

Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Adysa Alkhamdah Kurniasari¹, Arya Setya Nugroho², Nanang Khoirul Umam³, Nataria Wahyuning Subayani⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur
adysaak@gmail.com

Abstract

Based on the findings of observations, it was determined that students in class V still lacked adequate communication skills. It was found that only 50% of students saw the other person when communicating, 50% of students with a clear voice when speaking, 40% of students used good grammar, 40% of students with mastery of material content, and 45% of students who used gestures and facial expressions as communication aids. This study aims to address the issue of students' verbal and nonverbal communication skills in class V UPT SD Negeri 51 Gresik in order to apply the role-playing method to social studies learning. Class Action Research Method (CAR). The steps taken to conduct this research were divided into four stages: planning, action, observation, and reflection. The method of collecting data in this study is observing teacher activities, observing student activities, and observing students' communication skills. According to the findings of this study's analysis, using the role-playing technique enables students to develop effective communication with teachers and their peers. Then in the implementation of role playing or doing role play, students are more active and responsive from the beginning to the end of learning. Thus the role playing method to improve students' communication skills is declared effective.

Keywords: Role Playing Method, Communication, Skill, Student

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa keterampilan komunikasi yang dimiliki peserta didik di kelas V masih rendah. Ditemukan hanya 50% peserta didik melihat lawan bicara saat berkomunikasi, 50% peserta didik dengan suara yang jelas saat berbicara, 40% peserta didik yang menggunakan tata bahasa yang baik, 40% peserta didik dengan penguasaan konten materi, serta 45% peserta didik yang menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah sebagai alat bantu komunikasi. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah menuntaskan masalah keterampilan komunikasi peserta didik kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik baik komunikasi verbal maupun nonverbal di untuk menerapkan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur dalam melaksanakan penelitian ini dilaksanakan dengan sejumlah tahap yakni Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Action*), Pengamatan (*Observation*) dan Refleksi (*Reflection*). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi aktivitas guru, observasi Aktivitas Peserta Didik dan observasi Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. Hasil analisis dalam penelitian ini yakni penerapan metode *role playing* peserta didik dapat membangun komunikasi yang efektif baik dengan teman sebaya dan guru. Lalu dalam pelaksanaan bermain peran atau melakukan *role play*, peserta didik lebih aktif dan responsif dari awal hingga akhir pembelajaran. Dengan demikian metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dinyatakan efektif.

Kata Kunci: Role Playing Method, Komunikasi, Keterampilan, Peserta Didik

Copyright (c) 2023 Adysa Alkhamdah Kurniasari, Arya Setia Nugroho, Nanang Khoirul Umam, Nataria Wahyuning Subayani

✉ Corresponding author: Adysa Alkhamdah Kurniasari

Email Address: adysaak@gmail.com (Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur)

Received 03 February 2023, Accepted 10 February 2023, Published 11 February 2023

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar yang terjadi di lembaga formal merupakan suatu upaya dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pada diri tiap individu. Maka dari itu pembelajaran yang dilakukan

pada lembaga formal telah direncanakan untuk membentuk lingkungan kondusif dan suportif guna mencapai kualitas terbaik dari peserta didik di lembaga tersebut (Syaifudin, 2020).

Pendidikan yang diterapkan melalui pembelajaran di dalam kelas, merupakan stimulus dalam mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik salah satunya keterampilan dalam berkomunikasi. Sudah kodratnya manusia sebagai makhluk sosial untuk saling bermasyarakat dan membentuk interaksi dengan manusia lain tentunya manusia membutuhkan komunikasi sebagai alat bertukar pesan, berita, ataupun informasi. (Listia, 2015) menyatakan bahwa selain sebagai alat, komunikasi juga bisa dikembangkan keterampilan guna membantu manusia untuk dapat mempertahankan serta mengembangkan hubungan sosial. Keterampilan komunikasi merupakan modal paling signifikan pengaruhnya bagi peserta didik di sekolah dalam pemahaman konsep dan teori, serta menjelaskan pemahaman mereka agar terjadi aksi-reaksi yang menciptakan sinergi selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan (Wilhalminah et al., 2017).

Upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi juga sudah seharusnya dilakukan sedini mungkin karena pembentukan kebiasaan serta pola pikir lebih mudah dilakukan kepada peserta didik di usia muda. Oleh karena itu, usia emas ketika peserta didik dapat mencerna materi lebih lancar diharapkan dimanfaatkan oleh guru di kelas untuk menciptakan suasana yang mendukung untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya komunikasi mereka dalam diskusi materi.

Keterampilan komunikasi dalam konteks penelitian kali ini berarti kecakapan peserta didik untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan berbagai hal mulai dari pemahaman materi, gagasan, serta opini mereka dalam kegiatan pembelajaran di kelas baik secara lisan maupun non lisan (Wilhalminah et al., 2017). Namun hambatan dalam komunikasi bukan tidak mungkin terjadi, peserta didik cenderung pasif sehingga guru mengalami kesulitan untuk memahami kekurangan dalam metode pembelajarannya agar tercipta komunikasi yang berkualitas. *No feedback* dan *poor choice of communication channels* merupakan sebagian dari alasan kegagalan mencapai komunikasi yang efektif (Ludlow & Panton, 1992). Oleh karena itu pemilihan metode pembelajaran yang disesuaikan terhadap matapelajaran yang ditempuh memegang peran penting pula dalam menciptakan sinergi kegiatan belajar mengajar yang berkualitas.

Komunikasi punya peran yang sangat penting bagi kehidupan makhluk hidup khususnya manusia, oleh sebab itu kita harus memberi perhatian lebih terhadap keterampilan komunikasi (Pohan, n.d.). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik menurut guru kelas seiring berjalannya waktu mulai ada peningkatan tetapi masih perlu penanganan mendalam. Menurut penjelasan guru yang lebih lanjut peserta didik masih sering kurang fokus saat berbicara dengan teman maupun saat melakukan presentasi di depan kelas. Banyak juga yang masih kurang lancar dalam merangkai kata untuk mengeluarkan pendapat mereka saat pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan dan pengelolaan pembelajaran yang menunjang peserta didik untuk dapat melatih keterampilan komunikasi mereka.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan dalam pembelajaran IPS KD 3.1 yang menggunakan metode diskusi dan presentasi, keterampilan komunikasi yang dimiliki peserta didik di kelas V terlihat peserta didik masih rendah. Keterampilan komunikasi sendiri dapat terbagi berdasarkan fungsinya masing-masing seperti keterampilan komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal adalah segala bentuk pertukaran kata tertulis atau lisan, sedangkan komunikasi nonverbal dikemas tanpa kata-kata (Pohan, n.d.). Hal ini dinyatakan dengan data dilampiran dalam indikator yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian didapatkan bahwa hanya 50% peserta didik melihat lawan bicara saat berkomunikasi, 50% peserta didik dengan suara yang jelas saat berbicara, 40% peserta didik yang menggunakan tata bahasa yang baik, 40% peserta didik dengan penguasaan konten materi, serta 45% peserta didik yang menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah sebagai alat bantu komunikasi di kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik.

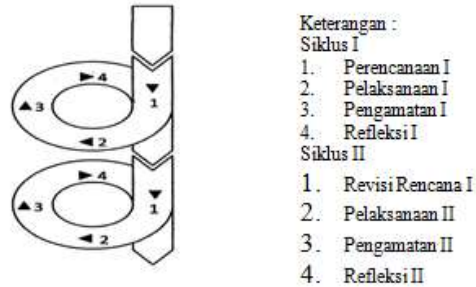
Ilmu sosial, atau IPS, memainkan peran penting dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dan berkontribusi pada kehidupan masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan internasional. IPS merupakan bagian dari kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia (Maryani & Syamsudin, 2009). Karena asosiasi yang erat dengan keterampilan komunikasi dalam hubungan sosial, maka melalui mata pelajaran IPS guru mampu membuat model pembelajaran agar peserta didik tertarik dan mengembangkan minat untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Menurut (Nurhasanah et al., 2016) dalam penelitiannya, dengan menggunakan teknik pengajaran yang sesuai dengan materi IPS yang akan diajarkan kepada siswa, maka hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik. Seorang guru harus dapat membuat sebagian besar pengajaran kehidupan sosial kepada siswa untuk memastikan bahwa mereka dapat belajar semua yang mereka bisa (Nugroho & Firmansyah, 2021).

Dari sekian banyak metode pendekatan yang digunakan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas adalah *Role Playing Method*. *Role* berarti peranan, dan *Playing* berarti bermain maka secara harfiah *Role Playing* merupakan permainan peran. *Role Playing Method* adalah salah satu bentuk pendekatan yang mengajak peserta didik untuk mengekspresikan ide serta gagasan mereka tanpa adanya batasan kata dan gerak. Maka penerapan *Role Playing Method* dapat dijadikan sebagai fasilitas untuk peserta didik membentuk pemahaman teori pelajaran berdasarkan imajinasi mereka serta menawarkan pengalaman berbeda selama kegiatan belajar mereka di sekolah. Sehingga *Role Playing Method* dapat mendorong mereka untuk berpikir lebih aktif dan kreatif (Hamalik, 2001).

Berdasarkan latar belakang penulis merumuskan masalah yang akan diangkat dalam penulisan ini yaitu : 1) Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*? 2) Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*? 3) Bagaimana hasil peningkatan kemampuan komunikasi melalui metode *role playing* pada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik?.

METODE

Secara kolaboratif peneliti menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menerapkan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa. Peneliti tidak melakukan penelitian ini sendirian; sebaliknya, peneliti bekerja sama dengan guru kelas. Menurut (Ani Widayati, 2008) “PTK kolaboratif merupakan penelitian di mana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis dikelasnya dan anggota lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan”. Berikut gambaran siklus dari model Kemmis & Mc Taggart:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Hopkins 2011: 92) dalam (Ani Widayati, 2008)

Berikut penjelasan tentang siklus yang telah digambarkan yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan saat terjun ke lapangan. Peneliti mengembangkan alat observasi selama tahap perencanaan, yang digunakan untuk membantu peneliti mengumpulkan data selama tindakan.

2. Pelaksanaan (*Action*)

Pada titik ini, peneliti akan bertindak dan mengamati sekaligus sesuai dengan rencana yang telah disiapkan. Pelaksanaan tindakan dilakukan berupa kegiatan pembelajaran IPS materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*.

3. Pengamatan (*Observation*)

Fase observasi adalah proses pembelajaran observasional. Dimana kegiatan guru dan peserta didik selama pembelajaran akan dicatat semua. Pengamatan ini sebagai bentuk masukan untuk menyelesaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi (*Reflection*)

Dalam tahap refleksi peneliti dan guru kelas bersama-sama melakukan refleksi berdasarkan hasil pengamatan yang telah diperoleh dari tahap pelaksanaan. Dalam tahap ini semua tindakan selama pembelajaran akan dikaji apakah telah memenuhi kriteria minimal. Apabila belum mencapai kriteria minimal yang ditentukan maka hasil refleksi ini sebagai bahan acuan dasar untuk menyempurnakan tindakan di siklus selanjutnya.

26 siswa kelas V di UPT SD Negeri 51 Gresik Kec. Manyar menjadi subjek penelitian ini; terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data observasi penelitian ini adalah aktivitas siswa, keterampilan komunikasi siswa, dan lembar aktivitas guru. Metode analisis yang dipakai antara lain:

a. Analisis Data Observasi

Data observasi ini berasal dari lembar observasi yang diisi selama siswa dan guru terlibat dalam proses pembelajaran.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

b. Analisis Pengamatan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik

Data pengamatan keterampilan komunikasi peserta didik diperoleh dari keaktifan peserta didik dalam berkomunikasi selama pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* berlangsung.

$$TBK = \frac{\text{Peserta didik yang mencapai KM}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan :

TBK = ketuntasan belajar secara klasikal

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menuntaskan masalah keterampilan komunikasi peserta didik kelas V baik komunikasi verbal maupun nonverbal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan observasi peneliti dalam prapenelitian didapatkan bahwa di kelas V keterampilan komunikasi peserta didik rendah dengan persentase persentase 50% peserta didik melihat lawan bicara saat berkomunikasi, 50% peserta didik dengan suara yang jelas saat berbicara, 40% peserta didik yang menggunakan tata bahasa yang baik, 40% peserta didik dengan penguasaan konten materi, serta 45% peserta didik yang menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah sebagai alat bantu komunikasi. Dari hasil data awal tersebut maka perlu adanya tindakan yang bisa meningkatkan persentase peserta didik dalam keterampilan komunikasi yaitu dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik pada materi kegiatan ekonomi di ketampakan alam dan buatan yang dijabarkan sebagai berikut:

Perencanaan

Pada titik ini, peneliti berbicara dengan guru kelas dalam wawancara dan mengamati siswa saat mereka belajar. Dengan mengamati dan mendokumentasikan temuan wawancara dan observasi, ditemukan permasalahan pada siswa kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik, antara lain keterampilan

komunikasi siswa yang kurang baik dan perlunya tindakan untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, dan perancangan perangkat sebagai pedoman observasi dalam penggunaan metode pembelajaran *role playing* yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi siswa, dan lembar penilaian kemampuan komunikasi, dilakukan pada tahap ini.

Pelaksanaan

Peneliti mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya pada saat melakukan kegiatan pembelajarannya, khususnya dengan menggunakan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, membuahkan hasil pada tahap pelaksanaan ini. Pertemuan pada siklus ini dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Desember 2022 dengan alokasi waktu 2x35 menit yaitu pukul 08.30 - 09.40 WIB. Metode *role playing* digunakan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan desain RPP yang telah disesuaikan dengan sintaks pembelajaran, dengan meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup.

Observasi

Observasi Aktivitas Peserta Didik

Untuk memantau perilaku siswa selama belajar dengan menggunakan metode *role playing* maka dilakukan pengamatan terhadap perilaku siswa. Berikut hasil observasi aktivitas peserta didik disajikan di bawah ini:

NO	Aktivitas Peserta Didik	Skor			
		1	2	3	4
1	Peserta didik menyiapkan buku dan alat tulis		√		
2	Memperhatikan arahan guru selama proses pembelajaran				√
3	Memperhatikan apresepasi yang diberikan guru		√		
4	Memperhatikan dengan seksama materi yang dipelajari		√		
5	Berdiskusi dengan teman mengenai karakteristik alam dan buatan		√		
6	Membentuk kelompok sebanyak 5 kelompok			√	
7	Peserta didik berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran		√		
8	Mampu memberikan simpulan pada akhir pembelajaran		√		
9	Peserta didik mampu membentuk komunikasi dengan teman sebaya			√	
JUMLAH		TOTAL :			
		30			

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mendapat skor keberhasilan sebesar 83% dengan keterangan kategori baik.

Observasi Aktivitas Guru

Untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dilakukan observasi aktivitas guru.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

NO	Aktivitas Guru	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan materi sebelum pembelajaran				√
2	Memeriksa kesiapan peserta didik sebelum memulai pembelajaran			√	
3	Memberikan motivasi pada peserta didik			√	
4	Melakukan apresepasi			√	
5	Membagi peserta didik dalam kelompok			√	
6	Menggunakan metode role playing dalam pembelajaran			√	
7	Memberikan waktu tanya jawab			√	
8	Mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran			√	
9	Menutup pembelajaran dengan salam penutup			√	
JUMLAH		TOTAL :			
		30			

Berdasar hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran mendapat skor keberhasilan sebesar 83% dengan keterangan kategori baik.

Observasi Keterampilan Komunikasi Peserta Didik

Tujuan pengamatan ini adalah untuk memantau siswa saat mereka belajar dengan mengevaluasi kemampuan komunikasi mereka melalui penggunaan latihan *role playing*.

Tabel 3. Data Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Peserta Didik

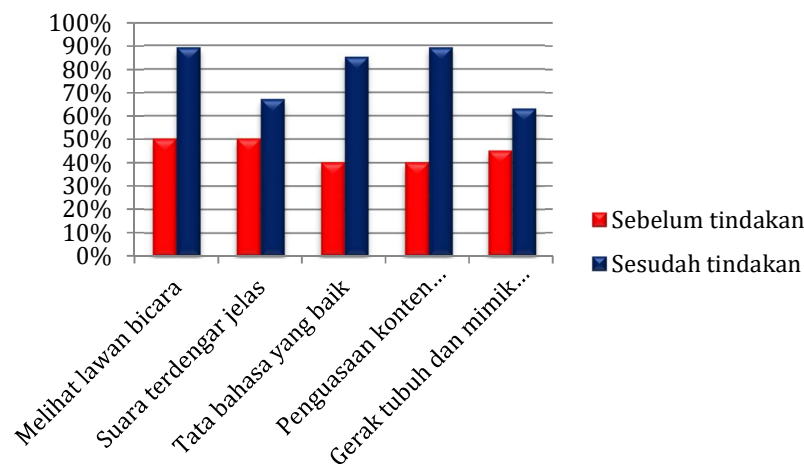
No	NamaSiswa	Indikator penilaian					Keterangan
		Melihat lawan bicara	Suara terdengar jelas	Tata bahasa yang baik	Penguasaan konten materi	Gerak tubuh dan mimik wajah	
1	ASA	√	√	√	√	√	T
2	AHN	-	√	√	√	√	T
3	APH	√	√	√	√	√	T
4	AC	√	-	√	√	-	T
5	AFP	√	√	√	√	-	T
6	AFA	√	√	√	-	-	T
7	ACA	√	-	√	√	√	T
8	AM	√	√	√	√	√	T
9	DAL	√	-	-	√	√	T
10	EAQ	√	-	√	-	-	TT
11	FVL	√	-	√	√	√	T
12	KPAR	-	√	√	√	√	T
13	MIA	√	√	√	√	√	T
14	MAS	√	√	√	√	√	T
15	MAWS	√	√	√	√	-	T
16	MZ	√	-	-	-	√	TT
17	PZLN	√	-	-	√	-	TT
18	QSI	√	√	√	√	√	T
19	RG	√	√	√	√	√	T
20	RGG	√	√	√	√	√	T
21	RDA	√	√	√	√	-	T
22	RS	√	√	√	√	-	T
23	SV	√	-	√	√	√	T
24	SN	-	-	√	√	-	TT
25	BR	√	√	-	√	√	T
26	QN	√	√	√	√	-	T
27	RS	√	√	√	√	√	T

Berdasarkan tabel diatas, dalam pembelajaran peserta didik yang berhasil mencapai tuntas kriteria penilaian adalah 23 dari 27 peserta didik. Maka ketuntasan klasikal pada siklus ini adalah :

$$TBK = \frac{\text{Peserta didik yang mencapai KM}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$TBK = \frac{23}{27} \times 100\% = 85,1\%$$

Dari hasil data ketuntasan klasikal peserta didik kelas V mendapatkan hasil 31 peserta didik berhasil mencapai kriteria tuntas sebanyak 4 peserta didik tidak tuntas dalam pembelajaran. Hal ini dapat dipresentasikan bahwa ketuntasan mencapai 85,1% dan ketidaktuntasan mencapai 14,9%. Hasil data penelitian diatas akan ditampilkan di bawah ini:



Gambar 2. Hasil Data Ketuntasan Kalsikal Peserta didik Kelas V

Refleksi

Pada bagian refleksi, peneliti melakukan percakapan dengan guru kelas V yang berperan sebagai observer untuk menilai kelebihan dan kekurangan proses tersebut. Berdasarkan temuan observasi berbasis penelitian, diketahui bahwa keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di kelas V dinilai sudah sesuai dengan yang diantisipasi dalam indikator keberhasilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan data analisis penelitian tindakan kelas (PTK) terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik dalam meneliti kegiatan ekonomi pada ciri-ciri yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa hasil data keterampilan komunikasi yang diperoleh sebelum penelitian dan sesudah penelitian terlihat mengalami peningkatan. Menurut hasil data yang telah diperoleh sebelumnya keterampilan komunikasi peserta didik di kelas V UPT SD Negeri 51 Gresik mencapai tuntas sebanyak 45% peserta didik. Sedangkan hasil data yang diperoleh saat menerapkan metode *role playing* mencapai 85,1% peserta didik dengan keterangan tuntas dan 14,9% peserta didik dengan keterangan tidak tuntas. Dalam

kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik dapat membangun komunikasi yang efektif baik dengan teman sebaya dan guru. Lalu dalam pelaksanaan bermain peran atau melakukan *role play*, peserta didik terlihat lebih aktif dan responsif dari awal hingga akhir pembelajaran. Dengan demikian, ditentukan bahwa pendekatan *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi yang lebih baik bagi siswa adalah efektif. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai panduan untuk penelitiannya, dan jika peneliti ingin bertindak sebagai fasilitator, pertama-tama peneliti harus dapat membantu siswa mendapatkan kembali kepercayaan diri mereka untuk berbicara di depan sekelompok orang.

REFERENSI

- Aditya, R. R. C. (2016). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar ipa melalui model pembelajaran kooperatif tipe group investigation pada siswa kelas v SD Negeri 1 Sungapan. *Basic Education*, 5(38), 3–623.
- Ani Widayati. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Basri, H. (2019). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SDN kualu 032 kecamatan tambang. 1, 38–53.
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3), 256–265.
- Hamalik, O. (2001). Proses Belajar Mengajar. PT. Bumi Aksara. *Jurnal Biotek*, 5(2), 37–52.
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2), 149–163.
- Listia, W. N. (2015). ANAK SEBAGAI MAKHLUK SOSIAL. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 14–23.
- Ludlow, R., & Panton, F. (1992). *The Essence of Effective Communication*. Prentice Hall.
- Maryani, E., & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 1–15.
- Nugroho, A. S., & Firmansyah, F. A. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Model Pembelajaran Concept Setence Berbantuan Media Kartu Kata Pada Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 261. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.9114>
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Permana, E. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 49–58. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.210>

- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 129–136. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Rizqia, A. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. 7(2), 6.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran. Kencana Prenada Media.
- Subayani, N. W. (2016). The Profile of Misconceptions among Science Subject Student-Teachers in Primary Schools. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.4n.2p.54>
- Supraktiknya.(1995). Komunikasi antar pribadi. Kanisius.
- Suwirmayanti, N. L. G. P., Sudarsana, I. M., & Darmayasa, S. (2016). Penerapan Algoritma Genetika Untuk Penjadwalan Mata Pelajaran. *Journal of Applied Intelligent System*, 1(3), 220–233.
- Syaifudin, M. (2020). MANAJEMEN LINGKUNGAN PENDIDIKAN; Sebuah Ikhtiar Dalam Menciptakan Iklim Pembelajaran Yang Kondusif. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 11(2), 1–14.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Wilhalminah, A., Rahman, U., & Muchlisah, M. (2017). PENGARUH KETERAMPILAN KOMUNIKASI TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS XI IPA SMA MUHAMMADIYAH LIMBUNG