**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DIBANTU DENGAN MEDIA GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI
KALIMAT AJAKAN**

Ramadhani Aulya Putri¹, Salma Maulida², Prof. Dr. Touvan Juni Samodra, M.Pd³,
Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd⁴,

¹³⁴PGSD FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak

²PGMI FTIK, Institut Agama Islam Negeri Pontianak
Kalimantan Barat, Indonesia

¹ramadhanixiipa3@gmail.com, ²salmamaulida502@gmail.com,

³tovan@fkip.untan.ac.id, ⁴ricka.muskania@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes in understanding invitation sentences through the implementation of the role-playing method assisted by picture media. The background of this research is based on the low learning outcomes of students in Indonesian language subjects, particularly in the topic of invitation sentences, which is caused by the use of conventional teaching methods without adequate media support. This study employs a classroom action research (CAR) method using the McTaggart model by Kemmis & Nixon, consisting of two cycles. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results of the study indicate an improvement in student learning outcomes after the implementation of role-playing assisted by picture media. In the pre-cycle, the percentage of student mastery was only 45.83%, which increased to 62.5% in the first cycle and reached 87.49% in the second cycle. Thus, the role-playing method assisted by picture media is proven to be effective in enhancing students' understanding and learning outcomes in the topic of invitation sentences in Grade II of SDIT Al-Hikmah Pontianak.

Keywords: Role Playing, Picture Media, Learning Outcomes, Persuasive Sentence

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi kalimat ajakan melalui penerapan metode *role playing* yang dibantu dengan media gambar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat ajakan, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional tanpa dukungan media yang memadai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model McTaggart Kemmis & Nixon yang terdiri dari dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode *role playing* dengan media gambar. Pada

pra-siklus, persentase ketuntasan siswa hanya 45,83%, meningkat menjadi 62,5% pada siklus I, dan mencapai 87,49% pada siklus II. Dengan demikian, metode role playing berbantuan media gambar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik terhadap materi kalimat ajakan di kelas II SDIT Al-Hikmah Pontianak.

Kata Kunci: Bemain Peran, Media Gambar, Hasil Belajar, Kalimat Ajakan

A. Pendahuluan

Bahasa memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan manusia, baik dalam konteks individu maupun di kehidupan bermasyarakat sebagai alat komunikasi (Mailani et al., 2022; Purba & Saragih, 2023; Wijayanti & Suparta, 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peran penting tidak hanya dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi, tetapi juga dalam menunjang penguasaan berbagai bidang ilmu pengetahuan (Agwianto & Manik, 2023; Khair, 2018). Pembelajaran bahasa di kelas rendah menjadi satu diantara sarana pembentukan karakter anak, seperti karakter sopan, ramah, percaya diri, nasionalisme, menghargai orang lain, juga saling menghormati (Ali, 2020; Harlina, 2020).

Tetapi, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajari Bahasa Indonesia yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Indrawan & Dibia, 2021; Nani & Hendriana, 2019). Pembelajaran

bahasa Indonesia cenderung masih didominasi oleh guru yang menggunakan pendekatan verbal melalui metode ceramah tanpa melibatkan media pendukung, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa (T. K. Dewi & Yuliana, 2018). Beberapa penyebab kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia di kelas rendah mencakup faktor internal yaitu minat, motivasi juga intelegensi pada kategori berpengaruh dan faktor eksternal mencakup faktor guru dan buku siswa dengan kategori cukup berpengaruh (Damayanti et al., 2022; Hijjayati et al., 2022; Sari et al., 2022).

Mengatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar siswa merupakan hal yang esensial bagi pendidik untuk siswa memperoleh hasil belajar yang baik (Azkiya & Ridhuan, 2023; Syahputra et al., 2021). Beberapa hal penting yang ada di dunia Pendidikan seperti metode, model, strategi, media dan teknik pembelajaran (Puspita et al., 2023).

Dalam upaya memperbaiki hasil belajar perlu adanya metode yang tepat dalam proses pembelajarannya (Haryati, 2022; Imaculata Hermina Wain, 2023; Syofyan, 2015). Seorang guru yang berkualitas menerapkan metode pembelajaran ke dalam perencanaannya, yang disusun sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (FIKR, 2021; Wulandari, 2022). Saat menentukan metode yang tepat ada hal-hal yang perlu diperhatikan, seperti tujuan yang akan diraih, kompetensi awal yang dimiliki siswa, keterampilan guru, serta sarana yang tersedia (Adliani & Wahab, 2019; Ulfa & Saifuddin, 2018). Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan ialah metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan metode yang dilakukan dengan mensimulasikan materi pembelajaran ke dalam bermain peran (Astari et al., 2023; Rahim & Dwiprabowo, 2020) Metode *role playing* pada siswa tidak hanya penyampaian teori, melainkan turut serta bermain peran secara aktif dalam proses pembelajaran (Rosbanon & Salam, 2023; Setyarum et al., 2022). Beberapa peneliti mengatakan bahwa penggunaan metode *role playing* mampu

meningkatkan keaktifan serta motivasi sehingga materi lebih mudah dipahami siswa (Arsyad & Sulfemi, 2018; Mariana, 2023; Muhamad Azin & Eko Subianto, 2023) Dalam pelaksanaan metode *role playing*, dapat dibersamai dengan penggunaan media pembelajaran. Media pada proses pembelajaran digunakan guru untuk dijadikan alat bantu dengan tujuan menjadikan proses pembelajaran menjadi bermakna (Rozie, 2018; A. Safitri & Kabiba, 2020). Media pembelajaran memiliki peran sebagai sarana dalam menyampaikan pesan yang ada pada suatu materi (Jauhari, 2018; R. Safitri, 2019; Zahwa & Syafi'i, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian, media gambar yang digunakan sebagai alat bantu suatu model pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Tembang et al., 2017), (Sundari, 2016). Proses pembelajaran dengan bantuan media gambar memiliki efek positif pada hasil belajar serta saat kegiatan belajar berlangsung, tidak hanya siswa tetapi juga bagi guru (Sidiq, 2019).

Hasil penelitian didapat bahwa penggunaan metode *role playing*

mempengaruhi hasil belajar siswa dengan signifikan (Hastati, 2019; Maulidiyah et al., 2022; Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Siswa mendapat kesan yang baik selama mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan *role playing* sehingga menjadikan pembelajaran menjadi bermakna (Acharya et al., 2019; Carmelia, U, A, S., Pertiwi, A, P., Arsyah, 2023). Proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan dengan bantuan media gambar, sehingga hasil belajar pun meningkat (Angriani, 2019; MELINDA, 2020; Subekhi & Fariji, 2024)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model penelitian tindakan McTaggart Kemmis & Nixon, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Ria et al., 2023).

Lokasi dalam penelitian ini adalah di SDIT Al-Hikmah Pontianak Kota yang beralamat di Jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo Komp. Masjid Al-Hikmah Kecamatan Pontianak

Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Adapun waktu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Hikmah Pontianak pada peserta didik kelas II tahun ajaran 2022/2023.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah informan, yaitu guru dan 24 peserta didik kelas II SDIT Al-Hikmah Pontianak, terdiri dari 12 laki-laki dan 12 perempuan. Sedangkan data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Pada penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah metode *role playing* dibantu dengan media gambar (X) dan variabel terikat adalah hasil belajar (Y). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, soal tes, dan panduan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang didapat pada prasiklus bahwa standar KKM sebesar 70 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 59,17. Dari 24 peserta didik yang memiliki hasil belajar mencapai nilai KKM dan mencapai rata-rata kelas berjumlah 9 orang peserta didik

setara dengan 37,5%. Sedangkan yang mencapai nilai KKM tetapi di atas nilai rata-rata kelas berjumlah 2 orang peserta didik setara dengan 8,33%. Jika dijumlahkan keseluruhan peserta didik yang nilainya mencapai KKM dan mencapai nilai rata-rata kelas berjumlah 11 orang peserta didik setara dengan 45,83%. Kemudian yang di bawah KKM dan di bawah nilai rata-rata kelas berjumlah 13 orang peserta didik setara dengan 54,17%.

Hasil yang didapat pada siklus I standar KKM sebesar 70 dan nilai rata-rata kelas sebesar 72,08. Dari 24 peserta didik yang memiliki hasil belajar mencapai nilai KKM dan mencapai rata-rata kelas sebanyak 12 peserta didik setara dengan 50%. Sedangkan yang mencapai nilai KKM tetapi masih dibawah nilai rata-rata kelas berjumlah 3 orang peserta didik setara dengan 12,5%. Jika dijumlahkan keseluruhan peserta didik yang nilainya mencapai KKM dan mencapai nilai rata-rata kelas berjumlah 15 orang peserta didik setara dengan 62,5%. Kemudian yang di bawah KKM dan di bawah rata-rata kelas berjumlah 9 orang peserta didik setara dengan 37,5%.

Hasil yang didapat pada siklus II standar KKM sebesar 70 dan nilai rata-rata kelas sebesar 84,58. Dari 24 peserta didik yang memiliki hasil belajar mencapai nilai KKM dan mencapai rata-rata kelas sebanyak 14 orang peserta didik setara dengan 58,33%. Sedangkan yang mencapai nilai KKM tetapi di bawah nilai rata-rata kelas berjumlah 7 orang peserta didik setara dengan 29,16%. Jika dijumlahkan keseluruhan peserta didik yang nilainya mencapai KKM dan mencapai rata-rata kelas berjumlah 21 orang peserta didik setara dengan 87,49%. Kemudian yang di bawah KKM dan di bawah rata-rata kelas berjumlah 3 orang peserta didik setara dengan 12,5%.

Tabel 1 Data Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Data	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	11	15	21	
2	Hasil belajar	45.8 %	62.5 %	87.4 %	41.7%

Sumber: Data Olahan

Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi kalimat ajakan kelas II SDIT Al-Hikmah Pontianak dengan menggunakan metode *role playing* dan media gambar sudah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebanyak 21 orang peserta didik dari 24 orang peserta didik sudah mencapai nilai KKM dan nilai rata-rata kelas dan dikategorikan sangat baik, sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan PTK pada siklus II, karena dengan kepuasan atas hasil yang diperoleh peneliti tidak melanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil belajar dari pra siklus ke siklus I dan siklus II mengalami perubahan yang meningkat. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama metode penyajian materi pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Ramayulis, 2010), (Fatimatuzahroh et al., 2019), metode pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam perencanaan pembelajaran yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data, metode *role playing* berbantuan media gambar memberikan peningkatan terhadap hasil belajar

peserta didik. Untuk melihat adanya peningkatan, dilakukan perhitungan selisih antara nilai rata-rata tuntas pra siklus (45,83%) dengan nilai rata-rata tuntas siklus II (87,49%), yang menghasilkan peningkatan sebesar 41,66%.

(Arifiani Nailul Fauziyah Rohmah & Suryadi, 2022; Ningrum, 2020) menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dalam bermain peran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. *Role playing* juga disebut dengan *sosiodrama*, yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam menggali potensi yang ada dalam dirinya (KURNIAWATI, 2023; SUPRATMAN, 2020). (Husada et al., 2019) menyatakan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik karena melalui metode ini peserta didik dilatih untuk berkomunikasi secara langsung melalui peran yang diberikan. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan

kemampuan berkomunikasi secara lisan dalam konteks yang nyata atau mendekati situasi nyata (Chalifah & Muid, 2024).

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diah Astuti et al., 2023; Nurhasanah, A. I., Sujana. A., 2023), yang menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memberi kesan yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini secara alami mendorong keaktifan siswa dan memperkuat kerja sama dalam kelompok, yang sangat bermanfaat untuk menciptakan suasana kebersamaan dalam proses pembelajaran, khususnya di lingkungan kelas (Chadijah, 2023; Mones et al., 2023). (Nasution Umy Fitriani et al., 2024), penggunaan media gambar dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran karena media gambar dapat memvisualisasikan hal-hal yang abstrak menjadi konkret. Media gambar juga dapat merangsang minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih serius (D. P. Dewi & Yuniani, 2020; Rizqi, 2018). Ketika dikombinasikan dengan metode *role playing*, media gambar

dapat membantu peserta didik memahami peran yang akan dimainkan dengan lebih baik (Rosaliasari, 2019).

Penggunaan media gambar sebagai pendukung metode *role playing* juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan (Utami & Rahman, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan media gambar mampu meningkatkan kemampuan perencanaan serta pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru, sehingga penguasaan materi siswa meningkat. Media gambar membantu peserta didik memvisualisasikan konsep yang sedang dipelajari, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi (Abidin et al., 2024; Hasbi et al., n.d.). (Alawia, 2019; Kartini, 2007) juga mengungkapkan bahwa perubahan positif tampak pada antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, yang menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Dengan meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, pemahaman mereka terhadap materi juga semakin meningkat, sehingga berpengaruh

positif terhadap hasil belajar mereka (Tawil et al., 2024).

Temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian (Karnia et al., 2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena metode ini menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Tamami & Mijianti, 2025), mengungkapkan bahwa metode *role playing* efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Sementara itu, (Puspita et al., 2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa kombinasi metode *role playing* dengan media visual seperti gambar dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar sebagai pendukung metode *role playing* merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Karnia et al., 2023; Valentina & Sujana, 2021).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak dua siklus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat ajakan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dibantu dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat ajakan. Sesudah diterapkan pada siklus I terdapat 15 peserta didik yang tuntas setara dengan 62,5% dengan nilai rata-rata kelas 72,08 pada siklus II terdapat 21 peserta didik yang tuntas setara dengan 87,49% dengan nilai rata-rata kelas 84,58. Hasil peningkatan dapat dilihat dari sebelum diterapkan dengan persentase 45,83% dikurang dengan persentase pada siklus II 87,49% mendapatkan hasil peningkatan yaitu 41,66%. Maka dapat dikatakan dengan diterapkan metode *role playing* dibantu dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi kalimat ajakan kelas II di SDIT Al-Hikmah Pontianak Kota Tahun Ajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Sholihah, N. N., & Rasyid, F. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Menerima Qadha dan Qadar di SD Negeri 005 Malinau Kota. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(01), 62–74. <https://doi.org/10.30762/allimna.v3i01.2711>
- Acharya, H., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., & Pettit, T. (2019). The effectiveness of applied learning: an empirical evaluation using role playing in the classroom. *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning*, 12(3), 295-310. <https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2018-0013>
- Adliani, S., & Wahab, W. S. A. (2019). 1 Pemanfaatan Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia II*, 2, 141–145.
- Agwianto, R. R., & Manik, Y. M. (2023). Sistem Pembelajaran Menulis dan Membaca bagi Pemula di Kelas Rendah Kategori Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 196–203. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2412>
- Alawia, A. (2019). **PENERAPAN MEDIA GAMBAR LINGKUNGAN SEKITAR DALAM berkomunikasi .Bahasa memiliki peran sebagai pusat dalam perkembangan menguasai pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar . Kesalahan**. 2(2), 147–158.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Angriani, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas II SD dalam Menulis Kata dengan Menggunakan Media Gambar di SDN Wata Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1).
- Arifiani Nailul Fauziyah Rohmah, & Suryadi. (2022). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdi Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 90,106. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.102>
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). METODE ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2). <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i>
-

2.1012 Astari, M., NAD, N., & Adoma, A. M. (2023). Pembelajaran Seni Teater Tradisional Menggunakan Metode Role Playing di Kelas X SMA Negeri 1 Rambang Dangku. <i>Indonesian Research Journal On Education</i>, 3(2). https://doi.org/10.31004/irje.v3i2.225 Azkiya, N., & Ridhuan, S. (2023). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas Iii Sdn Duri Kepa 03 Jakarta Barat. <i>Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia</i>, 12(1), 125. https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i1.8266 Carmelia, U, A, S., Pertiwi, A, P., Arsyah, D. (2023). Penerapan Metode PBL dengan Bantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di SD. <i>Journal of Innovation Research and Knowledge</i>, 3(5), 1149–1160. Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. <i>Jurnal Al-Amar (JAA)</i>, 4(2), 161–174. Chalifah, L., & Muid, F. A. (2024). <i>Meningkatkan Skill Komunikasi Bahasa Arab pada Murid Kelas V SD dengan Metode Seni Peran</i>. 1(September), 77–84. https://doi.org/10.70078/kolektif.v	1i1.17 Damayanti, A., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah di SD Negeri 17 Banyuasin III. <i>Indonesian Research Journal On Education</i>, 2(1). https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.279 Dewi, D. P., & Yuniani, N. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Model TTW Media Gambar. <i>Jurnal Litbang Kota Pekalongan</i>, 18(1), 13–20. Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. <i>Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan</i>, 9(1). https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804 Diah Astuti, E., Setya Budiasningrum, R., Setiawan, J., Satri Efendi, A., Rosita, R., & Yuliana, D. (2023). Metode Role-Playing Dan Penggunaan Platform Youtube Untuk Meningkatkan Speaking Skill Siswa (Pengabdian Masyarakat Di Madrasah Aliyah Mu'min Cendekia) Role-Playing Methods And Use Of The Youtube Platform Improves Students' Speaking Skills (Madrasah Aliyah. <i>Jurnal Pengabdian Dan Kemitraan</i>

- Masyarakat (ALKHIDMAH), 1(4), 191,200.<https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v1i4.546>
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35.<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- FIKR, M. (2021). ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (ACT) DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA DIMASA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP ISLAM THORIQUL HUDA). *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Harlina, R. W. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Bindo Sastra* (Vol. 4, Issue 1).
- Haryati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi pada Pembelajaran IPA Rangkaian Listrik Sederhana Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 83.<https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1807>
- Hasbi, S., Putri, F. A., & Siregar, N. A. (n.d.). *Penggunaan Media Gambar dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar*. 32–38.
- Hastati, S. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sd Inpres Minasaupa 1 Makassar Pada Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), 131.<https://doi.org/10.31100/dikdas.v2i1.328>
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443.<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>
- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124.<https://doi.org/10.23887/jeaar.v3i2.17268>
- Imaculata Hermina Wain. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED INSTRUCTION UNTUK

- MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS (WRITING) PADA PESERTA DIDIK KELAS XII SOS 2 SMA NEGERI 1 LARANTUKA TAHUN AJARAN 2019/2020. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10). <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i10.5246>
- Indrawan, I. K. A., & Dibia, K. (2021). Motivasi Berprestasi dan Minat dalam Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Mimbar Ilmu*, 26(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.37215>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8).
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- KURNIAWATI, N. (2023). *Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Aktualisasi Diri Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Kampar*. 104. <http://repository.uinsuska.ac.id/id/eprint/64977>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Mariana, N. K. (2023). Penerapan Metode Role-Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(2), 7–14. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.163>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>
- MELINDA, P. (2020). *Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan*

- Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah* Oleh : 1516250020, 1–79.
- Mones, A. Y., Aristiawan, Muhtar, & Irawati, D. (2023). Project Based Learning (PJBL) Perspektif Progresivisme dan Konstruktivisme. *Prosiding Seminar Nasional “Peran Teknologi Pendidikan Menuju Pembelajaran Masa Depan: Tanatngan Dan Peluang,”* 1–11. https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163_Panduan_Pelaksanaan_Mata_Kuliah_Project.pdf
- Muhamad Azin, & Eko Subiantoro. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 113–120. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>
- Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>
- Nasution Umy Fitriani, Harahap Hotni Sari, & Harahap Mega. (2024). Efektifitas Menggunakan Media Gambar Pada Materi Shalat Dalam Meningkatkan Memori Siswa Bidang Studi Fiqih Kelas li Sd Al Washliyah Bromo. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 5244–5250. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27872>
- Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung*, 1–168.
- Nurhasanah, A. I., Sujana. A., & S. A. (2023). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(2).
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Puspita, I., Indarti, N., & Nurhayati, D.

- (2023). Pendekatan, Metode, Strategi Dan Model Pembelajaran: Literature Review. *Jurnal Euilibrium Nusantara*, 2(1), 93–96. <https://doi.org/10.56854/jeqn.v2i1.150>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Ramayulis. (2010). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 9(2).
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2). <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>
- Rizqi, M. R. (2018). Peran Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v7i2.3363>
- Rosaliasari, K. (2019). Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara.
- Rosbanon, R. D., & Salam, Z. (2023). Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)*, 2(1). <https://doi.org/10.56721/shr.v2i1.130>
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Safitri, R. (2019). Sumber dan Media Pembelajaran SD. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3(d).
- Sari, N. I., Rukayah, R., & Kamsiyati, S. (2022). Analisis kesulitan dalam memahami teks fiksi bahasa indonesia kelas iii di sekolah dasar. *Didaktika Dwija*
-

- Indria, 10(1), 19–24.
<https://doi.org/10.20961/ddi.v10i1.49858>
- Setyarum, A., Aulia, H. R., Nurmalisa, D., & Dewi, D. P. (2022). Pelatihan Metode Role Playing dalam Pengembangan Karakter Sopan Santun pada Anak Usia Dini bagi Guru PAUD POS Melati Kuripan Lor. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 863–870. <https://doi.org/10.54082/jamsi.340>
- Sidiq, M. A. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Bina Gogik*, 6(2).
- Subekhi, A. I., & Fariji, I. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS I DI SDN TEGAL 1. 3*, 22–31.
- Sundari, N. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>
- Tembang, Y., Sulton, & Suharjo. (2017). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(6).
- Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30.
- Utami, N. U. P., & Rahman, T. (2020). *PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PENGGUNAAN VOCABULARY ANAK. JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24388>
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>
- Wijayanti, L. G. L. P., & Suparta, I. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Pidato Persuasif Siswa Kelas IX B Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Marga. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 3(1), 1–9.
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium:*

*Jurnal Penelitian Pendidikan Dan
Ekonomi*, 19(01), 61–78.
[https://doi.org/10.25134/equi.v19i
01.3963](https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963)