

Analisis Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Keterampilan Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Chindytia¹, I Wayan Sujana²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: chindytia@undiksha.ac.id¹, wy.sujana@undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode konvensional yang bersifat statis sering kali kurang mendukung pengembangan komunikasi siswa secara optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode kuisioner, wawancara, dan pengamatan langsung. Sampel yang digunakan yaitu siswa sekolah dasar kelas 1 jenjang sekolah dasar serta perancangan penelitian yang melibatkan pemilihan desain penelitian yang paling sesuai Kuisioner digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat kemampuan komunikasi siswa, sementara wawancara dan pengamatan mendalam membantu memvalidasi data kuantitatif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa metode bermain peran secara positif mempengaruhi motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Luaran dari penelitian ini adalah artikel yang dipublikasikan di Jurnal Nasional Terakreditasi. Penelitian ini berada pada Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) level 1 dan diharapkan dapat dikembangkan hingga level 9. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional dan berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi siswa di kelas Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *Metode Bermain Peran, Keterampilan Komunikasi, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

Abstract

This study aims to examine the effect of role-playing learning methods on students' communication skills in Indonesian language learning. Conventional static methods often do not support optimal student communication development. This study uses quantitative and qualitative approaches with questionnaires, interviews, and direct observation methods. The sample used was 1st grade elementary school students and the research design involved selecting the most appropriate research design. Questionnaires were used to identify factors that hinder students' communication skills, while interviews and in-depth observations helped validate the quantitative data. The interview results showed that the role-playing method positively influenced students' motivation and interest in Indonesian language lessons. The output of this study is an article published in an Accredited National Journal. This research is at the Technology Readiness Level (TKT) level 1 and is expected to be developed to level 9. The results of this study are expected to overcome the limitations of conventional learning methods and contribute to improving students' communication skills in Indonesian language classes.

Keywords: *Role Playing Method, Communication Skills, Indonesian Language Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan di Indonesia telah membuka peluang untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, menekankan keterampilan yang diperlukan dalam abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan adaptasi terhadap lingkungan yang dinamis (Ali dkk., 2024; Rahim & Ismaya, 2023). Pendidikan tidak lagi sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga harus mampu mengasah interaksi, kreativitas, dan aplikasi praktis bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menuntut

adanya pendekatan yang lebih interaktif dan dinamis dalam metode pembelajaran. Salah satu metode yang menarik perhatian adalah metode bermain peran, yang tidak hanya memungkinkan siswa belajar Bahasa Indonesia secara teoritis, tetapi juga memberikan ruang untuk melatih keterampilan komunikasi dalam konteks simulasi yang mendekati kehidupan nyata (Wijaya, 2023; Agustia, 2025).

Transformasi pendidikan dari pendekatan konvensional ke metode yang lebih dinamis sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar. Pendekatan konvensional yang umumnya mengandalkan kegiatan membaca dan menulis secara individu terbukti kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Keterbatasan ini kerap membuat siswa kurang termotivasi dan tidak percaya diri dalam berkomunikasi (Jufri dkk., 2023; Sudirman dkk., 2025). Penerapan metode konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Loloan Timur, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur sering kali menciptakan lingkungan yang statis dan kurang memberikan ruang untuk eksplorasi komunikasi.

Metode bermain peran muncul sebagai alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, melalui metode ini siswa didorong untuk berinteraksi dalam situasi yang relevan dan nyata, memerankan berbagai karakter dan skenario yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara, berpikir kritis, dan kerja sama (Wiyudia dkk., 2024; Agustia dkk., 2025). Kendati demikian, metode ini juga menawarkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya tentang memahami tata bahasa dan kosakata, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan ide secara efektif dan berinteraksi secara sosial. Metode bermain peran dapat menjadi pendekatan yang lebih adaptif dalam memenuhi kebutuhan keterampilan komunikasi siswa (Musthofiyyah dkk., 2025; Wiyudia dkk., 2024).

Metode bermain peran pada dasarnya berakar pada teori belajar sosial, di mana siswa memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung, interaksi, dan observasi terhadap peran yang dimainkan (Musthofiyyah dkk., 2025; Susanti, 2025). Bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi bahasa dalam situasi komunikatif yang nyata, misalnya berdialog, bernegosiasi, atau menyampaikan pendapat dalam skenario tertentu. Aktivitas ini membantu siswa melatih keberanian berbicara, meningkatkan kosakata, serta membangun keterampilan mendengarkan secara aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efek dari penerapan metode bermain peran terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara khusus, penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional, serta mengidentifikasi dampak positifnya dalam pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian ini menjadi relevan dan penting, mengingat keterampilan berbahasa adalah fondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir dan pemahaman ilmu pengetahuan yang lebih luas pada siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, serta menjadi dasar pengembangan model pembelajaran inovatif yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Loloan Timur. Penelitian ini melibatkan siswa kelas 1 sebagai sampel. Proses penelitian terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan analisis.

Pada tahap persiapan, dilakukan penetapan tujuan penelitian dan perencanaan menyeluruh. Instrumen pengukuran yang valid dan reliabel, seperti kuesioner pra-dan-pos serta checklist observasi, disiapkan untuk merekam partisipasi dan respons siswa terhadap metode pembelajaran.

Tahap pelaksanaan mencakup pendistribusian kuesioner sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran, serta observasi intensif terhadap interaksi siswa dengan guru dan sesama

siswa. Konsistensi dalam penerapan metode dan pengumpulan data secara sistematis menjadi fokus pada tahap ini.

Tahap akhir meliputi analisis data, interpretasi hasil, dan penyusunan laporan. Data observasi diorganisir berdasarkan kategori partisipasi dan komunikasi, sementara statistik deskriptif digunakan untuk merangkum data. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mendapatkan pandangan lebih mendalam terkait pengalaman dan persepsi mereka mengenai dampak metode bermain peran terhadap keterampilan komunikasi. Analisis wawancara berfokus pada pengalaman siswa dalam berperan serta perbedaan persepsi komunikasi sebelum dan sesudah intervensi.

Analisis kualitatif dari data wawancara, fokusnya adalah menggali informasi lebih mendalam dari setiap tema atau pola yang diidentifikasi sebelumnya (Nurhayati dkk., 2024). Proses ini melibatkan pembacaan ulang transkripsi wawancara dengan siswa untuk mengeksplorasi detail dari setiap tema yang muncul. Peneliti akan mencari detail-detail penting dalam tanggapan siswa, mencari hubungan antara berbagai pernyataan, dan mencoba mengaitkan temuan dengan pertanyaan penelitian. Selama analisis berlangsung peneliti mencatat perbedaan atau kesamaan dalam tanggapan siswa, mengidentifikasi pola atau tren tertentu dalam pengalaman mereka, dan mencoba untuk membuat kesimpulan yang lebih dalam atau kontekstual tentang cara siswa merespons metode pembelajaran tersebut. Fokusnya adalah pada interpretasi data secara mendalam untuk memahami nuansa dan kompleksitas dari pengalaman siswa. Kuesioner yang disusun secara hati-hati membantu dalam pengumpulan data secara kualitatif yang bisa memberikan pandangan umum tentang persepsi, penilaian diri, atau pengalaman responden terkait topik yang diteliti. Rancangan hasil pengolahan data dari hasil wawancara, disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Hasil Pengolahan Data

Narasumber 1			
Relavan	Kurang Relavan		
C	A	Kurang Relavan	Narasumber 2
D	B	Relavan	

Adapun pada tabel tersebut validitas di atas dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$CV = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

CV : *Content Validity*

A : Kedua narasumber menyatakan kurang relevan

B : Narasumber 1 kurang relevan, narasumber 2 relevan.

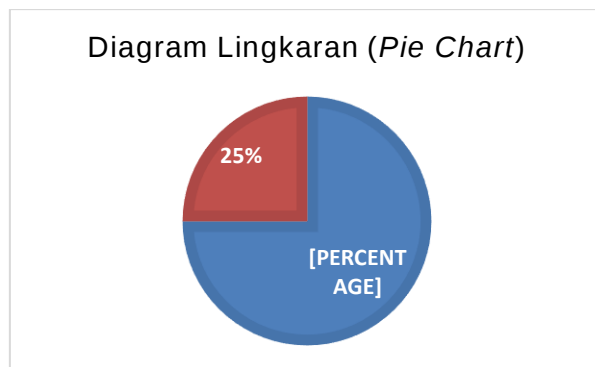
C : Narasumber 1 relevan, narasumber 2 kurang relevan.

D : Kedua narasumber menyatakan relevan

Analisis deskriptif statistik, seperti perhitungan *mean* atau rata-rata dari tanggapan numerik siswa, dapat menjadi salah satu cara untuk menyajikan informasi yang lebih terstruktur dan numerik dari respons mereka (Arifin & Hutapea, 2025). Penggunaan skala penilaian dapat memberikan data numerik yang dapat diolah dengan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran keseluruhan tentang cara siswa menilai atau merespons metode pembelajaran bermain peran.

$$Mean = \frac{Jumlah\ Semua\ Nilai}{Jumlah\ Data}$$

Menyajikan data dengan menggunakan diagram lingkaran (*pie chart*) yang membantu dalam memberikan representasi visual yang jelas mengenai seberapa besar kontribusi masing-masing kategori terhadap keseluruhan.



Gambar 1. Diagram Lingkaran (Pie Chart)

Diagram lingkaran merupakan alat visual yang mudah dipahami dan cocok untuk menampilkan proporsi tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran. Adapun tahapan penelitian, disajikan dalam bentuk diagram alir seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Metode bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada keterampilan komunikasi siswa. Penggunaan metode ini dapat mengatasi beberapa kelemahan metode konvensional, seperti kurangnya keterlibatan aktif siswa. Kendati demikian, untuk memastikan keberhasilan implementasi, penting untuk mengatasi tantangan terkait integrasi teknologi dan kurikulum. Implementasi yang sukses dari metode bermain peran juga memerlukan pelatihan bagi guru dan kesiapan infrastruktur yang memadai. Penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran, seperti aplikasi interaktif, dapat memperkuat efektivitas metode ini jika diterapkan dengan benar. Adapun ketuntasan pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan jadwal yang direncanakan sebagai berikut.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Sub-Kegiatan	Bulan Ke-								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Tahap Persiapan	Identifikasi Masalah dan Tujuan	√								
		Desain Penelitian	√								
		Persetujuan dan Persiapan Logistik	√								
2.	Kuisi oner Pra- dan Pos-Tes	Kuisi oner Prates		√							
		Kuisi oner Postes		√							
3.	Tahap Pelaksanaan	Implementasi Metode Bermain Peran	√								
		Pelatihan untuk Guru			√						
4.	Observasi Intensif	Pengamatan Langsung			√						
		Catatan Observasi			√						
5.	Mengukur Tingkat Keterampilan Komunikasi Siswa	Analisis Kuantitatif dan Kualitatif				√					
		Kriteria Penilaian				√					
6.	Tahap Akhir	Evaluasi dan Refleksi					√				
		Rekomendasi						√			
7.	Analisis Data	Pengolahan Data							√		
		Penguji an Hipotesis							√		
8.	Interpretasi Hasil	Pemahaman Dampak								√	
		Diskusi Temuan								√	
9.	Penyusunan Laporan	Dokumentasi Temuan									√
		Publikasi									√

Berikut adalah hasil analisis kualitatif dari data wawancara dengan siswa, yang dilakukan untuk menilai dampak penggunaan metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Loloan Timur.

Tabel 3. Hasil Penelitian Analisis Data Wawancara dengan Siswa

Kategori	Sub-Kategori	Deskripsi	Pernyataan Siswa	Content Validity (CV)
Pengalaman Pembelajaran	Keterlibatan Siswa	Siswa merasa lebih terlibat secara aktif selama pembelajaran dengan metode bermain peran.	"Saat bermain peran, saya merasa lebih bersemangat dan lebih terlibat dalam pelajaran."	D
	Kesulitan dalam Pelaksanaan	Beberapa siswa menghadapi tantangan dalam memahami peran dan skenario yang diberikan.	"Kadang-kadang saya bingung dengan peran saya dan bagaimana harus bertindak."	C
Pengaruh terhadap Kemampuan Komunikasi	Kemampuan Berbicara	Metode bermain peran meningkatkan keterampilan	"Saya lebih percaya diri berbicara di depan kelas setelah latihan bermain peran."	D

			berbicara siswa, termasuk keberanian berbicara di depan umum.		
	Kemampuan Mendengarkan		Siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan mendengarkan dan memahami percakapan teman.	"Saya lebih baik dalam mendengarkan dan memahami apa yang dikatakan teman-teman saya."	D
Motivasi dan Minat	Motivasi Belajar		Penggunaan metode bermain peran meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia.	"Saya jadi lebih tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia karena cara belajar ini sangat menyenangkan."	D
	Keterlibatan dalam Kegiatan		Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan metode konvensional.	"Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan saat bermain peran dibandingkan dengan metode biasa."	D
Feedback dan Saran	Umpan Balik tentang Metode		Siswa memberikan umpan balik positif dan beberapa saran untuk meningkatkan metode ini.	"Metode bermain peran sangat membantu, tetapi bisa dibuat lebih variatif dengan lebih banyak skenario."	B
	Saran untuk Perbaikan		Siswa menyarankan agar metode bermain peran diperluas dengan lebih banyak aktivitas kreatif.	"Akan lebih baik jika kita bisa mencoba peran yang berbeda dan lebih banyak skenario untuk dimainkan."	B

Pembahasan

Penelitian mengenai pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan komunikasi siswa Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Loloan Timur, dilakukan melalui beberapa tahap penting. Implementasi metode pembelajaran bermain peran di SD Negeri 3 Loloan Timur

melibatkan 16 orang siswa kelas tinggi. Skenario bermain peran dirancang dengan tema yang relevan dan berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia, seperti dialog sehari-hari, percakapan formal, atau skenario berbasis cerita. Setiap siswa diberi peran dalam skenario tersebut, baik sebagai pembicara, pendengar, atau pengamat. Metode bermain peran memperbaiki keterampilan interaksi sosial siswa. Mereka belajar berkolaborasi, bekerja dalam kelompok, dan mengatasi konflik dengan cara yang konstruktif. Interaksi yang lebih positif dan kerjasama yang baik terlihat selama kegiatan bermain peran. Metode ini diterapkan selama beberapa sesi pembelajaran. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran dengan memerankan skenario yang telah ditetapkan, sementara guru memfasilitasi dan memberikan umpan balik.



Gambar 3. Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran

Berdasarkan hasil analisis kualitatif, metode bermain peran menunjukkan dampak positif pada keterampilan komunikasi siswa, motivasi, dan keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun ada tantangan seperti kesulitan dalam memahami peran, umpan balik dari siswa umumnya positif dan mendukung keberhasilan metode ini. Penyesuaian tambahan, seperti klarifikasi peran dan variasi skenario, dapat lebih meningkatkan efektivitas metode bermain peran. Analisis menggunakan rumus *Content Validity* (CV) membantu dalam menilai relevansi dan efektivitas data yang dikumpulkan, memberikan wawasan mendalam terkait metode ini diterima dan diterapkan di lapangan. Adapun pembahasan hasil penelitian analisis data wawancara dengan siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Pembahasan Hasil Penelitian Analisis Data Wawancara

Kategori	Sub-Kategori	Pembahasan
Pengalaman Pembelajaran	Keterlibatan Siswa	Metode bermain peran telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian yang relevan dari kedua narasumber (D) menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif dalam menarik minat siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka.
	Kesulitan dalam Pelaksanaan	Meskipun terdapat kesulitan dalam memahami peran, ini menunjukkan perlunya strategi tambahan untuk mendukung siswa dalam memahami dan melaksanakan peran mereka secara efektif. Penilaian (C) menunjukkan adanya pendapat yang bervariasi antara narasumber mengenai relevansi masalah ini.
Pengaruh terhadap Kemampuan Komunikasi	Kemampuan Berbicara	Metode ini meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan, yang dicerminkan dalam penilaian yang relevan dari kedua narasumber (D). Siswa melaporkan peningkatan percaya diri saat berbicara di depan umum.
	Kemampuan Mendengarkan	Peningkatan kemampuan mendengarkan juga tercatat sebagai hasil positif dari metode bermain peran. Penilaian (D) menegaskan bahwa metode ini berhasil

			dalam meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa.
Motivasi dan Minat	Motivasi Belajar		Meningkatnya motivasi belajar diidentifikasi sebagai hasil dari penggunaan metode ini, seperti yang dinyatakan oleh penilaian yang relevan (D). Metode bermain peran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.
	Keterlibatan dalam Kegiatan		Keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Penilaian (D) menunjukkan kesepakatan bahwa metode ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa.
Feedback dan Saran	Umpan Balik tentang Metode		Umpan balik siswa menunjukkan adanya kepuasan umum terhadap metode bermain peran, meskipun ada beberapa saran untuk perbaikan. Penilaian (B) menunjukkan bahwa satu narasumber merasa umpan balik ini kurang relevan dibandingkan dengan narasumber lainnya.
	Saran untuk Perbaikan		Saran untuk memperluas variasi skenario menunjukkan bahwa metode ini dapat lebih diperbaiki dengan menambahkan lebih banyak aktivitas kreatif. Penilaian (B) menunjukkan ketidaksepakatan antara narasumber mengenai relevansi saran ini.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa metode bermain peran secara positif mempengaruhi motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa mengaku bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar dan lebih sering berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Mereka merasa bahwa metode ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan kurang membosankan dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa memberikan beberapa saran untuk meningkatkan efektivitas metode bermain peran. Beberapa dari mereka mengusulkan agar instruksi dan skenario dirancang dengan lebih jelas dan relevan dengan konteks mereka, disarankan juga adanya lebih banyak variasi dalam aktivitas bermain peran untuk menjaga minat dan keterlibatan siswa. Beberapa siswa berharap agar ada lebih banyak kesempatan untuk berlatih berbicara dalam berbagai situasi yang lebih mendekati kehidupan nyata.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Loloan Timur. Metode ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam berbicara, mendengarkan, dan interaksi sosial. Meski demikian, penerapan metode ini membutuhkan kesiapan teknologi dan pemahaman yang memadai dari pihak sekolah serta guru agar implementasinya dapat optimal. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan metode bermain peran ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia secara sistematis, termasuk dengan menyediakan pelatihan guru dan adaptasi materi ajar yang sesuai. Pengembangan infrastruktur teknologi juga perlu diprioritaskan untuk mendukung metode ini. Pengalaman dari SD Negeri 3 Loloan Timur dapat dijadikan model bagi sekolah-sekolah lain. Evaluasi berkala dan penyesuaian berkelanjutan sangat penting untuk mengoptimalkan hasil belajar serta untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan metode ini dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha, khususnya Fakultas Ilmu Pendidikan dan Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta siswa SD Negeri 3 Loloan Timur, Kabupaten Jembrana, yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kesempatan sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar. Apresiasi mendalam diberikan pula kepada rekan-rekan peneliti dan sahabat yang turut membantu dalam proses pengumpulan data, memberikan masukan, serta mendukung jalannya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, N., Kumbara, D. B., Siburian, E., Tasali, F., Septia, A. K. T., & Nababan, E. 2025. *Inovasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. 2024. *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifin, A., & Hutapea, N. M. 2025. Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Statistika. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 5(1), 14-26.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. 2023. *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. 2025. Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20-30.
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. 2024. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rahim, A., & Ismaya, B. 2023. Pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka belajar: tantangan dan peluang. *Journal Sains and Education*, 1(3), 88-96.
- Susanti, I. T. 2025. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Bermain Peran Menggunakan Boneka Tangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatimulya Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal* (Doctoral dissertation, Universitas Ivet).
- Sudirman, A., Khotimah, K., Haryono, P., & Asriati, S. A. S. 2025. *Techniques and Principles in Language Teaching*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wijaya, L. K. L. 2023. Penerapan Metode Roleplay Berbantuan Media Filac pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Materi Puisi Siswa Kelas Tinggi. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Society 5.0.*, 28.
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. 2024. Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1388-1399.