

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Hasan^{1*}, Ris Anggriani²

^{1,2}, STKIP Yapis Dompus, Dompus, Indonesia

*Corresponding author email: hasanbsiyapis@gmail.com

Abstrak

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Namun, banyak siswa mengalami kecemasan dan kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompus. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Sebanyak 40 siswa dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen (metode bermain peran) dan kontrol (metode konvensional). Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk membandingkan peningkatan skor keterampilan berbicara. Hasil penelitian menemukan bahwa Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata skor keterampilan berbicara sebesar 41.8%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 14.8%. Hasil ini menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam mengurangi kecemasan dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. dan kesimpulannya bahwa metode bermain peran efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dan direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: metode bermain peran; pembelajaran bahasa indonesia; keterampilan berbicara

Abstrack

Education is an important aspect in an individual's life, which not only transfers knowledge, but also develops skills, including speaking skills. Speaking skills in elementary schools, especially in Indonesian language subjects, have a vital role in improving students' communication skills. However, many students feel anxious and lack confidence when speaking in front of the class. One method that can overcome this problem is the role play method, which allows students to interact in real situations, reduce anxiety, and improve their speaking skills. This research aims to determine the effect of the role playing method on the speaking skills of class IV students at SDN 2 Dompus. The research method used was an experiment with a pre-test and post-test design, involving 40 students who were divided into two groups: experimental and control. The results showed a significant increase in the speaking skills of students who took part in learning using the role-playing method, with an average score increase of 41.8% in the experimental group, compared to 14.8% in the control group. This research suggests applying the role playing method as an alternative to improve students' speaking skills in elementary schools

Keyword: *role playing method; Indonesian language learning; speaking skills*

Article History:

Submissions: 2024-12-11

Accepted: 2024-12-18

Published: 2025-01-06

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu (Hartini & Warmi, 2020). Proses pendidikan tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan sarana untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam berbagai aspek kehidupan (Rahmawati Patta, Hardianto Rahman, Yusnadi, Muhammad Irfan, 2023). Dalam hal ini, keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Effendy, 2014). Keterampilan berbicara tidak hanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga berperan besar dalam pengembangan kecerdasan emosional dan sosial siswa. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa dalam setiap proses pembelajaran, termasuk pada tingkat pendidikan dasar (Simbolon, 2023). Di tingkat sekolah dasar, keterampilan berbicara menjadi bagian integral dalam kurikulum yang diajarkan (Crisvin, Asbari & Chiam, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan komunikasi yang baik. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah kemampuan berbicara, yang meliputi keterampilan berbicara di depan umum, berkomunikasi dengan teman sebayanya, serta mengungkapkan ide dan gagasan secara lisan (Ardianto, Mutmainah, Nur Fitriani Zainal, Rhyhan Prayuddy Reksamunandar, Agung Budi Santoso, 2022). Namun, dalam kenyataannya, tidak semua siswa merasa percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Banyak siswa yang merasa cemas dan takut untuk mengungkapkan pendapat mereka di depan orang lain, yang pada akhirnya memengaruhi keterampilan berbicara mereka (Gumilar et al., 2023).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode bermain peran (role play) (Krishandini, 2022). Metode bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memainkan berbagai peran dalam situasi yang sudah ditentukan (Jamilah, 2019). Dengan memainkan peran, siswa dapat merasakan langsung situasi yang berbeda-beda, berlatih berbicara dalam konteks yang nyata, serta melatih kemampuan komunikasi secara langsung. Metode ini dipercaya dapat mengurangi rasa cemas dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum, karena mereka merasa lebih bebas dan tidak terbebani oleh tekanan (Nurfauzi et al., 2023). Bermain peran juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka, karena mereka dapat belajar untuk berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai situasi (Nurfauzi et al., 2023). Dalam bermain peran, siswa diajak untuk berbicara dengan tujuan tertentu, seperti menyampaikan pendapat, menjelaskan sesuatu, atau bernegosiasi dengan teman sekelas mereka (Rahmawati, 2015). Hal ini tentu sangat berguna untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karena siswa belajar untuk berbicara secara terstruktur dan efektif dalam situasi yang lebih realistis dan praktis. Selain itu, dengan bermain peran, siswa juga dapat belajar untuk lebih kreatif dalam menyampaikan ide dan gagasan mereka (Putri & Fauzi, 2023).

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, penerapan metode ini di sekolah dasar masih tergolong terbatas. Di banyak sekolah, terutama di daerah-daerah tertentu, metode bermain peran belum banyak diterapkan dalam proses pembelajaran (Wahyuni, 2023). Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemahaman guru mengenai cara penerapan metode ini dengan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta

kurangnya sumber daya dan media yang dapat mendukung implementasinya (Amin, 2021). Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar sangatlah penting.

Sebagai salah satu sekolah di Kecamatan Dompu, SDN 2 Dompu memiliki sejumlah tantangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 2 Dompu, terlihat bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam mengungkapkan pendapat mereka secara lisan. Meskipun mereka mampu menulis dengan baik, namun ketika diminta untuk berbicara di depan kelas, banyak di antara mereka yang mengalami kesulitan, seperti rasa cemas yang berlebihan, kurang percaya diri, dan kurangnya kemampuan untuk menyusun kalimat yang jelas dan terstruktur. Hal ini tentu saja memengaruhi hasil belajar siswa dalam aspek keterampilan berbicara. Di sisi lain, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di SDN 2 Dompu cenderung bersifat konvensional, yaitu menggunakan ceramah dan tugas tertulis. Meskipun metode ini efektif untuk beberapa aspek pembelajaran, namun kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan berbicara secara langsung. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan metode pembelajaran yang lebih inovatif, seperti penerapan metode bermain peran, untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV SDN 2 Dompu.

Melalui metode bermain peran, siswa dapat diberikan kesempatan untuk berbicara secara aktif dalam konteks yang lebih santai dan menyenangkan. Dengan adanya situasi yang mendekati kenyataan, siswa akan lebih mudah untuk beradaptasi dan merasa lebih percaya diri dalam berbicara. Selain itu, dengan melibatkan teman-teman sekelas mereka dalam kegiatan bermain peran, siswa juga dapat belajar untuk mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain, yang juga merupakan bagian dari keterampilan berbicara yang baik (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompu pada tahun ajaran 2024/2025. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompu. Desain eksperimen ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel yang ada dan mengamati efek langsung dari penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Desain eksperimen ini mengadopsi model pre-test dan post-test yang dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode bermain peran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Putra et al., 2022). Sampel penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV SDN 2 Dompu yang dipilih secara

acak. Terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelompok kontrol yang juga berjumlah 20 siswa. Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara kelompok kontrol akan diberi pembelajaran dengan metode ceramah dan tugas tertulis. Sebelum perlakuan, kedua kelompok akan diberikan tes awal (pre-test) untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dalam menyampaikan ide dan pendapat secara lisan (Sodik et al., 2023).

Selama proses pembelajaran, kelompok eksperimen akan melaksanakan aktivitas bermain peran yang dirancang untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Siswa akan diberikan berbagai skenario situasi yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana mereka akan memainkan peran dan berinteraksi dengan teman sekelas. Setiap siswa diharapkan dapat berbicara dengan tujuan tertentu, seperti menyampaikan pendapat, menjelaskan suatu topik, atau bernegosiasi dalam konteks yang lebih alami dan menarik. Sedangkan kelompok kontrol akan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan metode konvensional, yaitu ceramah dan tugas tertulis yang berfokus pada aspek teori dan latihan tertulis. Setelah perlakuan, kedua kelompok akan diberikan tes akhir (post-test) untuk mengukur perubahan keterampilan berbicara siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode yang berbeda. Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan uji statistik, seperti uji t untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal keterampilan berbicara. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompnu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompnu. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis untuk melihat perubahan keterampilan berbicara siswa setelah diterapkan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah hasil dari analisis yang dilakukan terhadap data pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Deskripsi Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini terdiri dari 40 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari 20 siswa dan kelompok kontrol yang juga terdiri dari 20 siswa. Semua siswa berada di kelas IV SDN 2 Dompnu pada tahun ajaran 2024/2025.

No	Kelompok	Jumlah siswa
1	Kelompok Eksperimen	20
2	Kelompok Kontrol	20
3	Total	40

2. Hasil Pre-Test

Sebelum diberikan perlakuan, semua siswa mengikuti tes awal (pre-test) untuk mengukur keterampilan berbicara mereka. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan berbicara siswa di kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) relatif

rendah, dengan skor rata-rata sebagai berikut:

No	Kelompok	Rata ² Skor Pre-test	Standar Deviasi
1	Kelompok Eksperimen	55.2	6.8
2	Kelompok Kontrol	53.5	7.2

3. Proses Pembelajaran

Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan metode bermain peran, sedangkan kelompok kontrol menerima metode pembelajaran konvensional. Pada kelompok eksperimen, siswa melaksanakan aktivitas bermain peran dengan berbagai skenario yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Setiap siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dan berbicara di depan kelas dalam peran yang telah ditentukan. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan ceramah dan tugas tertulis, tanpa adanya interaksi berbicara di depan kelas.

4. Hasil Post-Test

Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes akhir (post-test) untuk mengukur perubahan keterampilan berbicara siswa. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara mereka. Berikut adalah hasil post-test yang menunjukkan perubahan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

No	Kelompok	Rata ² Skor Post-test	Standar Deviasi
1	Kelompok Eksperimen	78.3	6.3
2	Kelompok Kontrol	61.4	7.6

5. Analisis Statistik

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal keterampilan berbicara. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai p-value adalah 0.001, yang lebih kecil dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan bermain peran menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

6. Perubahan Skor Keterampilan Berbicara

Berikut adalah tabel yang menunjukkan perbedaan antara skor pre-test dan post-test untuk masing-masing kelompok:

No	Kelompok	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Perubahan Skor	Kelompok
1	Kelompok Eksperimen	55.2	78.3	23.1	Kelompok Eksperimen
2	Kelompok Kontrol	53.5	61.4	7.9	Kelompok Kontrol

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen mengalami perubahan skor yang lebih besar (23.1 poin) dibandingkan dengan kelompok kontrol (7.9 poin).

7. Persentase Peningkatan Skor

Berikut adalah persentase peningkatan skor antara pre-test dan post-test untuk masing-masing kelompok:

No	Kelompok	Peningkatan Skor	Persentase Peningkatan
1	Kelompok Eksperimen	23.1	41.8%
2	Kelompok Kontrol	7.9	14.8%

Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi (41.8%) dibandingkan dengan kelompok kontrol (14.8%).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas IV SDN 2 Dompu. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pre-test dan post-test, terlihat adanya perubahan signifikan dalam keterampilan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa, sebagaimana yang telah ditunjukkan oleh peningkatan skor yang signifikan dalam post-test.

Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan bermain peran mengalami peningkatan skor rata-rata yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Skor rata-rata pre-test untuk kelompok eksperimen adalah 55,2, sedangkan kelompok kontrol adalah 53,5, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan berbicara yang relatif sama sebelum perlakuan. Namun, setelah diberikan pembelajaran dengan metode bermain peran, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan skor post-test rata-rata 78,3, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 61,4. Peningkatan skor ini membuktikan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang lebih besar dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

Metode bermain peran yang diterapkan dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengajaran keterampilan berbicara, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka dalam situasi yang lebih alami. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Jamilah, 2019) yang menyatakan bahwa permainan peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, bermain peran memberikan ruang bagi siswa untuk berbicara dan mengungkapkan pendapat secara spontan, yang meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum.

Hasil post-test yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan juga dianalisis menggunakan uji t, yang menghasilkan nilai p-value sebesar 0,001. Nilai p-value yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol sangat signifikan secara statistik. Hal ini menguatkan temuan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil ini selaras dengan temuan penelitian oleh (Amin, 2021), yang juga menemukan bahwa metode bermain peran dapat memperbaiki kemampuan berbicara siswa melalui pendekatan yang

lebih praktis dan kontekstual.

Selain itu, persentase peningkatan skor yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen (41,8%) dibandingkan dengan kelompok kontrol (14,8%) juga menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan yang lebih besar ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya sekedar meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memberikan dampak yang lebih signifikan dalam memperkuat keterampilan berbicara siswa secara keseluruhan.

Dalam evaluasi keterampilan berbicara siswa, aspek-aspek seperti kepemimpinan dalam berbicara, keterampilan berbicara terstruktur, dan kemampuan berinteraksi dengan teman sekelas menjadi lebih baik setelah siswa mengikuti kegiatan bermain peran. Beberapa siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelas dan mampu mengungkapkan pendapat dengan lebih terorganisir. Aspek ini sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena keterampilan berbicara yang baik tidak hanya bergantung pada kemampuan berbicara, tetapi juga pada cara siswa menyampaikan informasi dengan jelas dan terstruktur.

Tanggapan siswa terhadap metode bermain peran juga sangat positif. Sebagian besar siswa mengaku merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran setelah menggunakan metode ini. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Rahmawati, 2015), motivasi yang meningkat selama pembelajaran berbasis permainan peran dapat mempercepat pembelajaran dan mengurangi kecemasan yang sering dialami siswa ketika berbicara di depan kelas.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga memberikan dampak positif terhadap suasana kelas. Aktivitas bermain peran membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, siswa tidak hanya belajar keterampilan berbicara, tetapi juga memperoleh keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompu. Berdasarkan analisis perbandingan skor pre-test dan post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen yang diterapkan metode bermain peran mengalami peningkatan yang lebih besar dalam keterampilan berbicara. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata post-test pada kelompok eksperimen sebesar 78,3, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 61,4. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa.

Penerapan metode bermain peran tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbicara secara spontan dalam suasana yang lebih alami, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka. Peningkatan motivasi siswa

yang terlihat dalam respon positif terhadap pembelajaran juga menambah bukti efektivitas metode bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, E. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Ix E Mtsn 1 Serang. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 2(1), 64–73. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v2i1.67>
- Ardianto, Mutmainah, Nur Fitriani Zainal, Rhyhan Prayuddy Reksamunandar, Agung Budi Santoso, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SD Al-Khairaat Airmadidi Atas. *Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif Dan Humanis*, 4(2), 2–6.
- Crisvin, Asbari, M., & Chiam, J. V. (2023). Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *Jurnal Bahasa Indonesia Pendidikan*, 02(05), 8–12.
- Effendy, M. H. (2014). Analisis Kearifan Lokal dalam Konteks Tindak Tutur Bahasa Madura. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(9), 19–44.
- Eti Robiatul Adawiah, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>
- Gumilar, G., Rosid, D. P. S., Sumardjoko, B., & Ghufron, A. (2023). Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 148–155. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4528>
- Hartini, T. S., & Warmi, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 640–646. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2665>
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>
- Krishandini. (2022). The Role of Parents, Friends, and Social Media in Attitudes Towards Local Language Maintenance. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(1), 180. <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i1.4366>
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., Sinaga, J., Majenang, S., Pendidikan Indonesia, U., Muhammadiyah Sungai Penuh, S., Simalungun, U., & Tinggi Teologi Widya Agape, S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(01), 213–221.
- Putra, A., Ija Srirahmawati, & Taufik. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Note Taking Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 80–86. <https://doi.org/10.55784/jupenji.vol1.iss2.229>
- Rahmawati, A. (2015). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk

- Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 382–329.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Rahmawati Patta, Hardianto Rahman, Yusnadi, Muhammad Irfan, H. P. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Kampung Baru di Kabupaten Majene Sulawesi Barat. *Global Journal Devotion: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–15.
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171.
<https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Sodik, A. J., Janah, S. I., & Syukran, S. (2023). The Use of CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) Learning Model-Based Comics to Improve Arabic Text Reading Skills in Junior High School Students | Penggunaan Komik Berbasis Model Pembelajaran CIRC untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca T. *ATHLA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 4(1), 43–61.
<https://doi.org/10.22515/athla.v4i1.6842>
- Wahyuni, T. (2023). A, The Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 53–64.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2174>