

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 48/VII PELAWAN II KECAMATAN PELAWAN

Salsabila Fitri¹., Nazurty²., Sukendro³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia
Email: fitrisalsabila220@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 08 Maret 2024

Disetujui: 18 November 2024

Kata Kunci:

Role Playing

Bahasa Indonesia

Sekolah Dasar

ABSTRAK

Abstrak: Dalam pembelajaran dikelas setiap guru memiliki strategi dan metode pengajaran yang berbeda, yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih efektif. Metode pembelajaran dipilih dengan cermat oleh guru agar memfasilitasi pemahaman materi oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif jenis deskriptif. Dalam penelitian ini terdapat dua data yaitu data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan telah membawa dampak positif yang signifikan. Metode ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menjaga keaktifan dan antusiasme di kelas, serta mengubah persepsi siswa yang awalnya kurang tertarik menjadi lebih bersemangat, terutama dalam membaca. Meskipun terdapat beberapa kelemahan seperti membutuhkan waktu yang relatif lama dan adanya kendala dalam menghayati peran yang dimainkan oleh beberapa siswa, namun kelebihan yang diperoleh jauh lebih berarti. Dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, metode role playing dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Abstract: In classroom learning, every teacher employs different strategies and teaching methods to effectively deliver the material to students. The choice of teaching methods is carefully made by teachers to facilitate students' understanding of the material, thus ensuring that learning objectives are achieved. The method used in this research is qualitative descriptive. There are two types of data in this research, namely primary data and secondary data. Data collection in this research is conducted through observation, interviews, and documentation. The research results show that the implementation of the role-playing method in Indonesian language learning at Elementary School No. 48/VII Pelawan II, Pelawan District, has brought significant positive impacts. This method has successfully enhanced students' understanding of the material, maintained classroom engagement and enthusiasm, and transformed the initial lack of interest among students into greater enthusiasm, particularly in reading. Although there are some drawbacks such as the relatively long time required and challenges in immersing into the roles played by some students, the advantages gained are far more significant. With careful planning, execution, and evaluation, the role-playing method can be an effective alternative in improving the quality of Indonesian language learning at the elementary school level.



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Guru memiliki peran krusial dalam pembangunan dan perkembangan anak didik. hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh (Mahanal, 2014) bahwa peran guru sangat menentukan perkembangan anak. Oleh sebab itu guru memegang peran yang sangat penting. Oleh sebab itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang tepat serta mendukung penuh setiap potensi yang dimiliki siswanya. Dalam pembelajaran dikelas setiap guru memiliki strategi dan metode pengajaran yang berbeda, yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih efektif. Metode pembelajaran dipilih dengan cermat oleh guru agar memfasilitasi pemahaman materi oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Dalam konteks pendidikan formal, guru memegang peran yang sangat penting sebagai instrumen kunci dalam keseluruhan proses pendidikan (Rohmawati, 2015). Bahkan, kontribusi guru tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga berdampak pada pembangunan masyarakat secara keseluruhan. Kesejahteraan dan kesuksesan suatu masyarakat seringkali sangat tergantung pada kualitas pendidikan yang diberikan oleh para guru. Dalam pandangan

ini, seorang guru dianggap sebagai pengabdian yang memberikan kontribusi tertinggi kepada masyarakat, dan profesinya harus dihormati sebagaimana profesi pengabdian lainnya. Salah satu pelajaran yang sangat berguna bagi siswa yaitu bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang penting untuk dipelajari (Amalia, Mashlulah, & Fernandez, 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Bahasa Indonesia bukan hanya mempelajari siswa untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tertulis, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti penugasan, pengetahuan, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, serta keterampilan berbahasa sehari-hari. Keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia merupakan keterampilan yang produktif dan ekspresif, yang digunakan untuk menyampaikan gagasan dan informasi secara lisan kepada orang lain. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya melibatkan penggunaan kata-kata, tetapi juga ekspresi verbal dan non-verbal yang melibatkan otot dan jaringan otot tubuh manusia. Dalam keseluruhan, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak yang luas dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan pemahaman siswa.

Berdasarkan observasi awal bahwa pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II dalam aspek keterampilan berbicara masih rendah, karena penerapan metode pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang percaya diri. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan metode pembelajaran dan penggunaan strategi yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran tematik.

Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode *Role Playing*. Selanjutnya berdasarkan observasi awal, implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terasa memudahkan dalam pemahaman dan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini didukung oleh pernyataan salah seorang guru di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II bahwasanya implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran dapat:

1. Menjadikan siswa lebih mudah memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Siswa lebih semangat dalam belajar.
3. Siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
4. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
5. Guru lebih mudah mengelola kelas/pembelajaran
6. Guru lebih mudah menyampaikan materi.

Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia biasa digunakan oleh guru di SD Negeri No.48/VII Pelawan II, dikarenakan metode ini dianggap sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan, maka peneliti melakukan penelitian ilmiah dengan judul **“Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan”**

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif jenis deskriptif. Kualitatif jenis deskriptif yaitu pendekatan penelitian dengan data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar, dan bukan angka (Astuti & Humaira, 2022). Dalam penelitian ini terdapat dua data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah data tentang Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri No.48/VII Pelawan II. Sedangkan, data sekunder yaitu data yang berasal dari dokumen-dokumen pendukung (Bestraningsih, Yulyana, & Aryani, 2022).

Dalam penelitian ini sumber data diperoleh dari Kepala Sekolah, Wali Kelas dan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II. Ketiga sumber data di atas disebut dengan responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti baik secara tertulis maupun lisan (Kelbulan, Tambas, & Parajouw, 2018).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi, dimana peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut dan penulis melakukan pengamatan secara langsung (Harianti, 2017). Pengamatan tersebut melihat terkait proses pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas dalam melaksanakan *Metode Role Playing* di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II. Sedangkan pengumpulan data melalui Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah dan wali kelas IV untuk mendapatkan data secara langsung dalam mengungkap bagaimana pelaksanaan *Metode Role Playing* dan hambatan-hambatannya dalam mata

pelajaran Bahasa Indonesia. Pada pengumpulan data dokumentasi, peneliti menggunakan teknik ini untuk memperoleh dan mengumpulkan data berupa data tentang identitas subjek penelitian, dokumen program semester, dan buku bimbingan dan konseling yang ada di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II. Serta legger atau nilai siswa kelas IV SD untuk memperkuat data-data yang telah didapat melalui wawancara dan observasi

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari berbagai kesulitan maupun kendala yang dihadapi. Demikian pula dengan proses implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN No. 48/VII Pelawan II mengatakan bahwa “disamping siswa yang mudah memahami materi, siswa lebih aktif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran dengan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan ada juga siswa yang belum lancar membaca dengan baik karena biasanya disebabkan kurangnya minat membaca pada siswa, sehingga dengan adanya metode ini salah satunya mampu meningkatkan minat membaca atau gemar membaca pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan penelitian, maka peneliti dapat melakukan analisis dengan judul Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan sudah sesuai dengan yang seharusnya, yang meliputi:

a. Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan berjalan dengan efektif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode *Role Playing* yaitu bermain peran merupakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan pembelajaran (Watia, Purnama, & Nasution, 2023). Selain itu menurut (Naldince, Yufrinalis, Frederiksen, & Study, 2024) bahwa *Role playing* adalah sebuah aktivitas pembelajaran di mana siswa berpartisipasi dengan membayangkan diri mereka berada di luar kelas dan memainkan peran-peran tertentu. Contoh kegaitan *Role playing* seperti drama, sosiodrama dan dialog/percakapan. Implementasi dapat digolongkan dalam tiga bagian sesuai dengan ketentuan dalam implementasi:

1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk membimbing, mendukung, dan mengarahkan peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar dan mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan (Kurniawati, 2021). Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Role playing* melibatkan persiapan lengkap dari semua komponen pembelajaran yang diperlukan. Ini meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus, penyusunan instrumen penilaian, serta penugasan peran kepada siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran. Pembagian peran yang berbeda-beda antara siswa satu dengan yang lain dirancang untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam proses belajar. Perencanaan pembelajaran dengan metode ini dianggap sangat penting karena membantu pembelajaran menjadi terarah dan memudahkan guru dalam pelaksanaannya.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan serangkaian tahapan yang terencana dengan matang untuk memastikan kesuksesan proses pembelajaran. Guru mempersiapkan materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, guru memilih peran-peran dan skenario yang akan dimainkan oleh siswa, memastikan bahwa mereka mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Setelah itu, guru membagi peran kepada siswa dengan mempertimbangkan karakteristik dan kemampuan individu mereka. Pembagian peran yang beragam bertujuan untuk memastikan partisipasi aktif dari seluruh siswa. Ruang kelas diatur sedemikian rupa agar sesuai dengan skenario yang akan dimainkan, sementara waktu yang cukup dialokasikan untuk setiap tahapan kegiatan *role playing*, termasuk persiapan, pelaksanaan, dan refleksi.

Guru memberikan panduan peran kepada siswa dan memberikan instruksi yang jelas mengenai tugas dan ekspektasi selama kegiatan *role playing*. Selanjutnya, siswa memainkan peran mereka sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan, berinteraksi satu sama lain, dan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia sesuai dengan peran yang dimainkan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran dalam konteks yang relevan. Selain itu untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik. hal tersebut juga diungkapkan oleh (Pratiwi, Nur, & Eky, 2023) bahwa *Role Playing* memberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan berbicara peserta didik.

Setelah selesai melakukan *role playing*, guru memberikan umpan balik kepada siswa mengenai kinerja mereka dalam kegiatan tersebut. Evaluasi juga dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode *role playing* dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan. Dengan melakukan semua tahapan tersebut secara komprehensif, pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa.

3. Evaluasi

Secara umum, evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu kegiatan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Magdalena, 2023). Evaluasi dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan utama, yaitu evaluasi hasil dan evaluasi proses. Dalam hal ini, terdapat dua teknik evaluasi yang umum digunakan, yaitu teknik tes dan teknik non-tes. Teknik tes merupakan penilaian yang dilakukan melalui tes, seperti tes tulis atau wawancara. Sementara itu, teknik non-tes merupakan penilaian yang tidak melibatkan tes langsung, melainkan biasanya dilakukan melalui observasi, penggunaan skala sikap, angket, dan wawancara untuk menilai karakteristik siswa.

- b. Kelebihan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan ditemukan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, Adapun Kelebihan metode *Role playing* yaitu:
1. Mengembangkan kreativitas peserta didik (dengan peran yang dimainkan peserta didik dapat berfantasi).
 2. Memupuk kerja sama antar peserta didik.
 3. Menumbuhkan bakat peserta didik dalam seni drama.
 4. Sangat menarik bagi peserta didik sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Menurut (Kartika, Fitriani, & Rizal Fauzi, 2021) juga mengungkapkan bahwa metode *role playing* memiliki kelebihan yaitu Kegiatan ini menarik bagi siswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan penuh antusiasme.
 5. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi.
 6. Dapat mempertinggi perhatian peserta didik melalui adegan-adegan, hal mana tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi.
 7. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain
- c. Kelemahan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa terdapat beberapa kelemahan metode *Role Playing*. Kelemahan Metode *Role Playing* antara lain:
1. Metode bermain peran atau *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif lama/Panjang
 2. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memeragakan suatu adegan tertentu.
 3. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan tidak semua guru memilikinya.
 4. Adanya Kurang kesungguhan para pemain menyebabkan tujuan tidak tercapai. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat (Basri, 2017) bahwa metode *Role Playing* memiliki kelemahan yaitu salah satunya siswa kurang menghayati peran yang dimainkannya.
 5. Apabila pelaksanaan *Role Playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat member kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil wawancara dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan telah berjalan efektif. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memiliki kelebihan yang signifikan, antara lain memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik, menjaga kelas tetap dinamis dan penuh antusiasme, serta memotivasi siswa yang awalnya kurang tertarik untuk membaca menjadi lebih gemar membaca.

Namun, seperti halnya metode pembelajaran lainnya, metode *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah membutuhkan waktu yang relatif lama untuk pelaksanaannya. Selain itu, beberapa siswa mungkin merasa malu atau kurang menghayati peran yang dimainkan, sehingga dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, kelebihan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jauh lebih dominan daripada kelemahannya. Dengan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang efektif, dan evaluasi yang cermat, metode *role playing* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa

Indonesia di sekolah dasar. Dengan demikian, perlu adanya dukungan dan pembinaan lebih lanjut bagi guru dalam mengimplementasikan metode ini secara lebih efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, I. F., Mashlulah, M. I., & Fernandez, M. F. (2017). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN 3N (NITENI, NIROKKE, NAMBAHI) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PUISI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR. *Prosiding TEP & PDs*, 304–309.
- Astuti, L. F., & Humaira, M. A. (2022). Analisis Puisi “ Puisi Untuk Ibu ” Karya Muhammad Ichsan dengan Pendekatan Struktural. *Karimah Tauhid*, 1(1), 48–57.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Bestraningsih, A., Yulyana, E., & Aryani, L. (2022). IMPLEMENTASI PROGRAM REMBUG STUNTING DI DESA LEMAH MULYA KABUPATEN KARAWANG1. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(4), 1063–1074.
- Harianti, N. (2017). Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Nomor 99/I Benteng Rendah Kecamatan Mersam Kabupaten Batanghari. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*, (September).
- Kartika, T., Fitriani, N., & Rizal Fauzi, M. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 3.
- Kelbulan, E., Tambas, J. S., & Parajouw, O. . . (2018). Dinamika Kelompok Tani Kalelon Di Desa Kauneran Kecamatan Sonder. *Agri-Sosioekonomi*, 14(3), 55. <https://doi.org/10.35791/agrososek.14.3.2018.21534>
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 1–10.
- Magdalena, I. (2023). PENTINGNYA EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DAN AKIBAT MEMANIPULASINYA. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(September 2023), 810–823.
- Mahanal, S. (2014). PERAN GURU DALAM MELAHIRKAN GENERASI EMAS DENGAN KETERAMPILAN ABAD 21. In *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*, (September), 1–16.
- Naldince, M., Yufrinalis, M., Frederiksen, N. S., & Study, L. (2024). PENGGUNAAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *JRPP*, 7, 600–608.
- Pratiwi, C. P., Nur, D., & Eky, A. (2023). Penerapan Model Role Playing Dengan Bantuan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan. 2(2), 435–450.
- Rohmawati, A. (2015). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 3(2), 203–218. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>
- Watia, L., Purnama, D., & Nasution, A. R. (2023). Application of the Role Playing Learning Model in Improving Verbal Communication Skills of Early Childhood at RA Al-Mustaqim in Air Meles Atas Village. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 445–458. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.4901>