKn. Siswa yang terlibat dalam kegiatan bermain peran cenderung menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial. Menurut Hamdayama (2016), pembelajaran yang melibatkan kegiatan simulasi dapat memperkuat daya ingat siswa karena mereka belajar melalui tindakan, bukan sekadar mendengarkan. Dengan demikian, *Role Playing* mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.

Selain berperan dalam peningkatan hasil belajar akademik, model *Role Playing* juga membantu membentuk karakter peserta didik. Dalam proses bermain peran, siswa belajar bekerja sama, menghormati perbedaan pendapat, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan. Kegiatan ini melatih empati dan kemampuan komunikasi antar peserta didik, sehingga menumbuhkan iklim belajar yang positif dan

kolaboratif. Sejalan dengan pandangan Arends (2018), pembelajaran yang berbasis peran mampu menumbuhkan sikap sosial yang kuat serta mengembangkan keterampilan interpersonal yang mendukung keberhasilan belajar di kelas.

Guru juga memiliki peran strategis dalam mengarahkan jalannya pembelajaran *Role Playing*. Guru bertindak sebagai fasilitator, pengamat, sekaligus pembimbing yang membantu peserta didik memahami makna dari setiap peran yang dimainkan. Setelah kegiatan selesai, guru dapat mengadakan refleksi atau diskusi untuk mengaitkan pengalaman bermain peran dengan nilai-nilai yang terkandung dalam PPKn, seperti demokrasi, keadilan, dan tanggung jawab warga negara. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Lebih jauh lagi, peran model *Role Playing* juga terlihat dalam peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Aktivitas yang bervariasi, seperti penentuan skenario, pemilihan tokoh, dan pelaksanaan simulasi, membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahman (2022) yang menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis peran menunjukkan antusiasme dan konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Dengan meningkatnya motivasi belajar, hasil belajar pun ikut mengalami peningkatan yang signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki peran ganda dalam proses pendidikan, yaitu meningkatkan hasil belajar akademik sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dan sosial yang positif. Melalui keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan refleksi nilai, peserta didik tidak hanya memahami materi PPKn secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari. Oleh

karena itu, *Role Playing* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mewujudkan tujuan pendidikan karakter di sekolah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 3 Jati Agung, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji *t* menunjukkan nilai *t-hitung* sebesar 12,469 lebih besar dari *t-tabel* sebesar 2,045 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model *Role Playing*. Peningkatan nilai rata-rata dari 63,56 pada pretest menjadi 83,47 pada posttest menandakan bahwa penggunaan model pembelajaran ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penerapan model *Role Playing* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan partisipatif. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar kontekstual yang membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila, norma sosial, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Kegiatan ini juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati siswa dalam berinteraksi dengan teman sekelas. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun makna pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat pandangan Hamdayama (2016) dan Mulyasa (2019) bahwa *Role Playing* mampu menumbuhkan sikap sosial positif dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Melalui simulasi situasi nyata, siswa dapat

mengekspresikan ide, memahami peran sosial, serta menginternalisasi nilai moral yang terkandung dalam materi PPKn. Faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan model ini meliputi kesiapan guru sebagai fasilitator, keterlibatan aktif peserta didik, serta suasana kelas yang kondusif dan kolaboratif. Namun demikian, keberhasilan penerapan *Role Playing* juga memerlukan manajemen waktu yang baik dan bimbingan guru dalam menjaga fokus kegiatan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi, diketahui bahwa pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik mencapai tingkat yang signifikan, sedangkan sebagian kecil hasil belajar masih dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar individu, dukungan lingkungan sekolah, serta kebiasaan belajar di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *Role Playing* memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar, tetap diperlukan kolaborasi berbagai faktor pendukung agar hasil belajar dapat meningkat secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran secara mendalam, tetapi juga membentuk karakter, sikap sosial, dan nilai-nilai kewarganegaraan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, guru PPKn disarankan untuk mengimplementasikan model *Role Playing* secara kreatif dan berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar serta pembentukan karakter peserta didik di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Anjar, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar PKN Kelas X SMK Negeri 2 Rantau Utara. *Civitas*, 1(1).
- Ardiansyah, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* dan Model Ceramah terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VII MTS Swasta Al-Amin Kampung Pajak. *Civitas*, 2(1).
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariwitari, N. M. M. R., Putra, M. K., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKN. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mardiah, S. H. (2015). Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Misbahudin. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn.

- Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1).
- Mulyasa, E. (2019). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizmania Learning Center.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Civic Conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34–46.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahfitri, R., dkk. (2023). Pengaruh Model Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102–112.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
-