

**ANALISIS PENERAPAN METODE ROLE PLAY TERHADAP KEMAMPUAN
BERBICARA SISWA KELAS VI UPT SPF SD NEGERI 101812
NAMO TUALANG**

¹Luvita Para Wansa,²Sutikno,³Sutarini,⁴Dara Fitrah Dwi
^{1,2,3,4} PGSD FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
[1Luvitaparawansa@umnaw.ac.id](mailto:¹Luvitaparawansa@umnaw.ac.id), [2sutikno@umnaw.ac.id](mailto:²sutikno@umnaw.ac.id),
[3sutarini@umnaw.ac.id](mailto:³sutarini@umnaw.ac.id), [4darafitrahdwi@umnaw.ac.id](mailto:⁴darafitrahdwi@umnaw.ac.id).

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Role Play method in Indonesian language learning and to analyze students' responses and participation in developing the communication skills of sixth-grade students at UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang. The study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The participants consisted of one sixth-grade teacher and 25 students selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes. The data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that the implementation of the Role Play method created an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Most students demonstrated increased speaking confidence, self-confidence, and the ability to express opinions through role-playing activities. In addition, students became more enthusiastic and actively involved in the learning process. However, several obstacles were still found, such as students who lacked self-confidence, less optimal time management, and differences in participation levels among students. Based on the findings, it can be concluded that the Role Play method contributes positively to the development of sixth-grade students' communication skills, particularly in speaking, interacting, and expressing ideas more confidently.

Keywords : *Role Play, communication skills, speaking skills, Indonesian language learning, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *Role Play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta menganalisis respon dan keterlibatan siswa terhadap pengembangan kemampuan komunikasi siswa kelas VI UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Partisipan penelitian terdiri atas satu guru kelas VI dan 25 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Play* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan keberanian berbicara, kepercayaan diri, serta kemampuan menyampaikan pendapat melalui kegiatan bermain peran. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun demikian, masih ditemukan beberapa hambatan,

seperti adanya siswa yang kurang percaya diri, pengelolaan waktu yang belum optimal, serta perbedaan tingkat partisipasi antar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Play* memiliki kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan komunikasi siswa kelas VI, khususnya dalam aspek berbicara, berinteraksi, dan menyampaikan ide secara lebih percaya diri.

Kata kunci: *Role Play*, kemampuan komunikasi, kemampuan berbicara, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana dan sistematis dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran diarahkan untuk membentuk fondasi kecakapan dasar siswa, termasuk kemampuan membaca yang menjadi pintu awal bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis.

Menurut Sadiman (Tiara & Sutarini, 2023:26) tujuan pendidikan menuntut siswa untuk menjadi individu yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Saat ini, kurikulum yang sedang berlaku menggunakan pendekatan kemampuan berpikir tingkat tinggi ini, yang masih relatif baru di Indonesia. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, yang berimbas pada rendahnya hasil belajar mereka.

Tujuan utamanya adalah untuk membentuk perkembangan dan potensi siswa dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui keterampilan supaya dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Menurut pendapat dari (Sihombing & Yarshal, 2023)

bahwa pendidikan adalah kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya. Selaras dengan pendapat dari (Diah & Safrida, 2022) bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan nilai dan perilaku seseorang untuk keadaan yang lebih baik.

Pembelajaran yang bermakna dapat mencapai Keberhasilan dengan adanya dukungan dari guru, siswa, dan kepala sekolah, seperti yang dikatakan oleh Lestari, Nila, dkk (2023) menjelaskan bahwa Kepala sekolah dasar (SD) memiliki peranan yang sangat dituntut untuk dapat melakukan penilaian dan pengembangan pada keterampilan mengajar guru-guru serta harus dapat menganalisis data untuk tujuan pembelajaran dan keputusan program serta kepala sekolah harus dapat memoni toring kinerja guru dan seluruh komunitas sekolah dalam mencapai target kinerja yang diharapkan. Pemahaman guru yang baik tentang hakikat pendidikan di Sekolah Dasar akan

memperkaya wawasan serta kepercayaan diri guru, hal ini disebabkan guru memiliki pegangan dan pondasi yang kuat dalam melakukan berbagai upaya proses pendidikan di Sekolah Dasar (Lestari 2023).

Menurut Alvariani & Sukmawarti, (2022) Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk memberikan kepada siswa bekal untuk di masa depan. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam membentuk karakter siswa dan berpengaruh pada pertumbuhan pola pikir mereka.

Pembelajaran yang efektif hendaknya mencakup tiga domain utama, yaitu efektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini sejalan dengan pendekatan scientific yang menekankan aktivitas mengamati, menalar, menemukan, memverifikasi, serta menjelaskan suatu kebenaran. Oleh karena itu, pola pembelajaran yang semula berpusat secara pasif perlu diubah menjadi pembelajaran yang aktif agar capaian belajar siswa dapat lebih maksimal (Citra Afrydayanti & Dara Fitrah Dwi, 2021). Hidayat et al. (2022)

mengembangkan media interaktif berbasis PowerPoint untuk membaca intensif dan menemukan bahwa perpaduan unsur visual dan audio dapat memperkuat pemahaman konsep. Penelitian Wahyuni dan Darwis (2023) serta Dalizah dan Napitupulu (2024) melalui pengembangan media berbasis Canva pada pembelajaran tematik juga membuktikan meningkatnya keaktifan siswa dan kebermaknaan pembelajaran. Selain itu, Maharani et al. (2019) melaporkan bahwa media animasi mampu meningkatkan minat belajar matematika secara signifikan. Media juga berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung penerapan metode pembelajaran oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya dituntut untuk bisa menyampaikan materi belajar dengan baik, tetapi juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik agar belajar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik guru perlu menggunakan suatu media pembelajaran (Barus & Sujarwo, 2022).

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang

memegang peranan penting dalam proses komunikasi siswa di sekolah dasar. Pada tingkat kelas VI, kemampuan berbicara tidak hanya berkaitan dengan keberanian mengungkapkan pendapat, tetapi juga mencakup kelancaran, ketepatan intonasi, pemilihan kosakata, dan kemampuan menyampaikan informasi secara runtut. Keterampilan ini menjadi salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara secara optimal.

Di UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang, guru telah menerapkan metode *Role Play* (bermain peran) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penerapan metode ini dilakukan karena guru menyadari bahwa pembelajaran yang bersifat ceramah dan tanya jawab saja belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif. Melalui *Role Play*, siswa diajak untuk memerankan suatu tokoh dalam skenario tertentu, berlatih dialog, serta

berinteraksi dengan teman sebaya dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Guru juga memberikan contoh peran, membagi kelompok, dan membimbing siswa dalam mempersiapkan dialog sesuai tema pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal, penerapan metode *Role Play* tersebut menunjukkan respon yang cukup positif. Banyak siswa tampak lebih antusias belajar, lebih percaya diri saat tampil di depan kelas, dan lebih berani mengungkapkan ide melalui dialog. Namun, hasil yang muncul belum sepenuhnya optimal. Beberapa siswa masih tampak kurang aktif dalam bermain peran, tidak menguasai dialog dengan baik, atau masih malu berbicara ketika berhadapan dengan teman sekelas. Di samping itu, guru juga menghadapi tantangan terkait alokasi waktu, pengaturan kelompok, dan pengelolaan kelas saat kegiatan *Role Play* berlangsung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun metode *Role Play* sudah diterapkan guru, efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa masih perlu dianalisis secara mendalam. Analisis ini mencakup bagaimana guru

menerapkan langkah-langkah *Role Play*, bagaimana keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung, serta bagaimana perubahan kemampuan berbicara siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut. Dengan pendekatan analitis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai pelaksanaan *Role Play* di kelas VI serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi hasilnya

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menggambarkan secara lebih rinci bagaimana metode *Role Play* diterapkan, bagaimana siswa terlibat dalam proses pembelajaran, dan bagaimana hasil penerapan tersebut terhadap perkembangan kemampuan berbicara mereka. Analisis ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara. Selain itu, temuan penelitian juga diharapkan dapat memperkuat bukti empiris tentang efektivitas *Role Play* sebagai metode yang relevan digunakan di sekolah dasar, terutama pada tingkat kelas VI.

Dengan dasar teoretis, kondisi empiris, dan kebutuhan praktis tersebut, penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang penerapan metode *Role Play* dan kontribusinya terhadap pengembangan kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan bagi guru, sekolah, maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih komunikatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses penerapan metode *Role Play* serta pengaruhnya terhadap pengembangan kemampuan komunikasi siswa kelas VI. Pendekatan ini tidak berfokus pada angka atau hasil statistik, melainkan pada deskripsi, makna, dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Moleong (2021), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami

fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks alamiah, dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Oleh karena itu, penelitian ini menggali bagaimana metode *Role Play* diterapkan oleh guru, bagaimana respon dan keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran, serta sejauh mana kegiatan tersebut dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi.

Desain penelitian ini berbentuk studi deskriptif kualitatif, dengan fokus pada analisis penerapan metode *Role Play* di kelas VI. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis secara mendalam untuk menemukan pola, makna, dan hubungan antara penerapan *Role Play* dengan peningkatan kemampuan komunikasi siswa.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas VI di UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang, Kecamatan Namo Tualang, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang

didasarkan pada pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang dengan fokus pada penerapan metode *Role Play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa kelas VI. Partisipan penelitian terdiri atas 1 orang guru kelas VI dan 25 orang siswa. Fokus penelitian meliputi proses penerapan metode *Role Play* serta respons siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan metode *Role Play* dan menganalisis keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, guru telah menerapkan metode *Role Play* sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Kegiatan diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan materi yang akan dipelajari, serta menjelaskan aturan pelaksanaan bermain peran kepada siswa. Guru kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan menentukan

peran yang akan dimainkan oleh masing-masing kelompok. Proses pembagian peran dilakukan secara proporsional sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu aspek yang berpengaruh pada proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan proses pembelajaran (Landong dkk, 2025).

Pada tahap pelaksanaan, siswa memerankan tokoh sesuai skenario yang telah disiapkan. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan dan bimbingan agar siswa dapat memainkan perannya dengan baik. Guru juga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa merasa nyaman dalam menampilkan perannya di depan kelas. Kegiatan bermain peran berlangsung secara aktif dan interaktif, di mana siswa terlibat dalam dialog, menyampaikan pendapat, dan merespons percakapan teman sekelompoknya.

Pada tahap evaluasi, guru memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa serta mengajak siswa melakukan refleksi mengenai

pengalaman yang diperoleh selama mengikuti kegiatan *Role Play*. Refleksi dilakukan untuk membantu siswa memahami nilai-nilai yang diperoleh serta memperbaiki kemampuan komunikasi pada pembelajaran berikutnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penerapan metode *Role Play*. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Mereka menunjukkan minat yang tinggi untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran dan bekerja sama dengan teman kelompoknya.

Siswa terlihat lebih berani berbicara di depan kelas. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk menyampaikan ide dan pendapat secara langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Banyak siswa yang menunjukkan peningkatan kepercayaan diri ketika tampil di depan kelas dan berinteraksi dengan teman-temannya.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang terlihat malu-malu ketika tampil di depan kelas.

Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dialog, mengatur intonasi, dan menyampaikan kalimat secara runtut. Namun guru terus memberikan motivasi dan arahan sehingga siswa tetap berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor pendukung penerapan metode *Role Play* antara lain kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran, antusiasme siswa yang tinggi, suasana kelas yang kondusif, serta adanya kerja sama yang baik antar siswa selama kegiatan berlangsung. Guru mampu mengelola kelas dengan baik sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi masih adanya siswa yang kurang percaya diri, kesulitan dalam menyusun dialog, penguasaan intonasi dan ekspresi yang belum optimal, serta keterbatasan waktu pembelajaran yang menyebabkan beberapa kelompok belum dapat menampilkan perannya secara maksimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Play* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat

pada siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses komunikasi. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik metode *Role Play* yang menekankan partisipasi aktif, kerja sama, kreativitas, dan kemampuan komunikasi siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berani berbicara dan mengemukakan pendapat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Play*.

Pentingnya minat belajar siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran agar terjadi perubahan kearah yang lebih positif (Putri & Anshor, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa *Role Play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga kemampuan komunikasi dapat berkembang secara optimal. Melalui kegiatan tersebut siswa belajar menyampaikan ide, mendengarkan pendapat teman, dan memberikan respons yang sesuai dalam situasi komunikasi tertentu.

Peningkatan keberanian siswa dalam berbicara juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang

menyatakan bahwa metode *Role Play* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, serta keterampilan sosial siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh pengalaman nyata dalam berkomunikasi sehingga mereka lebih mudah memahami cara berinteraksi dengan orang lain secara efektif.

Selain meningkatkan kemampuan komunikasi, metode *Role Play* juga mampu menumbuhkan kerja sama dan interaksi sosial antarsiswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa belajar menghargai pendapat teman, bekerja sama dalam kelompok, dan bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode *Role Play* tidak hanya mengembangkan aspek akademik, tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa.

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala dalam penerapan metode *Role Play*. Sebagian siswa masih kurang percaya diri dan mengalami kesulitan dalam berbicara secara runtut. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif, motivasi yang berkelanjutan, serta kesempatan latihan yang lebih banyak

agar seluruh siswa dapat memperoleh manfaat yang optimal dari kegiatan *Role Play*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan komunikasi siswa. Metode ini mampu meningkatkan

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *Role Play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa kelas VI UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Play* telah dilaksanakan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru mampu mengelola kegiatan bermain peran secara sistematis dengan memberikan arahan, membagi peran, membimbing siswa selama kegiatan berlangsung, serta memberikan umpan balik dan refleksi setelah

kegiatan selesai. Proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Penerapan metode *Role Play* memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan komunikasi siswa. Siswa menjadi lebih berani berbicara di depan kelas, lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, serta lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Selain itu, kegiatan bermain peran juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan menyampaikan gagasan secara lebih jelas dan runtut.

Dengan demikian, metode *Role Play* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga mendukung perkembangan aspek sosial, emosional, dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Blumer, H. (2021). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. University of California Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Diah, N., & Safrida. (2022). Pentingnya pendidikan dalam pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 55–62.
- Hardeliska, T. Y., & Landong, A. (2023). Penerapan media pembelajaran gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar pada tema benda, hewan, dan tanaman kelas I SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 879–886. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4343>
- Kemendikbud. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khairani, N., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan media komik matematika berbasis budaya tradisional Batak pada materi geometri untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 6(1), 78–92.
- Landong, A., Putri, S., & Zahra, A. Z. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Jawa dengan pendekatan Realistic Mathematics Education untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas 3 SD. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 45(1), 1–17.
- Lestari, L. (2021). *Psikologi perkembangan anak usia sekolah*. Kencana.
- Lestari, N., Nila, D., dkk. (2023). Manajemen pendidikan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran guru. *Jurnal Kepemimpinan Pendidikan*, 11(1), 44–53.
- Lestari, S. (2019). Pengaruh metode *Role Play* terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa sekolah dasar. *Elementary Education Journal*, 3(2), 76–85.

- Lubis, M. A., & Sukmawarti, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran peta budaya berbantu aplikasi Storyline 3 pada pembelajaran tematik di kelas IV SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 953–958.
- Luthfiyanti, F., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan media miniatur rumah adat Melayu Langkat pada pembelajaran bangun geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 73–80.
- Maharani, A. (2019). Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mujib, A., Harahap, M., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan media Uno Math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 2(1), 209–217.
- Mulyana, D. (2022). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan kompetensi komunikasi siswa dalam pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan pembelajaran aktif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2021). *Strategi pembelajaran aktif*. Rajawali Pers.
- Nurgiyantoro, B. (2021). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE-Yogyakarta.
- Patton, M. Q. (2020). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Putri, F. L., & Anshor, A. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(September), 492–505.
- Sihombing, R., & Yarshal, H. (2023). Pendidikan sebagai sarana pengembangan potensi diri siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(3), 73–81.
- Silalahi, B. R. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk

- sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–125.
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan media komik berbasis multimedia PowerPoint pada tema panas dan perpindahannya kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15.
- Tenti, A. G., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Marindal 104211 Kecamatan Medan Amplas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1541–1551.
- Tiara Ditha, & Sutarini. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas V sekolah dasar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4).
- Triskawati, & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan media Dokansi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55–67.
- Wita Triyani Dalimamunthe, U. D. (2024). Pengembangan media berbasis video animasi menggunakan Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 117478 Simatahari, 4(1), 4089–4098.