

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTU *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERCEMERITA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Anang Setiawan, Firda Alviyanti, Adita Dwi Safirah, Wahyu Sukartiningsih
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Diterima : 20 Mei 2023

Disetujui : 15 Juni 2023

Dipublikasikan : Juli 2023

Abstrak

Kemampuan bercerita merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa dan literasi pada anak-anak. Namun siswa SD menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bercerita mereka, mereka mengalami keterbatasan kosakata, kesulitan mengorganisir pikiran secara kronologis, kesulitan mengungkapkan emosi dan perasaan karakter, serta kurangnya imajinasi kreatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang bertujuan untuk menginvestigasi dampak dari penggunaan model *role playing* berbantu *flashcard* terhadap keterampilan bercerita. Penelitian ini menggunakan metode true eksperimental dengan *Post test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sumokembangsri 1 Kecamatan Balongbendo sebanyak 36 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa, dimana 20 siswa dari kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 16 siswa dari kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes lisan, yaitu *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh hasil $t_{hitung} 12,523 > t_{tabel} 1,691$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *post test* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Temuan ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *role playing* yang didukung oleh *flashcard* terhadap kemampuan bercerita siswa pada kelas IV SDN Sumokembangsri 1 Kecamatan Balongbendo.

Kata Kunci: *role playing*, *flashcard*, kemampuan bercerita

Abstract

The ability to tell stories is an important aspect in the development of language and literacy in children. However, elementary students experience difficulties in developing their storytelling skills, they experience limited vocabulary, difficulty organizing thoughts chronologically, difficulty expressing the emotions and feelings of characters, and a lack of creative imagination. This research is a type of experimental research that aims to determine the effect of role playing models helping flashcards on storytelling skills. This study used the true experimental method with the Post test Only Control Group Design. The population subjects in this study were all fourth grade students at SDN Sumokembangsri 1 Balongbendo sub-district, totaling 36 students, by taking a sample of 36 students, namely class IVA, totaling 20 students as the experimental class and class IVB, totaling 16 students as the control class. The instrument used was an oral test, namely the post test in the control class and the experimental class. Testing the posttest hypothesis from the results of the t test obtained $t_{count} 12.523 > t_{table} 1.691$, it can be concluded that there is a significant difference between the average post test scores of the control class and the experimental class. This can be interpreted that there is an influence of the role playing model assisted by flashcards on the storytelling skills of students in class IV SDN Sumokembangsri 1 Balongbendo sub-district.

Keywords: *role playing*, *flashcard*, *storytelling ability*

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memainkan peran penting dalam perkembangan berbagai keterampilan, termasuk kemampuan berbicara dan bercerita. Kemampuan bercerita merupakan salah satu aspek krusial dalam perkembangan bahasa dan literasi pada anak-anak (Uddin & Oktaviarini, 2019; Ulfa & Rakimahwati, 2020). Kemampuan bercerita yang baik tidak hanya berdampak pada keterampilan bahasa siswa, tetapi juga mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi, berimajinasi, dan menyampaikan ide-ide secara efektif (Pangestu et al., 2023). Kemampuan bercerita dengan baik juga melibatkan kemampuan berbicara yang jelas dan kohesif, pemahaman struktur narasi, ekspresi emosi, serta kemampuan membangun imajinasi kreatif (Puspita & Diana, 2021; Saputra & Mariana, 2020). Fungsi bahasa sangat penting dalam kehidupan manusia yang mengharuskan anak menguasai keterampilan berbahasa. Fitria et al., (2022) menyatakan jika ada empat komponen dalam keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan pernyataan diatas bahwa kemampuan bercerita sangat signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sd, karena hal ini adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan belajar peserta didik.

Sekolah dasar adalah periode kritis dalam pengembangan kemampuan bercerita anak-anak, dan memfasilitasi metode pembelajaran yang berhasil dalam meningkatkan keterampilan ini menjadi sangat penting (Saputra & Meilana, 2022). Namun dalam praktiknya, siswa sekolah dasar menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bercerita mereka. Salah satu masalah yang sering muncul adalah keterbatasan kosakata, di mana siswa mengalami kesulitan dalam memilih kata-kata yang sesuai untuk menggambarkan situasi atau karakter dalam cerita mereka (Safitri & Bakhtiar,

2022). Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengorganisir pikiran secara kronologis sehingga cerita mereka tidak memiliki alur yang jelas (Meilana & Aprilianti, 2022). Kesulitan dalam mengungkapkan emosi dan perasaan karakter juga menjadi hambatan dalam menghasilkan cerita yang mendalam dan memikat, serta kurangnya imajinasi kreatif yang membatasi siswa dalam menciptakan cerita yang menarik. Sementara kinerja kognitif siswa distimulasi oleh model pembelajaran *role playing*, penelitian ini dilakukan untuk menginvestigasi dampak dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara. Karena berbicara merupakan aspek penting untuk mempengaruhi perkembangan seorang siswa, itu adalah salah satu hal yang harus ditekankan dalam pembelajaran (Saputra & Meilana, 2022). Maka sebagai pendidik harus memahami model pembelajaran yang sesuai dengan konten yang dipelajari.

Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar. Salah satu metode yang menarik untuk meningkatkan kemampuan bercerita adalah model *role playing* (bermain peran). Dalam konteks pembelajaran bahasa, pendekatan *role playing* telah terbukti efektif sebagai metode yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya kosakata mereka, memperbaiki keterampilan komunikasi, dan membangun rasa percaya diri (Priatna & Setyarini, 2019). Bermain peran melibatkan interaksi langsung antara siswa, di mana mereka mengambil peran dan berinteraksi dalam situasi yang terstruktur (Chen & Wu, 2021; Sunardi, 2023). Selama permainan peran, siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami peran karakter, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, dan berkomunikasi dengan jelas (Damayanti et al., 2020; Ferdiyansyah et al., 2021).

Kompetensi bahasa memiliki tujuan untuk mengajarkan empat keterampilan, termasuk mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis (Winarti & Fitri, 2022). Keempat keterampilan berbahasa ini diajarkan di tingkat sekolah dasar. Salah satu kemampuan berbahasa yang sangat signifikan dalam menunjang komunikasi anak adalah kemampuan berbicara yang memungkinkan anak menyampaikan keinginan, pendapat atau gagasannya terhadap orang lain (Mawardi & Aritonang, 2022). Kemampuan berbicara merupakan hal yang paling utama dalam berbagai aspek, karena dengan kemampuan berbicara anak akan mudah dalam menyampaikan apa yang ada dipikirkannya dan yang dia inginkan (Iman et al., 2021). Sehingga kemampuan berbicara sangat penting untuk dipelajari di sekolah dasar. Namun model bermain peran saja mungkin tidak mencakup aspek-aspek yang diperlukan dalam pengembangan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. Kemampuan bercerita melibatkan proses kompleks yang tidak hanya sekadar berbicara (Bahtiar & Suryarini, 2019). Siswa perlu memiliki pemahaman tentang struktur narasi, kemampuan mengorganisir pikiran secara kronologis, mengungkapkan emosi dan perasaan karakter, serta membangun imajinasi kreatif untuk menciptakan cerita yang menarik (Moreno-Guerrero et al., 2020). Oleh karena itu, untuk memperkuat pengembangan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar, perlu ada pendekatan yang lebih terstruktur dan komprehensif.

Penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu dapat menjadi elemen penting dalam metode pembelajaran ini. *Flashcard* telah terbukti efektif dalam memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, meningkatkan pengenalan kata, dan memperluas kosa kata mereka. Penggabungan antara model *role playing* dengan penggunaan *flashcard* ini memberikan manfaat ganda bagi siswa. Siswa tidak hanya terlibat dalam bermain peran dan berinteraksi, tetapi juga memiliki akses visual yang konkret melalui

flashcard. *Flashcard* dapat membantu siswa memvisualisasikan objek, konsep, atau karakter dalam cerita, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang konten cerita dan membantu mereka mengungkapkan ide-ide secara lebih terstruktur dan menarik (Rohimah et al., 2023). Model *role playing* yang melibatkan penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu visual untuk memvisualisasikan cerita dan melibatkan siswa dalam peran dan karakter dalam cerita tersebut. Dalam model *role playing*, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan bercerita mereka melalui peran aktif dalam cerita, sehingga dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan bahasa secara menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitria et al. (2022) diketahui bahwa pemanfaatan *flashcard* sebagai media dalam pembelajaran bahasa telah terbukti efektif meningkatkan keterampilan bercerita siswa SD. Temuan dari penelitian (Sugianto et al., 2022) dapat diamati bahwa pemanfaatan *flashcard* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar. Selain itu penelitian Ulfa & Rakimahwati (2020) berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sunardi (2023) diketahui bahwa model bermain peran efektif terhadap keterampilan bercerita siswa sd. Deliyana & Fitriani (2019) juga telah berhasil menguji model *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berbisaca siswa kelas V.

Namun, meskipun ada beberapa penelitian yang telah dilakukan dalam konteks penggunaan *role playing* dan *flashcard* dalam pembelajaran, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengaruh model *role playing* berbantu *flashcard* terhadap kemampuan bercerita siswa sekolah dasar terdapat keterbatasan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengisi kekurangan pengetahuan tersebut dengan

mengeksplorasi pengaruh model *role playing* berbantu *flashcard* terhadap kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. Dengan memahami pengaruh metode ini, dapat memberikan panduan praktis bagi guru dan pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Tak hanya itu, temuan dari penelitian ini juga dapat memberikan perspektif baru atau wawasan yang berharga tentang penggunaan model *role playing* berbantu *flashcard* dalam pembelajaran bahasa pada tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu tujuan artikel ini adalah untuk menyelidiki dampak dari penggunaan model *role playing* yang didukung oleh *flashcard* terhadap kemampuan bercerita siswa sekolah dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental* dengan *Post test Only Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV yang terbagi menjadi kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model *role playing* berbantu *flashcard* dalam pembelajaran, dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas IV SDN Sumokembangsri 1 kecamatan Balongbendo, dengan total 36 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa, dengan 20 siswa dari kelas IV-A dan 16 siswa dari kelas IV-B.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *role playing* berbantu *flashcard*, sementara variabel terikatnya adalah kemampuan bercerita. Data dikumpulkan menggunakan tes, dengan instrumen penelitian berupa posttest kemampuan bercerita siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik t-test independent sampling. Sebelum melakukan uji t, dilakukan pula uji prasyarat seperti uji homogenitas dan uji normalitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantu *flashcard* terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar. Pada saat itu dilakukan observasi terkait proses pembelajaran siswa kelas IV di SDN Sumokembangsri 1 Kecamatan Balongbendo. Permasalahannya adalah rendahnya penilaian kemampuan bercerita siswa. Hal tersebut disebabkan karena guru yang kurang berinovasi dalam memilih model pembelajaran. Data yang dianalisis merupakan kemampuan bercerita siswa kelas IV pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil *post test* yang dilakukan setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata kelas kontrol dengan kelas eksperimen berbeda secara signifikan. Rata-rata nilai kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata hasil pada kelas eksperimen adalah 90,4, sedangkan pada kelas kontrol adalah 75,9. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat pada hasil post-test melalui uji homogenitas dan uji normalitas.

Uji homogenitas dilaksanakan untuk memastikan bahwa kedua kelas memiliki varians yang serupa atau tingkat kecerdasan yang serupa. Uji homogenitas tersebut menggunakan nilai asesmen formatif yang telah dilakukan oleh guru. Hasil uji homogenitas tersebut disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas

Leavene Statistic	df 1	df 2	Sig.
2,480	1	34	0,125

Berdasarkan hasil uji homogenitas, ditemukan nilai signifikansi pada taraf 5% sebesar 0,125 ($0,125 > 0,05$), oleh sebab itu dapat diputuskan bahwa kedua kelas berasal dari varians yang sama (homogen). Selanjutnya, uji normalitas dilakukan untuk

mengevaluasi data yang sedang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas tersebut menggunakan Shapiro Wilks dengan berbantuan SPSS. Hasil uji normalitas tersaji dalam tabel berikut

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig.
Kelas IV A	0,975	16	0,917
Kelas IV B	0,892	16	0,059

Dari tabel yang disajikan, nilai signifikansi uji normalitas untuk kelas IV A adalah 0,917 dan untuk kelas IV B adalah 0,059. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian memiliki distribusi yang normal.

Setelah semua persyaratan terpenuhi, proses selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari model *role playing* berbantu *flashcard* terhadap kemampuan bercerita. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test*. Hasil dari *t-test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Sample T Test*

Kemampuan bercerita	Kelas	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
	IV A	20	90,40	12,523	34	0,000
	IV B	16	75,88			

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 12,523, sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,691. Hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($12,523 > 1,691$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model *role playing* berbantu *flashcard* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di SDN Sumokembangsri 1 kecamatan Balongbendo. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* berbantu *Flashcard* lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan cara konvensional. Selain itu, sesuai dengan uji hipotesis dari selisih hasil belajar pada

kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang berbeda antara kedua kelas berpengaruh pula terhadap hasil belajar dari kedua kelas tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* berbantu *flashcard* secara signifikan berpengaruh pada kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. Metode ini berhasil meningkatkan keterampilan berbicara, struktur cerita, penggunaan kosakata, dan pemahaman naratif siswa. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu yang membuktikan efektivitas metode *role playing* dan penggunaan alat bantu visual

dalam pembelajaran bahasa (Alrehaili & Al Osman, 2022; Kasanah et al., 2019). Kelompok eksperimen yang terlibat dalam model *role playing* berbantu *flashcard* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bercerita dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hasil dari uji kemampuan bercerita memperlihatkan siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan lebih baik dalam keterampilan berbicara, struktur cerita, penggunaan kosakata, dan pemahaman naratif.

Model *role playing* berbantu *flashcard* berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Melalui penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu visual, siswa dapat memvisualisasikan cerita dan berperan sebagai karakter dalam cerita tersebut. Hal ini membuat siswa lebih aktif dalam keterlibatan mengikuti proses pembelajaran dan membantu mereka mengembangkan keterampilan bercerita secara interaktif. Selain meningkatkan kemampuan bercerita, model *role playing* berbantu *flashcard* juga terbukti memiliki dampak positif pada motivasi siswa dan keterampilan sosial mereka. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dan mereka juga memperlihatkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan pemahaman emosi melalui peran karakter dalam cerita. Kelebihan model *role paying* ini antara lain semua siswa dapat berpartisipasi, mengambil keputusan dan mengekspresikan diri (Drum et al., 2022). Peran guru juga tidak lepas dari hal tersebut, guru harus dapat mengkondisikan dan memimpin kelas agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan lancar.

Penelitian oleh Ferdiansyah et al., (2021) menyatakan jika model bermain peran dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas 4. Selain itu penelitian Nofrianti (2020) memberikan hasil adanya

peningkatan kemampuan berbicara dalam memerankan drama dari penerapan model *role playing*. Penelitian ini relevan dengan hasil penelitian terdahulu yang menemukan adanya keefektifan model pembelajaran *role playing* sebagai keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil siswa yang mencapai KKM 75 dengan nilai tertinggi 95 yaitu 18 siswa (78%), bahkan 5 siswa (22%) yang tidak mencapai KKM dan tidak lulus dengan nilai terendah 60. Penelitian ini hasil dari penelitian Maria Ulfah & Budiman, 2019 yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara”.

Penelitian relevan oleh Sari (2020) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD” menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan model *role playing* dan diperoleh persentase 15% untuk hasil terendah dan 105% untuk hasil tertinggi.

Peningkatan kemampuan bercerita siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu visual membantu siswa memvisualisasikan cerita dengan lebih jelas, sehingga mereka dapat membangun cerita dengan lebih baik. Selain itu, peran aktif siswa dalam model *role playing* memungkinkan mereka untuk berlatih secara langsung dalam menyampaikan cerita, mengembangkan keterampilan berbicara, dan memperluas kosakata mereka. Selain peningkatan kemampuan bercerita, model *role playing* berbantu *flashcard* juga memiliki dampak positif pada motivasi siswa dan keterampilan sosial mereka. Melalui interaksi dalam peran karakter, siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk berpartisipasi. Mereka juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan pemahaman emosi melalui model *role playing* berbantu *flashcard*.

KESIMPULAN

Melalui temuan dan analisis penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model *role playing* berbantu *flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. Dengan metode ini, keterampilan berbicara, struktur cerita, penggunaan kosa kata dan pemahaman cerita dapat meningkat secara signifikan pada hasil belajar peserta didik. Model *role playing* berbasis *flashcard* juga meningkatkan motivasi dan keterampilan sosial siswa. Menggunakan *flashcard* sebagai alat bantu visual membantu siswa memvisualisasikan cerita lebih baik, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk menyusun cerita.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan. Guru dan pendidik dapat memanfaatkan model *role playing* berbantu *flashcard* sebagai salah satu metode pembelajaran yang berhasil dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. Metode ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, memotivasi siswa, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara, pemahaman naratif, serta keterampilan sosial. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan model *role playing* berbantu *flashcard*, penting untuk dicatat bahwa metode pembelajaran lainnya juga memiliki nilai dan efektivitasnya. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat menjelajahi kombinasi metode pembelajaran yang berbeda atau mengeksplorasi konteks dan populasi siswa yang lebih luas untuk memperoleh pengetahuan yang lebih komprehensif mengenai pengaruh model *role playing* berbantu *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar.

Metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar diharapkan menjadi aspek bebas guru kelas IV untuk mendorong pembelajaran melalui penerapan *role*

playing pada mata pelajaran lain yang sesuai. Metode pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk menunjang hasil belajar siswa, siswa akan memahami pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa akan lebih mudah mencerna materi pelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Di sisi lain, dapat digunakan untuk rujukan dalam penelitian metode kajian bagi peneliti selanjutnya. Diharapkan dapat mengembangkan metode *role playing* yang lebih kreatif dan inovatif sehingga memungkinkan siswa menciptakan pengalaman belajar yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrehaili, E. A., & Al Osman, H. (2022). A virtual reality role-playing serious game for experiential learning. *Interactive Learning Environments*, 30(5), 922–935. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703008>
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Chen, H.-L., & Wu, C.-T. (2021). A digital role-playing game for learning: effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1916765>
- Damayanti, E., Yuspiani, Y., Rejeki, N. I. T., Agusriani, A., & Nurhasanah, N. (2020). METODE BERMAIN BERPERAN DALAM PERKEMBANGAN MORAL ANAK. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 90–100. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i>

- 2.17096
 Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI SUKASARI II KABUPATEN TANGERANG. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31.
<https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Drum, A., Cole, C., Ritter, S., Mohammed, S., Jablokow, K., & Miller, S. (2022, August 14). Let's Role Play! the Impact of Video Frequency and Role Playing on the Utility of a Psychological Safety Team Intervention. *Volume 4: 19th International Conference on Design Education (DEC)*.
<https://doi.org/10.1115/DETC2022-90848>
- Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., Alfian, M., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(11), 888–896.
<https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p888-896>
- Fitria, N., Amelia, Z., & Nurfadilah, N. (2022). Pengaruh Flashcard Path To Literacy terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4039–4048.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2236>
- Iman, S., Fatha, M., & Juliyana, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Alim | Journal of Islamic Education*, 3(1), 105–118.
<https://doi.org/10.51275/alim.v3i1.205>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Maria Ulfah, S., & Budiman, M. A. (2019). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1).
<https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Mawardi, A. D., & Aritonang, M. A. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEMATIK DAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANGKAL. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(1), 70–76.
<https://doi.org/10.57216/pah.v18i1.360>
- Meilana, S. F., & Aprilianti, R. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III JATICEMPAKA VI BEKASI. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 350.
<https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i1.1788>
- Moreno-Guerrero, A.-J., Rodríguez-Jiménez, C., Gómez-García, G., & Ramos Navas-Parejo, M. (2020). Educational Innovation in Higher Education: Use of Role Playing and Educational Video in Future Teachers' Training. *Sustainability*, 12(6), 2558.
<https://doi.org/10.3390/su12062558>
- Nofrianti, I. (2020). PENERAPAN

- MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA DALAM MEMERANKAN DRAMA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 68 SEBERANG ULU 1 PALEMBANG. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 10(1), 67–77.
<https://doi.org/10.31851/pembahsi.v10i1.4616>
- Pangestu, A. A., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN BERCEKITA SISWA KELAS IV SDN 4 KERTOSARI KABUPATEN KENDAL. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 259–272.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.699>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Puspita, S. M., & Diana, A. (2021). PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCEKITA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM ANIMASI SISWA. *JURNAL PESONA*, 7(2), 170–176.
<https://doi.org/10.52657/jp.v7i2.1508>
- Rohimah, Rahayu, D., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 81–88.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3635>
- Safitri, I. J., & Bakhtiar, A. M. (2022). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA MELALUI METODE BERCEKITA SISWA KELAS III UPT SDN 100 GRESIK. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2148–2155.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.530>
- Saputra, N., & Mariana. (2020). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. CV Jakad Media Publishing.
- Saputra, N., & Meilana, S. F. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN BERCEKITA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III JATICEMPAKA VI BEKASI. *JURNAL EKSPERIMENTAL : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2).
<https://doi.org/10.58645/eksperimenta1.v9i2.136>
- Sugianto, A. P. K. P. K., Sri, W. B. R., & Endang, A. W. (2022). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TEMA ENAM SUBTEMA DUA LINGKUNGAN SEKITAR RUMAHKU KELAS SATU SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1043–1052.
<https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.5926>
- Sunardi. (2023). Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan BerceKita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Uddin, A., & Oktaviarini, N. (2019). Analisis Kemampuan BerceKita Siswa dengan Metode Kerja Kelompok Kecil Siswa Kelas III Tema 6 Energi dan Perubahannya di SD Negeri 02 Penjor Kecamatan Pagerwojo Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 1(2), 41–47.
<https://doi.org/10.30599/jemari.v1i2.510>

Ulfa, A., & Rakimahwati, R. (2020). Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 49–56. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52->

01
Winarti, W., & Fitri, A. W. (2022). Efektivitas Role Playing Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 22–29. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.290>