



Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelas II SD (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 MI Nahdiyah Desa Tanah Tinggi Kecamatan Tapung Hilir)

Nurwahyuni*¹, Siti Khadijah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Battuta, Indonesia
nurwahyuni.pancing@gmail.com¹, khadijahs9888@gmail.com²

Alamat Kampus: Jl. Sekip Simpang Jalan Sikambang Sei Putih Timur No.1 Medan
Korespondensi penulis: nurwahyuni.pancing@gmail.com*

Abstract. *Learning in elementary schools plays an important role in developing children's social and speaking skills. However, many students have difficulty communicating effectively and interacting with peers. This study aims to analyze the application of the role-playing method in improving the social and speaking skills of grade II students at MI Nahdiyah, Tanah Tinggi Village, Tapung Hilir District. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Observations are made to observe changes in students' social behavior and speaking skills after the application of the role-playing method. The data obtained are analyzed descriptively qualitatively. The results of the study indicate that the role-playing method is effective in improving students' social and speaking skills. Children become more confident in communicating, are able to work together, and express their opinions better. Thus, this method can be an alternative to fun and interactive learning for elementary school students.*

Keywords: *Role-playing, social skills, speaking skills, classroom action research.*

Abstrak. Pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif dan berinteraksi dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara siswa kelas II di MI Nahdiyah, Desa Tanah Tinggi, Kecamatan Tapung Hilir. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perubahan perilaku sosial dan kemampuan berbicara siswa setelah penerapan metode bermain peran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara siswa. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi, mampu bekerja sama, dan mengekspresikan pendapat dengan lebih baik. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Bermain peran, keterampilan sosial, keterampilan berbicara, penelitian tindakan kelas.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi peserta didik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya dalam Pasal 3, disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Nur Wahyuni, 2025). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang

demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi sebagai bagian dari karakter bangsa yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan dasar, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial dan komunikasi yang efektif (Siska, 2011). Keterampilan sosial dan keterampilan berbicara merupakan aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini agar anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, bekerja sama, serta mengekspresikan pendapat mereka dengan percaya diri. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa kelas II SD yang masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan baik dan berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya maupun guru. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya kesempatan berlatih berbicara di depan umum, lingkungan yang kurang mendukung, serta metode pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Salah satu kendala utama yang dihadapi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah rendahnya keterampilan komunikasi dan interaksi sosial siswa. Banyak siswa merasa canggung atau takut untuk berbicara di depan kelas, kurang mampu mengekspresikan ide mereka dengan jelas, serta mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan anak dalam aspek sosial dan akademik, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak adalah metode bermain peran (role playing). Bermain peran merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata (Zuraidah, 2017). Melalui metode ini, anak-anak dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, memahami berbagai peran sosial, serta mengembangkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Metode ini juga memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai ekspresi dan gaya komunikasi yang dapat membantu mereka dalam membangun hubungan sosial yang lebih baik.

Penelitian ini dilakukan di MI Nahdiah, Desa Tanah Tinggi, Kecamatan Tapung Hilir, yang merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang berupaya mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa melalui pendekatan yang inovatif. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa banyak siswa kelas II yang masih cenderung pasif dalam berkomunikasi, kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, serta mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara siswa kelas II SD.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep dan Landasan Teori Metode Bermain Peran (Role Playing)

Metode bermain peran (role playing) adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan karakter tertentu dalam situasi atau skenario tertentu (Hasan & Anggriani, 2025).. Metode ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik melalui keterlibatan langsung. Prinsip dasar metode ini mencakup pembelajaran aktif, pengalaman langsung, eksplorasi emosi, serta penguatan interaksi sosial (Maripi, 2023). Dalam praktiknya, metode bermain peran memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, mengekspresikan perasaan, dan memahami perspektif orang lain. Selain itu, metode ini juga membantu meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama di antara siswa. Dari perspektif psikologi perkembangan, bermain peran sangat relevan bagi anak usia Sekolah Dasar (SD), khususnya kelas II, karena mereka berada dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial yang pesat. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak pada tahap operasional konkret (sekitar usia 7–11 tahun) belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung daripada konsep abstrak. Bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami dunia sosial mereka dengan cara yang lebih bermakna. Selain itu, dalam teori pembelajaran sosial Albert Bandura, anak-anak belajar melalui observasi, imitasi, dan interaksi dengan lingkungan mereka. Bermain peran menciptakan lingkungan belajar yang mendukung aspek-aspek ini, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial dan meningkatkan keterampilan interpersonal mereka. Dari segi pedagogi, metode ini mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang menekankan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep jika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Metode bermain peran memiliki kontribusi yang besar dalam meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara pada anak. Dalam konteks keterampilan sosial, bermain peran mengajarkan siswa bagaimana berinteraksi dengan orang lain, memahami emosi mereka, serta membangun empati dan kerja sama (Nurhandayani, 2021). Siswa belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan situasi sosial yang berbeda dan mengembangkan keterampilan negosiasi serta pemecahan masalah dalam komunikasi interpersonal. Sementara itu, dalam aspek keterampilan berbicara, metode ini melatih siswa untuk berbicara dengan percaya diri,

menggunakan intonasi yang tepat, serta menyusun kalimat dengan jelas dan terstruktur. Melalui peran yang dimainkan, siswa juga belajar memperkaya kosakata dan mengembangkan keterampilan bercerita, yang sangat berguna dalam proses akademik maupun kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode bermain peran bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga alat pedagogis yang efektif untuk membantu anak dalam mengasah keterampilan sosial dan komunikasi mereka sejak dini.

Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran di Kelas II SD

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran anak kelas II SD harus dilakukan secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran, yaitu keterampilan sosial atau berbicara yang ingin dikembangkan, misalnya keberanian berbicara di depan kelas atau kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selanjutnya, guru perlu menyusun skenario yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa, serta relevan dengan materi pelajaran. Setelah skenario dibuat, guru menjelaskan peran dan aturan permainan kepada siswa agar mereka memahami alur cerita dan tanggung jawab masing-masing. Siswa kemudian dipilih untuk memainkan peran tertentu, sementara yang lain menjadi pengamat. Dalam tahap ini, guru harus memastikan setiap anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi agar semua siswa merasakan manfaat metode ini. Setelah bermain peran dilakukan, guru memfasilitasi diskusi dan refleksi, di mana siswa diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka, mengungkapkan perasaan, dan memberikan pendapat tentang bagaimana peran tersebut membantu mereka dalam memahami materi serta meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara. Evaluasi ini penting untuk mengetahui sejauh mana metode ini berdampak pada siswa dan bagaimana metode tersebut dapat ditingkatkan di masa depan.

Untuk memastikan metode bermain peran berjalan efektif, skenario yang digunakan harus menarik, sederhana, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak. Contoh skenario yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak kelas II SD adalah "Berbelanja di Pasar", di mana siswa memerankan pembeli dan penjual yang harus berkomunikasi untuk melakukan transaksi. Skenario ini membantu anak belajar berbicara dengan jelas, berlatih sopan santun, serta memahami konsep jual beli dalam kehidupan nyata. Skenario lain yang bisa digunakan adalah "Menolong Teman yang Kesulitan", di mana seorang siswa berpura-pura mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, sementara siswa lain berperan sebagai teman yang memberikan bantuan. Melalui skenario ini, anak-anak belajar berkomunikasi dengan empati, mendengarkan dengan baik, serta bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, skenario "Menjadi Petugas Kelas" bisa diterapkan untuk melatih tanggung jawab dan

keterampilan berbicara, di mana siswa bergiliran memerankan ketua kelas yang memberikan arahan atau instruksi kepada teman-temannya. Keberhasilan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara anak kelas II SD dipengaruhi oleh beberapa faktor. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memberikan bimbingan, memotivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas dari rasa takut. Jika guru mampu membangun lingkungan yang mendukung, siswa akan merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan berinteraksi.

3. METODE PENELITIAN

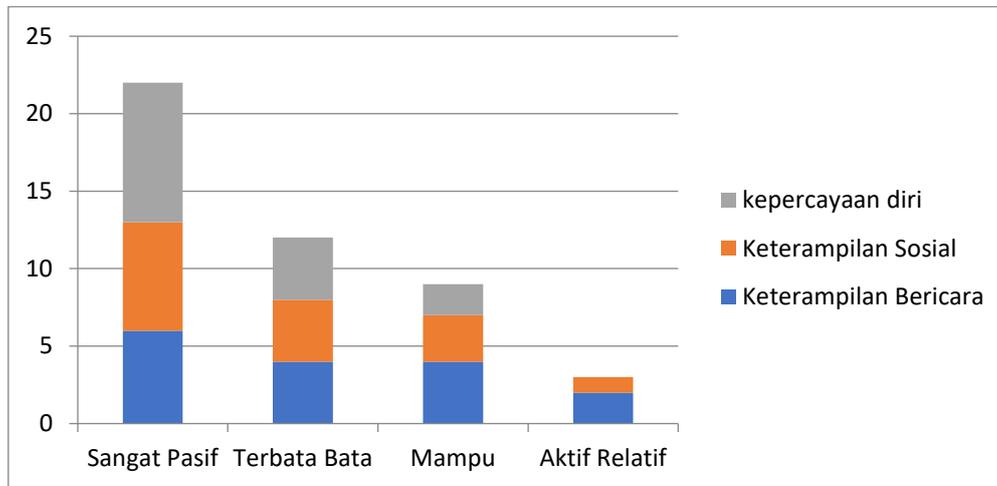
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengamati perubahan perilaku sosial serta keterampilan berbicara siswa setelah diterapkan metode bermain peran (role playing) (Ummul Aiman et al., 2022). Observasi dilakukan secara sistematis untuk mencatat interaksi siswa, kepercayaan diri dalam berbicara, serta respons mereka dalam berbagai situasi bermain peran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif guna memahami peningkatan keterampilan sosial dan komunikasi siswa secara menyeluruh (Zuraidah, 2017). Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara siswa kelas II di MI Nahdiah, Desa Tanah Tinggi, Kecamatan Tapung Hilir.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

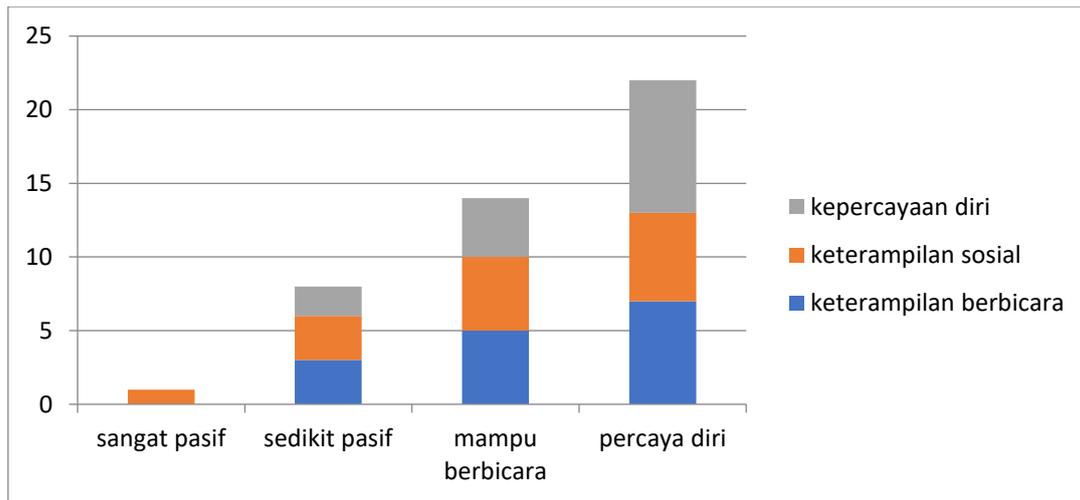
Pada tahap awal penelitian, observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas II di MI Nahdiah, Desa Tanah Tinggi, masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif dan berinteraksi dengan teman sebaya. Banyak siswa terlihat pasif dalam kegiatan pembelajaran, enggan berbicara di depan kelas, serta kurang percaya diri dalam mengekspresikan pendapat mereka. Dalam interaksi sosial, beberapa siswa juga menunjukkan kesulitan dalam bekerja sama, beradaptasi dengan teman-teman mereka, dan memahami peran sosial yang ada di lingkungan sekolah. Selain itu, saat sesi wawancara dengan guru kelas, terungkap bahwa sebagian besar siswa hanya berbicara jika diminta dan sering merasa takut

melakukan kesalahan ketika berkomunikasi. Pada tahap awal penelitian dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Grafik 1. Grafik Sebelum Penerapan Metode *RolePlay*

Setelah penerapan metode bermain peran melalui dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK), ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial dan keterampilan berbicara siswa. Pada akhir penelitian, siswa menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi, mampu mengungkapkan pendapat mereka dengan lebih percaya diri, serta menunjukkan ekspresi yang lebih baik saat berbicara. Selain itu, keterampilan sosial mereka juga meningkat, ditandai dengan kemampuan bekerja sama, memahami peran dalam berbagai situasi, serta berani berinteraksi dengan teman dan guru tanpa rasa takut. Dalam pembelajaran, siswa lebih antusias mengikuti aktivitas kelas, lebih mudah memahami materi, serta lebih terbuka dalam menyampaikan ide dan berdiskusi. Data observasi menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berpartisipasi aktif meningkat secara signifikan dibandingkan dengan awal penelitian, membuktikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara mereka. Pada tahap awal penelitian dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Grafik 2. Grafik Setelah Penerapan Metode *RolePlay*

Pembahasan

Pada tahap awal penelitian, keterampilan berbicara siswa kelas II MI Nahdiyah masih tergolong rendah. Sebanyak 6 siswa (40%) sangat pasif dan cenderung takut salah saat berbicara di kelas. Mereka jarang mengajukan pertanyaan atau menjawab ketika ditanya guru. 4 siswa (27%) hanya berbicara jika diminta, tetapi masih terbata-bata dan kurang percaya diri, menunjukkan bahwa mereka belum terbiasa untuk mengemukakan pendapatnya secara mandiri. Sementara itu, 3 siswa (20%) sudah mulai mampu berbicara, tetapi masih kurang lancar dan kurang ekspresif. Hanya 2 siswa (13%) yang relatif aktif berbicara, meskipun masih belum menunjukkan interaksi yang maksimal. Setelah metode bermain peran diterapkan dalam pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Tidak ada lagi siswa yang pasif atau takut berbicara (0 siswa atau 0%). Sebanyak 3 siswa (20%) masih hanya berbicara jika diminta, tetapi mereka sudah menunjukkan peningkatan dalam kelancaran dan kepercayaan diri. 5 siswa (33%) mampu berbicara dengan lancar meskipun masih perlu pengembangan dalam hal ekspresi. Peningkatan paling signifikan terlihat pada 7 siswa (47%) yang menjadi sangat aktif berbicara, percaya diri, ekspresif, dan mampu menyampaikan pendapat secara jelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena mereka diberi kesempatan untuk mempraktikkan komunikasi dalam situasi yang menyenangkan dan interaktif.

Sebelum metode bermain peran diterapkan, keterampilan sosial siswa juga masih kurang berkembang. 7 siswa (47%) mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan lebih sering menyendiri. Mereka cenderung menghindari komunikasi dengan teman

sekelas dan tidak aktif dalam diskusi kelompok. 4 siswa (27%) hanya berinteraksi dengan teman tertentu dan kurang aktif dalam kerja kelompok, menunjukkan bahwa mereka masih merasa canggung dalam menjalin komunikasi dengan orang lain. 3 siswa (20%) mulai bisa bekerja sama dalam kelompok tetapi masih membutuhkan dorongan dari guru untuk lebih aktif. Hanya 1 siswa (6%) yang sudah cukup baik dalam berinteraksi dengan teman serta mengikuti kerja kelompok.

Setelah penerapan metode bermain peran, keterampilan sosial siswa mengalami perubahan yang signifikan. Hanya 1 siswa (7%) yang masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, tetapi ia menunjukkan sedikit kemajuan dibandingkan sebelumnya. 3 siswa (20%) mulai lebih terbuka dalam berinteraksi dengan teman, meskipun masih terbatas pada kelompok tertentu. 5 siswa (33%) aktif dalam kerja kelompok dan mampu berkomunikasi lebih baik dibandingkan sebelum penelitian. Sementara itu, 6 siswa (40%) menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam keterampilan sosial mereka. Mereka mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, menunjukkan empati terhadap teman, serta lebih mudah menyesuaikan diri dalam berbagai situasi sosial. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam menjalin komunikasi dengan orang lain dan memahami bagaimana berinteraksi secara positif dalam lingkungan sosial. Kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan kelas juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah metode bermain peran diterapkan. Pada awal penelitian, sebanyak 9 siswa (60%) sangat pemalu dan cenderung menghindari berbicara di depan kelas. Mereka sering menunduk atau enggan menjawab pertanyaan guru karena takut melakukan kesalahan. 4 siswa (27%) mampu berbicara tetapi masih ragu-ragu dan kurang jelas dalam penyampaiannya. Hanya 2 siswa (13%) yang berani berbicara di depan kelas, tetapi mereka masih mengalami kesulitan dalam menyusun kata dan kalimat secara terstruktur. Namun, setelah metode bermain peran diterapkan, jumlah siswa yang sangat pemalu berkurang drastis. Hanya 2 siswa (13%) yang masih merasa malu berbicara, tetapi mereka sudah menunjukkan usaha untuk mencoba meskipun masih terbata-bata. 4 siswa (27%) sudah mampu berbicara dengan cukup percaya diri, meskipun kadang masih kurang jelas dalam penyampaian mereka. Peningkatan terbesar terjadi pada 9 siswa (60%), yang kini berani berbicara dengan lancar, ekspresif, dan percaya diri di depan kelas. Mereka tidak hanya mampu menyampaikan pendapat mereka dengan jelas tetapi juga lebih nyaman berbicara di depan teman-temannya.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri siswa kelas II MI Nahdiah. Sebelum metode ini diterapkan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam berbicara, baik karena rasa takut, kurangnya kepercayaan diri, maupun keterbatasan dalam menyusun kata dan kalimat. Selain itu, interaksi sosial mereka juga masih terbatas, dengan banyak siswa yang lebih memilih menyendiri atau hanya berinteraksi dengan teman tertentu.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri siswa kelas II MI Nahdiah. Sebelum metode ini diterapkan, sebagian besar siswa cenderung pasif, takut berbicara, dan memiliki keterampilan sosial yang rendah. Mereka enggan berkomunikasi, baik dalam diskusi kelompok maupun berbicara di depan kelas. Namun, setelah penerapan metode bermain peran, terjadi peningkatan yang signifikan. Siswa menjadi lebih aktif berbicara, lebih lancar dalam menyampaikan pendapat, serta lebih ekspresif dan percaya diri. Selain itu, interaksi sosial siswa juga meningkat, dengan lebih banyak siswa yang mampu bekerja sama dalam kelompok, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menunjukkan empati dalam berkomunikasi. Kepercayaan diri siswa saat berbicara di depan kelas juga mengalami perkembangan pesat, dengan lebih banyak siswa yang berani berbicara dengan jelas dan tanpa rasa takut. Dengan demikian, metode bermain peran dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam membangun kepercayaan diri dan keberanian berbicara di depan umum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah MI Nahdiah, Desa Tanah Tinggi, yang telah memberikan izin serta fasilitas untuk kelancaran penelitian ini. Terima kasih juga kepada para guru dan staf pengajar yang telah memberikan bimbingan serta membantu dalam proses pengumpulan data. Apresiasi yang tinggi diberikan kepada siswa kelas II MI Nahdiah yang dengan antusias berpartisipasi dalam penerapan metode bermain peran, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

keluarga, teman, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan moral, motivasi, dan masukan yang berharga selama proses penelitian dan penulisan laporan ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan keterampilan sosial siswa di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Dewi, A. A., Hujatunnufus, S. O., Piatni, A., & Wijaya, S. (2024). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V di SDN Pecakur. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 2(1), 15–20.
- Hasan, H., & Anggriani, R. (2025). Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *EDUGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
- Masrurroh, S. F., & Pamuji, P. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran bermedia boneka tangan pada peserta didik autis kelas IV di SLB Negeri Cerme Gresik. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 18(2).
- Amin, E. (2021). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas IX E MTsN 1 Serang. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 2(1), 64–73.
- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran role playing dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika kelas VII di SMPN 1 Sagaranten. *SOLO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162.
- Nurfauzi, Y., Suwarna, D. M., Ramatni, A., Sitopu, J. W., Sinaga, J., & Majenang, S. (2023). Efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kurikulum merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221.
- Rahmawati, A. (2015). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 382–329.
- Wahyuni, T. S., & Warmi, A. (2020). Analisis motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 640–646.
- Nur Wahyuni, D. A. H. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Melalui Penerapan Model Pembelajaran STAD Dikelas 6 SDN 104202 Bandar Setia Medan suasana*. 2(1), 306–322.
- Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *Edisi Khusus*, 2, 31–37. file:///C:/Users/Acer/Downloads/Penerapan_Metode_Bermain_Peran_Role_Play.pdf
- Zuraidah, Z. (2017). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 3(1), 37.