

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI KELAS V PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Asral Uyun¹, Mulabbiyah², Akmaluddin³

^{1,2,3} PGMI FTK Universitas Islam Negeri Mataram

1220106159.mhs@uinmataram.ac.id, mulabbiyah@uinmataram.ac.id,

akmal@uinmataram.ac.id

ABSTRACT

The speaking skills of Year 5 pupils at MIN Lombok Timur are still relatively low, as evidenced by a lack of confidence, fluency, intonation and the ability to express opinions during the learning process. This study aims to determine the effect of the role-play method on pupils' speaking skills in Indonesian language lessons in Year 5 at MIN Lombok Timur during the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative research design, specifically a quasi-experimental design. The results showed that the hypothesis test yielded a significance value of $0.003 < 0.05$, meaning that the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. Consequently, it can be concluded that the role-play method has a significant effect on the speaking skills of students in Indonesian.

Keywords: Role-Playing Method, Speaking Skills, Indonesian Language Learning.

ABSTRAK

Keterampilan berbicara siswa kelas V MIN Lombok Timur masih tergolong rendah yang ditunjukkan melalui kurangnya keberanian, kelancaran, intonasi, dan kemampuan menyampaikan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V MIN Lombok Timur tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif, dengan jenis yang dipilih eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MIN Lombok Timur.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik, yaitu

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain dalam proses komunikasi. Menyimak

merupakan kemampuan mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Berbicara adalah kemampuan menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara lisan dengan runtut, jelas, dan logis. Membaca merupakan kemampuan memahami makna dari informasi tertulis, sedangkan menulis adalah kemampuan menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan.

Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Melalui keterampilan berbicara, peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat di depan umum dengan percaya diri. Elizabeth B. Hurlock menyatakan bahwa berbicara merupakan bentuk bahasa yang digunakan untuk menyampaikan maksud melalui kata-kata atau artikulasi. Dengan demikian, keterampilan berbicara dapat dimaknai sebagai kemampuan menyampaikan informasi dan gagasan kepada orang lain secara lisan.

Penguasaan keterampilan berbicara pada peserta didik sekolah dasar perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan latihan secara terus-menerus. Peserta didik harus dilibatkan secara aktif agar mampu menyampaikan ide, pendapat, maupun pengalaman secara lisan. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran tertentu dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal menunjukkan bahwa metode MIM-MEM (*mimicry and memorization*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian lain oleh Nupus dan Ni Wayan Parmiti juga menunjukkan bahwa metode *show and tell* mampu mengembangkan aspek pelafalan, kelancaran, dan keberanian peserta didik dalam berbicara.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan di MIN Lombok Timur melalui wawancara dengan wali kelas VB, Ibu Wardah Al-Idrus, S.Sos.,

diketahui bahwa keterampilan berbicara peserta didik masih tergolong rendah. Dari 31 peserta didik, hanya 17 orang yang telah memenuhi indikator keterampilan berbicara, sedangkan 14 peserta didik lainnya belum memenuhi indikator yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagian peserta didik masih belum mampu mengemukakan pendapat atau gagasannya secara langsung. Selain itu, peserta didik juga cenderung kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran selama ini masih menggunakan metode konvensional sehingga kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif berbicara. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan

berpusat pada peserta didik. Dalam metode bermain peran, peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas berbicara dan interaksi sosial melalui peran tertentu yang dimainkan. Penelitian Risa Yuliana Dewi menyebutkan bahwa metode bermain peran dikembangkan sebagai teknik pembelajaran bahasa yang menekankan interaksi komunikasi aktif sehingga relevan digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam pelaksanaannya, peserta didik memainkan tokoh tertentu dan berinteraksi dengan peserta didik lain sesuai alur cerita yang diperankan. Menurut George Herbert Mead, kegiatan bermain peran dapat membantu anak mengekspresikan perasaan serta mengembangkan kemampuan sosialnya. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga belajar bekerja sama, berkreasi, dan membangun rasa percaya diri.

Metode bermain peran telah banyak diteliti dan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menggunakan kelompok eksperimen

tanpa melibatkan kelompok kontrol serta lebih berfokus pada aspek keterampilan berbicara tertentu, seperti kegiatan menceritakan dongeng. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah penelitian tersebut dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta melakukan penilaian keterampilan berbicara secara lebih komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MIN Lombok Timur”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif, dengan jenis yang dipilih eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Pemilihan jenis ini didasarkan pada kondisi lapangan yang tidak memungkinkan pengacakan subjek secara individual dengan melibatkan dua kelas yaitu

eksperimen dan kontrol. Desain model yang dipakai adalah *pretest* dan *posttest control group design*, dengan langkah awal *pretest* diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian *posttest* dilakukan guna melihat perbedaan hasil setelah perlakuan diberikan. Peneliti menggunakan *Pretest* dan *posttest control gorup design*, kelas eksperimen dan kontrol diberikan *pretest* guna mengukur kemampuan awal berbicara mereka, dan *posttest* dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan setelah perlakuan diberikan. Sedangkan Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah Tes, Observasi, dan Dokumentasi yang dianalisis dengan Analisis deskriptif dan Uji Prasyarat Analisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Lombok Timur dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen

penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan penggunaan instrumen dalam pengumpulan data. Instrumen penelitian telah divalidasi oleh ahli, yaitu Ibu Silka Yuanti Draditaswari, M.Pd., pada tanggal 16 Februari 2026 dan dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya, instrumen diuji coba pada peserta didik kelas VA pada tanggal 27 Februari 2026, berdasarkan data hasil uji coba dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan kriteria pengambilan keputusan instrumen dapat dinyatakan valid apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5%, adapun hasil penghitungannya di tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,835	0,361	valid
2	0,864	0,361	valid
3	0,772	0,361	valid
4	0,774	0,361	valid
5	0,823	0,361	valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach Alpha* dengan kriteria pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > 0,60$ instrumen dapat dinyatakan reliabel, jika $r_{hitung} \leq 0,60$ instrumen dinyatakan tidak reliabel, dengan hasil dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Kriteria pengujian		
Nilai acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kategori
0,60	0,87	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran, diketahui bahwa kemampuan awal keterampilan berbicara siswa masih berada pada kategori sedang hal ini dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 55,97, dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 90. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan,

sebagian siswa masih kurang percaya diri, kurang lancar berbicara, serta belum mampu menyampaikan pendapat.

Setelah diterapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada hasil posttest. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,48, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu membantu siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam berbicara di depan kelas.

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 64,19, dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Nilai tersebut menunjukkan bahwa keterampilan awal berbicara siswa berada pada kategori cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam berbicara.

Setelah proses pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan metode bermain peran, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata menjadi 67,90 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90.

Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, peningkatan tersebut tidak terlalu besar dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Analisis Data

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan rumus *shapiro-wilk* dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig. $\leq$ 0,05 data tidak berdistribusi normal, dengan hasil dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Statistik shapiro-wilk	Sig. (p-value)	keterangan
Posttest eksperimen	0,947	0,126	normal
Posttest kontrol	0,968	0,459	normal

Hasil uji *shapiro wilk* menunjukkan nilai statistik *posttest* eksperimen 0,947, *posttest* kontrol 0,968. Sementara itu, nilai signifikan (p-value) untuk masing-masing kelompok adalah *posttest* eksperimen 0,126, *posttest* kontrol 0,459. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh nilai p-value berada diatas 0,05, yang berarti tidak terdapat penyimpangan dari data distribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

data pada semua kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan rumus *Levenes* dengan kriteria pengambilan keputusan data homogen jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, sebaliknya data tidak homogen, hasil dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	F	Sig.(p-value)	keterangan
Posttest eksperimen dan kontrol	3,814	0,055	Homogen

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,055 lebih besar dari 0,05 dengan nilai F sebesar 3,814. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan rumus *independent sample T-test*, dengan kriteria pengambilan keputusan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima H_a ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima, hasil dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji t

Data	t hitung	df	Sig.(p-value)
Hasil posttest	3,101	60	0,003

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MIN Lombok Timur.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t diperoleh nilai sig.(p-value) $0,003 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, karena terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa yang menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini relevan dengan penelitian Rizki Fitri, dkk yang menyatakan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Dalam penelitian tersebut diperoleh nilai sig sebesar $0,040 < 0,05$ yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Indah Prawoko, Maria Goreti Rini Kristiantri, dan I Ketut Adnyana Putra, juga menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara signifikan. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif digunakan pada berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Agnes Asri, Frederisken Novenrius Sini Timba, Desi Maria El Puang, juga menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan menceritakan isi dongeng pada siswa sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa metode bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kreativitas siswa, serta membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Metode bermain peran juga memberikan dampak positif terhadap sikap sosial siswa. Hal ini sejalan

dengan pendapat yang menyatakan bahwa dengan metode bermain peran siswa dapat belajar untuk berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai situasi, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, saling membantu menghafal dialog, dan menghargai peran masing-masing anggota kelompok. Interaksi tersebut membuat hubungan antarsiswa menjadi lebih baik dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Melalui penelitian ini dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode bermain peran terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan metode yang tepat dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan berani mengungkapkan pendapat maupun gagasannya di depan kelas. Selain itu, guru perlu memahami bahwa setiap siswa memiliki kemampuan dan tingkat kepercayaan diri yang berbeda-beda dalam berbicara. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih cermat dalam

memahami karakteristik dan kebutuhan siswa agar dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai. Dengan penggunaan metode yang tepat, guru dapat membantu siswa yang masih mengalami kesulitan berbicara.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V MIN Lombok Timur tahun pelajaran 2025/2026”. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sig. dari hasil posttest sebesar $0,003 < 0,05$ yang artinya H_0 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V MIN Lombok Timur tahun pelajaran 2025/2026 yaitu memberikan peningkatan yang relatif tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Siti Fatimah, dkk, (2024). “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Pemahaman Perilaku Bullying Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal INTISABI*. Vol. 2, No. 1, 117-132.
- Agnes Asri, dkk, (2023). “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng Pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. *Jurnal Khazanah Pendidikan*, vol. 17 No 1, 61-67.
- Ari Yanto, (2015). “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*”. Vol. 1, No.1, 53-57.
- Cicik Suarsih, (2018). “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menerapkan Metode *Show And thell* Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia”. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*. Vol. 1, No. 1, 76-90.
- Dadi Waras Suhardjono, dkk, (2024). *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia:Teori dan Praktik*. Bali: Intelektual Manifes Media,
- Dalman, (2024). *Keterampilan Berbicara*, Sumtera Barat: CV. AZKA PUSTAKA.
- Fathaniah Filza Yusri, (2024). “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Smk Negeri

- 2 Pekanbaru”, *skripsi, PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA*. Riau.
- Hasriani, (2023). *Terampil Menyimak*, Bandung: Indonesia Emas Group.
- Indah Prawoko, dkk, (2019). “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Kelompok Atk Handayani I Denpasar Barat”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 7, no 1, 47-56.
- Ismail Nurdin, & Sri Hartati, (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*, Bandung:Media Sahabat Cantika.
- Kadek Dwi Fatmawati, dkk. (2019). “Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal For Lesson And Learning Studies*. Vol. 2, No. 2, 190-200.
- Maya Hayatun Nufus & Desak Putu Pamiti, (2017). “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode *Show And Tell* Siswa SD Negeri 3 Banjar Jawa”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1, No.4, 198-203.
- Merda Agustina, (2022). “Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Berbasis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik di Sekolah Dasar”. *Jurnal BASICEDU*. Vol. 6, No. 4, 6900-6910.
- Muhammad Iqbal, (2018). “Penggunaan Metode MIM-MEM Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara”. *Jurnal Al Mi'yar*, Vol. 1, No. 2, 113-131.
- Nahdiatul Latifah & Ika Priantari, (2024). “Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol 1, No 4, 1-10.
- Nanda Agustina, dkk, (2024). *Inovasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Sumatera Barat: Tri Edukasi Ilmiah.
- Novia De Vega, dkk, (2024). “*METODE & MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*”. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rahim, Rahman, (2020). *Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: ZAHIR PUBLISHING.
- Risa Yuliana Dewi, (2025). “Bermain peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Peserta Didik Sekolah Dasar”. *Jurnal Citra Pendidikan*, vol 4, No 3, 277-286.
- Risky Fitri, dkk, (2022). “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV 08 Utan Tahun 2021/2022”. *Renjana Pendidikan Dasar*, vol. 2, no 1, 59- 64.
- Sandu Siyoto & Ali Sodik, (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sena Wahyu Purwanza, (2020). dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia.
- Siti Nur Afifatul Hikmah, (2021). "Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi". *Jurnal Tarbiyatuna*, Vol.2, No. 1, 59-69.
- Suci Arischa, (2019). "Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru". *JOM FISIP*, Vol. 6, No. 1, 8.
- Surachman Surjaatmadja & Recky, (2024). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Sutarini dan Putri Juwita, (2024). *Bahasa Indonesia SD: Panduan Praktis Untuk Mahasiswa PGSD*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Suryanto, (2022). "Kurikulum Merdeka dan Perkembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Nasional*, vol 11, No 3, 87-98.
- Syafrida Hafni, (2021). *Metodologi Penelitian*, Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Toto Aminoto & Dwi Agustina, (2021). *Mahir Statistika & SPSS*, Jawa Barat: EDU PUBLISHER.
- Widjono Hs, (2007). *Bahasa Indonesia(Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Yuanita Anthon Sope, dkk, (2021). *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: IKAPI.
- Yulia Adiningsih, (2025). *Keterampilan Membaca Teori dan Praktik*. Sulawesi Selatan: Alinea Indonesia.