

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA KELAS V SDN BAKATEU KABUPATEN MALAKA

Baslius Kase¹, Julhidayat Muhsam²

PGSD, Universitas Muhammadiyah Kupang
Email: basliuskase67@gmail.com, julhidayat.1.muhsam@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 18-Agustus-2023
Disetujui: 22-Agustus-2023

Kata Kunci:

Bermain Peran;
Kemampuan Berbicara
siswa

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain Peran pada kelas V SDN Bakateu Kabupaten Malaka. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan melalui dua tahap yaitu teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Bakateu Kabupaten Malaka setelah menerapkan metode pembelajaran Bermain Peran mengalami peningkatan. Jika sebelum menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada proses pembelajaran, peserta didik akan duduk diam tanpa berbicara dan memberikan pendapatnya maka setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran tanpa merasa takut atau malu lagi dalam memberikan pendapatnya. Hal ini juga dapat dilihat pada tes kemampuan berbicara siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I dengan ketuntasan 35% dan pada siklus II dengan ketuntasan 90%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran Bermain Peran dapat meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa kelas V SDN Bakateu Kabupaten Malaka.

Abstract: This study aims to improve students' speaking skills by applying the Role Playing learning method to class V SDN Bakateu, Malacca District. The type of research used is classroom action research (CAR) with 4 stages namely planning, implementation, observation, and reflection. Data analysis techniques used through two stages, namely data collection techniques and data analysis techniques. The results of this study indicate that the speaking ability of fifth grade students at SDN Bakateu Malacca District after applying the Role Playing learning method has increased. If before applying the role-playing learning method to the learning process, students will sit quietly without speaking and giving their opinion, then after applying the role-playing learning model to be more active in learning activities without feeling afraid or embarrassed anymore in giving their opinion. This can also be seen in the students' speaking ability tests which have increased from cycle I with 35% completeness and in cycle II with 90% completeness. This proves that the application of the role-playing learning method can improve the speaking ability of fifth grade students at SDN Bakateu, Malacca District.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan abad 21 adalah pendidikan era digital yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Muhali, 2019). Melalui pendidikan di Indonesia, harapannya dapat dihasilkan sumber daya Manusia yang memiliki kompetensi unggul untuk menghadapi tantangan global abad 21, sehingga tidak menjadi beban negara (Nur, n.d.). Pendidikan dituntut untuk dapat menciptakan generasi yang terampil menggunakan teknologi. Pendidikan merupakan pilar penting agar terciptanya kualitas masyarakat Indonesia yang terampil dan mampu bersaing dalam kompetisi tingkat global, proses pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam pendidikan (Alokafani et al., 2022). Proses pembelajaran memiliki prinsip antara lain: 1) belajar bertujuan untuk pengembangan perilaku peserta didik, 2) belajar dilaksanakan dengan latihan, membentuk hubungan asosiasi, dan melalui penguatan, 3) belajar membutuhkan bimbingan secara langsung oleh guru maupun secara tidak langsung melalui pengalaman (Bria & Muhsam, n.d.).

(Langoday, 2023) berbicara adalah proses penyampaian informasi dari pembicara kepada pendengar dengan tujuan terjadi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pendengar sebagai akibat dari informasi yang diterimanya. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berbicara adalah suatu berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat, dengan berbicara manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, perasaan kepada orang lain sehingga dapat melahirkan suatu interaksi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD Negeri Bakateu Kabupaten Malaka sebagian besar siswa belum mampu berbicara dalam mengemukakan ide atau pendapat saat pembelajaran terlaksana. Ketidak mampuan siswa dalam berbicara untuk mengungkapkan ide atau pendapatnya mencapai 70% dari jumlah siswa. Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti: (1) siswa kurang mampu melafalkan bunyi bahasa dengan benar, (2) intonasi naik turunnya suara saat berbicara, (3) gerak gerik dan mimik siswa tidak sesuai dengan apa yang dibicarakan, (4) siswa kurang mampu berkomunikasi dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya.

Siswa kurang mampu melafalkan bunyi bahasa dengan baik dan benar maka siswa banyak diam tanpa mengungkapkan pendapatnya, siswa terlihat takut atau ragu-ragu untuk mengungkapkan pendapatnya. Sebagian kecil siswa dapat mengungkapkan pendapatnya tetapi tidak menggunakan kosa kata yang benar. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Penyebabnya ialah pengaruh pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa lebih tertarik untuk belajar komputer dari pada belajar Bahasa Indonesia. Siswa menganggap belajar bahasa indonesia tidak begitu penting, siswa merasa mata pelajaran bahasa Indonesia sangat gampang untuk dipahami. Berbeda dengan mata pelajaran bahasa inggris, matematika, dan mata pelajaran yang lainnya.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat di gunakan guru dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa indonesia. Bermain Peran merupakan suatu metode yang dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan berbicara siswa (Tachir, 2017). Metode Bermian peran suatu metode mengajar dimana guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam konteks hubungan social dengan cara mendramatisasikan masalah-masalah tersebut melalui sebuah drama menurut (Shuhebdar dan M.Supinah, 2015). Seorang guru akan berhasil dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa apabila menguasai berbagai macam metode pembelajaran. Guru harus bijaksana dalam memilih dan menyesuaikan materi dengan metode pembelajaran yang akan dipakai agar proses belajar mengajar dapat berhasil.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu perbedaan penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dapat dilakukan oleh guru untuk memecahkan persoalan-persoalan dalam proses pembelajaran (Muhsam et al., 2021). Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Penelitian tindakan kelas cocok untuk meningkatkan kualitas subyek yang akan diteliti. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penggunaan metode pembelajaran Bermain Peran.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Bakateu Kabupaten Malaka. Data yang dikumpul akan dianalisis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Muhsam & Letasado, n.d.). Setelah memperoleh nilai anak yang telah mengikuti tes dan dinyatakan tuntas belajar apabila mendapat empat bintang sesuai KKM yang telah ditentukan.

Table 1. Kriteria hasil presentase siswa

Skor	Kategori
0-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat baik

Setelah data observasi siswa secara kelompok diperoleh, kemudia menentukan presentase jumlah kelompok siswa kemampuan berbicara minimal tinggi dengan perhitungan sebagai berikut:

Persentase skor rata-rata : $\frac{\sum \text{skor aktivitas kelompok}}{\sum \text{kelompok}} \times 100\%$ (Muhsam & Saputra, n.d.)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran dan Instrumen

Lembar validasi perangkat pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan perangkat yang valid sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hasil validasi dari perangkat pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian memperoleh kritikan dan saran perbaikan agar perangkat pembelajaran layak digunakan oleh peneliti. Perangkat pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu: Silabus, RPP, LKPD, Tes hasil belajar dan materi ajar. Rangkuman perangkat pembelajaran di tampilkan pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil validasi perangkat pembelajaran

No	Perangkat Pembelajaran	Penilaian		Rata - rata	Kriteria
		VI	VII		
1	Silabus	4,38	4,78	4,57	Sangat Valid
2	RPP	4,38	4,69	4,53	Sangat Valid
3	LKPD	4,36	4,12	4,24	Sangat Valid
4	Soal Evaluasi	3,18	4,45	3,81	Sangat Valid
5	Materi	4,11	4,41	4,26	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan hasil validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh validator I dan validator II menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dibuat oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil validasi tersebut peneliti menerapkan perangkat pembelajaran dalam penelitian di SDN Bakateu Kabupaten Malaka. Berikut hasil rekapitulasi RPP, Silabus, LKPD, Tes Hasil Belajar dan Materi.

b. Siklus I

Hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri Bakateu Kabupaten Malaka dapat di uraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan pembelajaran di mana setiap siklus terdapat 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Penyajian data hasil penelitian tindakan kelas ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan data kemampuan berbicara di beri di akhir siklus pembelajaran berupa soal tes berbentuk pilihan ganda.

- 1.) Tahap Perencanaan: Proses perencanaan ini di mulai dengan peneliti menyusun instrumen penelitian sebagai berikut: a) Silabus Penelitian ,Sebelum tindakan peneliti terlebih dahulu meyusun silabus. Dalam penelitian ini Memfokuskan pada kompetensi dasar Memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, ekspresi yang tepat serta merujuk pada 3 indikator yaitu 1) Siswa dapat menghafalkan tesk naskah drama ,2) siswa dapat memperagakan drama, 3)Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan .b) Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Dalam penyusunan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang peneliti buat dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran. C) Lembar Kerja siswa atau LKS disusun peneliti untuk membantu siswa dalam meyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi. LKS berisi tentang soal-soal untuk didiskusikan secara kelompok. d) Lembar Observasi, Lembar observasi yang dibuat peneliti terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa untuk melihat aktivitas belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan lembar observasi aktivitas guru di gunakan untuk melihat pengelolaan guru dalam melaksanakan pembelajaran. e) Soal Evaluasi Siklus I, Soal evaluasi siklus I digunakan sebagai bahan evaluasi kemampuan berbicara siswa dari pembelajaran dari siklus I.
- 2.) Tahap Pelaksanaan: Tahap pelaksanaan (tindakan) siklus I dilaksanakan peneliti menggunakan metode pembelajaran bermain peran materi drama. Pada tahap ini dilaksanakan setelah tahap perencanaan dipersiapkan dengan baik.
- 3.) Observasi Tindakan: Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran dengan dibantu oleh observer, observer dilakukan dengan menggunakan instrument observasi kegiatan guru dan observasi kegiatan siswa.

Kemampuan peneliti dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran yang diamati oleh observasi yakni guru atau wali kelas V dalam pengamatan yang dilakukan dari awal sampai akhir proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan guru dan peserta didik dalam observasi siklus I pada proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran belum maksimal karena peneliti masih menyesuaikan diri dengan siswa, sehingga di lanjutkan ke siklus II. Berikut ditampilkan hasil data observasi aktivitas guru dan siswa pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Aktivitas Guru Dan Peserta didik Siklus I

No	Hasil Observasi	Presentase
1	Aktivitas Guru	77
2	Aktivitas Siswa	66

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa perolehan aktivitas guru dengan nilai 35 pada taraf cukup baik sedangkan 40 hasil yang dimiliki kegiatan siswa cukup baik. Untuk mencapai indikator keberhasilan maka perlu adanya perbaikan masalah dalam proses pembelajaran yang terjadi disiklus I, maka penlitl melanjutkan kesiklus II. Tes kemampuan berbicara siswa pada siklus I dapat disajikan pada tabel 4. sebagai berikut :

Tabel 4. Kemampuan berbicara siswa Siklus I

Hasil Observasi	Tuntas	Tidak Tuntas
Kemampuan Berbicara Siswa	35%	65%

Berdasarkan kemampuan berbicara siswa pada siklus I, disimpulkan bahwa 7 anak tuntas dengan presentase 35% dan yang tidak tuntas 13 anak pada presentase 65%. Dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40.

- 4.) Refleksi Tindakan Siklus I: Hasil obsevasi menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa terdapat 13 anak yang nilainya belum mencapai KKM setelah diterapkan metode pembelajaran Bermain Peran. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru siswa masih ragu dalam bertanya tentang materi. Pada siklus I dengan presentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 65% yang tuntas hanya mencapai 35% dengan nilai 80 sebanyak 7 orang dan yang tidak tuntas dengan nilai 40 sebanyak 13 orang. Oleh karena itu peneliti perlu melaksanakan siklus II yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa agar bias tercapai kriteria ketuntasan yang di harapan dengan menggunakan metode bermain peran kelas V di SD Negeri Bakateu Kabupaten Malaka.

c. Siklus II

- 1.) Tahap Perencanaan: Perencanaan pada siklus II mengacu pada refleksi kegiatan dan hasil literasi pada siklus I peneliti dan guru kelas atau wali kelas yaitu Ibu Mariana Un, S.Pd sepakat untuk melaksanakan siklus II. Ada beberapa hal yang perlu dievaluasi sebagai bagian dari perencanaan: 1) Meyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, buku tematik kelas V, LKPD, lembar observasi dan lembar tes evaluasi. 2) Membedahkan RPP bertujuan agar guru memahami setiap langkah yang di desain dengan metode pembelajaran bermain peran dalam rencana pelaksanaan tersebut. 3) Evaluasi data hasil literasi pada siklus I. Data hasil literasi siswa dijadikan reverensi untuk mengoptimalkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil kemampuan berbicara siswa.
- 2.) elaksaan kegiatan pembelajaran pada siklus II di laksanakan dengan jumlah peserta didik 20 orang kegiatan pembelajaran di lakukan sama seperti pelaksanaan pada siklus I. untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada prsos pembelajaran siklus I tidak terjadi lagi, maka pembelajaran pedoman RPP.
- 3.) Hasil Observasi: Hasil observasi menggunakan lembar pengamatan sesuai dengan aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Waktu disesuaikan dengan pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan pengamatan kegiatan guru dan siswa pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan dari sebelumnya. Berikut analisis data observasi aktivitas guru pada tabel 5 dibawah ini :

Tabel 5 Data Hasil Aktivitas Guru Dan Siswa Siklus II

No	Hasil Observasi	Presentase
1	Aktivitas Guru	88
2	Aktivitas siswa	86

Tabel 5 menunjukkan kegiatan pembelajaran pada Siklus II sudah mencapai target yang di capai dengan kategori sangat baik. Dimana terlihat adanya peningkatan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran Bermain Peran.

Kemampuan Berbicara siswa pada siklus II dapat disajikan pada tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6 Kemampuan Berbicara siswa Siklus II

Hasil Observasi	Tuntas	Tidak Tuntas
Kemampuan berbicara siswa	90%	10%

Berdasarkan kemampuan berbicara siswa pada siklus II, disimpulkan bahwa 20 anak tuntas dengan presentase 90% dan yang tidak tuntas 2 anak pada presentase 10% . Dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 60.

- 4.) Refleksi Siklus II: Pada hasil evaluasi siklus II peneliti merancang langkah-langkah pembelajaran dengan maksimal, kemudian menerapkan metode pembelajaran bermain peran serta menjelaskan secara berulang-ulang agar siswa dapat memusatkan konsentrasi dengan baik, dengan kondisi kelas yang tenang, berani menyampaikan pendapat serta memahami apa yang disampaikan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran sehingga kemampuan berbicara siswa meningkat. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata 35% pada siklus I dan 90% siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang berfungsi untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu pengamat proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting pada penelitian tindakan kelas. Proses pembelajaran pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran bermain peran metode pembelajaran ini membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen yang dapat menimbulkan motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena setiap siswa mempunyai tanggung jawab dalam kelompoknya dan membuat hasil kelompoknya lebih baik dari kelompok lain. Menurut Sulfemi (2019) Mengatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi, minat dan kemampuan berbicara siswa. Metode pembelajaran bermain peran menyebabkan siswa termotivasi dalam belajar dan menyajikan konsep-konsep yang di pelajari lebih bermakna dan lebih menyenangkan karena strategi pembelajaran ini mengaitkan proses belajar siswa dengan kehidupan sehari-hari dan mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan.

Pada siklus I Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar memperoleh kemampuan berbicara siswa tidak tuntas 65%, tuntas 35% dan pada Siklus II mengalami peningkatan yaitu tuntas 90%, tidak tuntas 10%. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan, berdasarkan refleksi siklus I seperti peneliti kurang antusias dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang konsentrasi dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh peneliti. Dengan adanya peningkatan guru harus memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dialami pada siklus I. Peningkatan dalam penelitian ini dapat dilihat dari data yang telah diolah yang menunjukkan hasil *Pretest* pada siklus I terdapat 14 orang yang tidak tuntas dengan presentase ketidaktuntasan 65% dan 6 orang yang tuntas dengan presentase ketuntasan yaitu 35%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara pada siklus I belum mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan dan belum mencapai indikator keberhasilan.

Beberapa hal yang dapat menyebabkan siswa yang tidak tuntas yaitu karena siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, terburu-buru dalam mengerjakan soal tes kemampuan berbicara hasil. Berdasarkan hasil tersebut, maka perlu melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Pada siklus II mengalami peningkatan kemampuan berbicara siswa di bandingkan dengan siklus I. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes *Protest* menunjukkan siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dengan presentase ketuntasan 90% dan tidak tuntas 2 orang dengan presentase ketidak tuntas yaitu 10%. siswa yang tidak tuntas di karenakan siswa tersebut malu bertanya dan tidak teliti dalam mengerjakan soal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran siklus II telah mencapai standar ketuntasan keberhasilan yang di tetapkan.

Hal ini di buktikan dengan penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Nur (2019) menyimpulkan bahwa Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran Bermain perandi kelas V Sekolah Dasar. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain peran Untuk Meningkatkan Kemampuan berbicara Siswa pada materi drama Kelas V SD Negeri Bakateu Kabupaten Malaka karena siswa dapat menemukan pengetahuan secara langsung melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam metode pembelajaran bermain peran dengan bimbingan guru hal ini sejalan dengan pendapat Almu (2019). Penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang telah dilakukan penelitian relevan sesuai dengan hasil peneliti yang telah dilakukan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di peroleh, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa materi drama kelas V SDN Bakateu Kabupaten Malaka tahun ajaran 2022/2023. Dimana kemampuan berbicara siswa pada siklus I memperoleh skor nilai dengan 35% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor nilai 90%.

DAFTAR RUJUKAN

- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 KOTA KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308–313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>
- Bria, M. E. K., & Muhsam, J. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI PENDEKATAN EXPLORATORY DISCOVERY KELAS IV SDK BESIKAMA I KABUPATEN MALAKA TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. 6.
- Langoday, F. S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD INPRES OEPOI*. 1.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Muhsam, J., Hasyida, S., & Aiman, U. (2021). *Implementation of Contextual Teaching and Learning and Authentic Assessments to the Science (IPA) Learning Outcomes of 4th Grade Students of Primary Schools (SD) in Kota Kupang*. 5(3), 11.
- Muhsam, J., & Letasado, M. R. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL) PADA MATERI GAYA BAGI SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR*. 5.
- Muhsam, J., & Saputra, N. (n.d.). *PENERAPAN PENDEKATAN EXPLORATORY DISCOVERY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV MIS AL-FITRAH KOTA KUPANG*. 9.
- Nur, R. N. (n.d.). *BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21 BERORIENTASI PADA KURIKULUM 2013 TEMA CITA-CITAKU PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI OEBA 3 KOTA KUPANG*. 11.
- Nigzaswati, D.R., Marhaeni, A.A.I.N & Suastra, I.W. 2015. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD. *e-journal Program Pascasarjana Universitas Ganesha*, 5.
- Rusman, (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan, Jakarta: kencana
- Sari, Dewita, dkk (2017). Penerapan metode pembelajaran bermain peran disertai pemberian kuis dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal pendidikan dasar Islam*, 4(2).
- Shoimin, Aris. (2017) *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

