

Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Panyingkiran III

Denisa Andin Yunizar

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding Author: denisaandin47@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Panyingkiran III. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa akibat dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa, kinerja guru, dan persentase ketuntasan belajar siswa, dari 38,67% pada kondisi awal menjadi 87,33% pada akhir siklus kedua. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model role playing efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Role Playing, Pendidikan, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of the role-playing learning model in improving the Indonesian language learning outcomes of second-grade students at SDN Panyingkiran III. The main issue addressed is the low level of student engagement and learning achievement caused by the dominance of lecture-based teaching methods. This research employs a descriptive qualitative approach using Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The instruments used include observation, interviews, field notes, and learning outcome tests. The results show an increase in student activity, teacher performance, and the percentage of student learning mastery—from 38.67% in the initial condition to 87.33% at the end of the second cycle. The conclusion of this study is that the role-playing learning model is effective in creating active and participatory learning, leading to significant improvements in students' learning outcomes.

Keywords: Role Playing, Education, Indonesian, Elementary School

Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan sentral dalam membentuk fondasi intelektual, sosial, dan karakter siswa. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya diukur dari pencapaian nilai akademik, tetapi juga dari keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD), khususnya di kelas rendah, idealnya menjadi wahana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan berinteraksi sosial siswa. Namun kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering dilakukan secara konvensional dan bersifat satu arah, yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses pembelajaran (Rizqi Auliya et al., n.d.)

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar di dalam lingkungan pendidikan. Interaksi ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dalam kaitannya, (Nur Imansyah & Silviana, 2025) menekankan bahwa proses pembelajaran yang efektif perlu dirancang secara sistematis oleh guru agar mampu mengoptimalkan potensi belajar siswa Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dasar di tingkat sekolah dasar yang memegang peranan penting dalam membentuk kompetensi literasi siswa sejak dini. Kemampuan berbahasa bukan hanya mencakup aspek membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berbicara dan menyimak, yang menjadi fondasi dalam pengembangan keterampilan berkomunikasi secara efektif dan beretika. Berdasarkan

Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bernalar logis, serta membangun keterampilan sosial melalui aktivitas kolaboratif dan partisipatif (Eka Saputra & Zibar Parisu, 2025)

Namun, dalam implementasinya, hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, masih menunjukkan angka yang belum optimal. Berbagai studi mengungkapkan bahwa metode ceramah yang bersifat satu arah masih mendominasi proses pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Sandra Fera Yulia & Sapto, n.d.), selanjutnya (Amaliah et al., 2014)) mengemukakan hal yang sama bahwa Model ceramah cenderung membuat siswa kurang aktif, dan hasil belajarnya cenderung statis. Di SDN Panyingkiran III, berdasarkan observasi awal dan dokumentasi nilai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa sebanyak 61,33% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan adanya urgensi untuk merancang dan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar adalah model pembelajaran Role playing. Model ini menekankan pada

keterlibatan langsung siswa dalam memainkan peran tertentu sesuai dengan konteks materi yang dipelajari. Melalui Role playing, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami dan menghayati proses pembelajaran secara emosional dan sosial. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, Role playing diyakini dapat meningkatkan kemampuan berbicara, memperluas kosakata, dan membentuk kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapat (Fauza Afifi et al., 2017)

Landasan teoritis dari model Role Playing berakar pada teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak sangat ditentukan oleh peran lingkungan sosial dan bahasa sebagai alat berpikir. Role Playing memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata dan kerja sama kelompok, yang mendorong terjadinya zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Selain itu, teori belajar humanistik Carl Rogers juga menguatkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan siswa akan lebih bermakna dan berdampak pada motivasi belajar jangka panjang (Miftachul Nur Aini et al., 2025)

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Yanto, 2015) di SDN 1 Tambaksogra menunjukkan bahwa penggunaan Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 24% setelah diterapkan dalam dua siklus pembelajaran. Penelitian lain oleh (Dewani Harhap, n.d.) juga mengungkapkan bahwa penerapan Role Playing meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperbaiki kualitas interaksi verbal dalam proses pembelajaran (Maulana et al., 2025)

Namun demikian, masih terbatas penelitian yang secara khusus meneliti efektivitas model Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD, khususnya di sekolah dasar negeri di wilayah Kabupaten Sumedang seperti SDN Panyingkiran III. Kondisi ini memunculkan celah penelitian yang penting untuk diisi, mengingat pentingnya penguatan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik lokal dan kebutuhan siswa di daerah tersebut (Nakrowi, n.d.)

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Role playing dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Panyingkiran III. Secara khusus, penelitian ini akan mengkaji sejauh mana penerapan Role playing berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yang dirancang untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran Role Playing sebagai strategi pedagogis untuk mengembangkan kemampuan

berbahasa siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Panyingkiran III, yang terletak di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 26 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu satu bulan, yakni pada bulan Mei 2025, dan terdiri atas dua siklus tindakan, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Role Playing, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Fokus penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan Role Playing terhadap peningkatan hasil belajar siswa di tingkat dasar.

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes hasil belajar. Data yang dianalisis terdiri atas data pelaksanaan tindakan serta data hasil belajar siswa. Data mengenai pelaksanaan tindakan merujuk pada proses penerapan model pembelajaran role playing, yang diperoleh melalui lembar observasi dan pedoman wawancara. Sementara itu, data hasil belajar siswa diperoleh melalui penilaian terhadap aktivitas belajar siswa dan melalui tes tertulis. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar adalah berupa soal.

Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama, sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994), yakni:

1. Reduksi data: Tahap ini mencakup kegiatan memilah, menyeleksi, serta merangkum informasi penting yang diperoleh dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan hasil pretest. Data yang dianggap relevan dikategorisasikan berdasarkan indikator kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
2. Penyajian data: Informasi yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel statistik sederhana, agar mempermudah pemahaman dan interpretasi data dalam konteks tindakan yang telah dilakukan.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi: Pada tahap ini, peneliti menyusun simpulan berdasarkan data yang telah dianalisis, guna menjawab rumusan masalah dan mengevaluasi efektivitas tindakan pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Kemmis dan McTaggart, tahapan dalam pelaksanaan Classroom Action Research (CAR) meliputi:

1. Perencanaan (Planning) : Tahap awal ini mencakup penetapan kelas dan subjek penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan media pembelajaran serta pendekatan awal dengan guru pamong yang bertindak sebagai observer. Peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun skenario

pembelajaran secara rinci. Salah satu aspek penting dalam tahap ini adalah pengaturan ruang kelas agar mendukung suasana pembelajaran dengan model role playing. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan teknik observasi serta perangkat yang akan digunakan untuk melakukan observasi tersebut.

2. Pelaksanaan Tindakan (Action): Tahap ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah disusun, yakni pengembangan proses pembelajaran menggunakan metode role playing. Untuk mempermudah pengamatan oleh observer, peneliti menyiapkan alat pengumpul data yang berfungsi sebagai dokumentasi sekaligus bahan evaluasi tindakan. Telah disepakati antara peneliti dan observer bahwa keberadaan observer tidak akan mengganggu jalannya proses pembelajaran di kelas.
3. Observasi (Observation): Pada praktiknya, observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi bertujuan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan seluruh proses serta hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan. Proses ini mencakup pencatatan sistematis terhadap semua aspek yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.
4. Analisis dan Refleksi (Analysis and Reflection): Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi, dan eksplanasi terhadap data yang telah diperoleh. Informasi yang terkumpul melalui instrumen pengumpulan data, baik oleh peneliti maupun observer, dikonfirmasi, dianalisis, dan dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah dibuat, serta menilai efektivitas penggunaan sarana, fasilitas, dan sumber belajar yang digunakan.

Hasil dan Pembahasa

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panyingkiran III, Kabupaten Sumedang, dengan tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pokok bahasan Bijak Memakai Uang. Dalam pelaksanaannya, peneliti menerapkan model pembelajaran role playing sebagai pendekatan inovatif guna meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan, dengan rangkaian tindakan yang dirancang secara sistematis dan reflektif.

Data yang dikumpulkan meliputi aktivitas siswa, aktivitas guru, serta hasil belajar siswa pada setiap siklus. Data aktivitas siswa dan guru dianalisis untuk mengetahui dinamika keterlibatan selama proses pembelajaran, sementara data hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Seluruh data tersebut direkapitulasi dan disajikan dalam bentuk tabel sebagai bukti kuantitatif dari efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Adapun rekapitulasi perkembangan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai acuan evaluatif dari keberhasilan tindakan yang dilakukan:

Table 1. Presenrase Penilaian Aktivitas Siswa

	Tindakan	Presentase (%)	Siklus I 55,66
	Siklus II	87,92	

Selanjutnya, hasil penelitian juga mencerminkan peningkatan kinerja guru selama pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan persentase kinerja guru dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru menunjukkan antusiasme dan komitmen yang tinggi dalam menerapkan model pembelajaran role playing, baik dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga penutupan pembelajaran. Guru mampu mengelola pembelajaran secara efektif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa, yang berdampak pada kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Peningkatan kinerja guru ini juga menjadi indikator bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan telah diinternalisasi dengan baik oleh pendidik, sehingga pelaksanaan setiap tahap pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berjalan sesuai harapan dan tujuan yang telah dirancang dalam penelitian tindakan kelas ini tercapai secara optimal. Rekapitulasi penilaian kinerja guru, mulai dari aspek perencanaan hingga pelaksanaan pada setiap siklus, disajikan secara rinci pada Tabel 2.

Table 2. Rekapituasi Penilaian Guru

No	Kegiatan	Siklus I	Siklus II
1	Perencanaan pembelajaran	75%	89%
2	Pelaksanaan pembelajaran	65%	88%
	Akumulasi persentase	70%	88,5%

Setiap tahapan pembelajaran dalam penelitian ini dirancang sebagai upaya perbaikan berkelanjutan dari siklus sebelumnya, dengan tujuan untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru melakukan refleksi dan analisis terhadap hasil pembelajaran pada setiap siklus, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk merancang strategi perbaikan pada siklus berikutnya. Pendekatan ini selaras dengan prinsip dasar dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang dan sistematis.

Peningkatan signifikan terlihat pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Bijak Memakai Uang, setelah diterapkannya metode role playing. Sebelum dilakukan tindakan, tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah, dengan persentase ketuntasan hanya mencapai 38,67%, sementara 61,33% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan belajar menjadi 72,55%, sedangkan siswa yang belum

tuntas berkurang menjadi 27,45%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini belum mencapai target ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 85%, sehingga dilanjutkan dengan tindakan pada siklus II.

Pada siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,33%, dan hanya 12,67% siswa yang belum mencapai KKM. Dengan demikian, target ketuntasan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam penelitian ini berhasil dicapai pada siklus kedua. Secara keseluruhan, penerapan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rekapitulasi data peningkatan hasil belajar siswa, mulai dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II, disajikan secara komprehensif pada Tabel 3.

Table 3. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Data	Belum tuntas	Tuntas	KKM
1	Data Awal	61,33%	38,67%	75%
2	Siklus I	27,45%	72,55%	75%
3	Siklus II	12,67%	86,67%	75%
Target ketuntasan				85%

Penerapan model role playing dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui model ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga untuk mampu berkomunikasi secara efektif dengan rekan sebayanya. Kemampuan berpikir siswa berkembang melalui kegiatan analisis terhadap berbagai peristiwa yang diperankan oleh peserta didik lain. Selain itu, penerapan model ini menumbuhkan kerja sama, partisipasi aktif, dan rasa tanggung jawab dalam kelompok, yang berdampak positif terhadap kinerja tim serta pembentukan sikap gotong royong dan motivasi untuk memberikan performa terbaik (Aprelia Rukmi & Rochmiyati, 2024)

Sebagaimana dinyatakan oleh (Pangesthi et al., 2022)), metode role playing memiliki keunggulan dalam melatih siswa untuk memahami dan mengingat materi yang akan didramakan. Melalui metode ini, siswa terbiasa untuk berkreasi, menunjukkan inisiatif, serta mengembangkan kreativitas. Selain itu, metode ini membentuk sikap tanggung jawab dalam menjalankan peran yang telah diberikan, serta mendorong kerja sama yang harmonis dalam kelompok pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, pemilihan materi atau topik yang digunakan dalam metode role playing sebaiknya relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui gerakan serta dialog yang sesuai dengan peran yang dimainkan. Konteks yang autentik ini mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna, karena siswa dapat mengaitkan materi ajar dengan kehidupan nyata mereka (Aprelia Rukmi & Rochmiyati, 2024)

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Panyingkiran III menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode role playing dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. Dalam simulasi kegiatan jual-beli di pasar, siswa memainkan peran sebagai penjual dan pembeli. Selain berdialog secara lisan, siswa juga diminta untuk menyusun daftar belanja dan mencatat harga barang. Kegiatan tersebut secara tidak langsung melatih literasi, kemampuan komunikasi, serta keterampilan berpikir logis dan sistematis.

Lebih jauh, metode role playing menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif. Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, dan berani menyampaikan pendapat karena merasa memiliki peran dan tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Miftachul Nur Aini et al., 2025) yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik dalam mengekspresikan diri secara verbal maupun nonverbal.

Sejalan dengan hal tersebut, (Rizqi Auliya et al., n.d.) menegaskan bahwa metode role playing mampu merangsang aktivitas berpikir dan pemecahan masalah di dalam kelas. Oleh karena itu, metode ini relevan diterapkan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan komunikatif siswa.

Dengan demikian, implementasi metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada topik "Bijak Menggunakan Uang" menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari perencanaan pembelajaran yang sistematis, pelaksanaan kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan, serta pencapaian nilai evaluasi yang sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode role playing efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan akademik siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing secara sistematis dan kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II, dengan kontribusi signifikan terhadap penguatan metode pembelajaran berbasis partisipasi aktif dan pengalaman langsung di tingkat pendidikan dasar. Secara teoritis, temuan ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme Vygotsky dan humanistik Rogers dalam konteks pembelajaran abad ke-21, terutama dalam pengembangan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta kompetensi sosial-emosional siswa.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan konteks dan sampel, yakni hanya dilakukan di satu sekolah dasar dengan subjek kelas II, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan pendekatan campuran (mixed methods) untuk mengeksplorasi pengaruh model role playing pada jenjang kelas dan latar belakang siswa yang beragam. Selain itu, pengembangan model role playing berbasis teknologi digital atau kolaboratif antarmata pelajaran dapat menjadi arah baru dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan adaptif.

Daftar Pustaka

- Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. In *Jurnal Studi Al-Qur'an* (Vol. 10, Issue 2).
<http://ppim.or.id/en/menu/berita/detail.php?r=20121214083330-pengajaran-pendidikan-agama-islam-di-smp->
- Aprelia Rukmi, D., & Rochmiyati, S. (2024).) 2024, hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 436–442. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Dewani Harhap, F. (n.d.). Penerapan Metode Role Play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- Eka Saputra, E., & Zibar Parisu, C. L. (2025). Penguatan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Strategi Pembelajaran yang Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif. *JAMPI: Jurnal Abdi Masyarakat Dan Pemberdayaan Inovatif*, 1.
- Fauza Afifi, Lilik Sabdaningtyas, & fitria akhyar. (2017). PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TERPADU SISWA KELAS IV JURNAL Oleh FAUZA AFIFI LILIK SABDANINGTYAS FITRIA AKHYAR.
- Maulana, A., Hana Pebriana, P., Nur Hidayanti, E., Widityastuti Arini, D., & Pahlawan Tuanku Tambusai, U. (2025). Literature Review: Analysis of Articles on the Application of Role-Playing Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Students 08 4*. *The Future of Education Journal*, 4, Page. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Miftachul Nur Aini, L., Fatmasari Nastiti, I., Dwi Widayanti, F., Komariyah, S., Profesi Guru, P., & Wisnuwardhana Malang, U. (2025). PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER TOKOH DAN NILAI MORAL DALAM PEMBELAJARAN NOVEL. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 5(2). <https://jurnalp4i.com/index.php/secondary>
- Nakrowi, Z. S. (n.d.). Revitalisasi Nilai Kearifan Lokal melalui Pembelajaran Debat Bahasa Indonesia. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 8, Issue 1). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Nur Imansyah, M., & Silviana, U. (2025). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar pada Proses Pembelajaran. In *JADIKA Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 2).
- Pangesthi, R., Nugrahani, F., & Prestasi Belajar, K. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing INFO ARTIKEL. In *Educatif : Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 4). <http://pub.mykreatif.com/index.php/edukatif>
- Rizqi Auliya, A., Rumondor, P., FKIP Universitas Tadulako, P., & Negeri Model Terpadu Madani, G. S. (n.d.). UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IIB SD NEGERI MODEL TERPADU MADANI.

Sandra Fera Yulia, D., & Sapto, A. (n.d.). Pengaruh Metode Pembelajaran SQ3R terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>