

PEMBELAJARAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* MELALUI MEDIA GAMBAR

Tika Kartika ¹, Nelly Fitriani, M.Pd ², Muhammad Rizal Fauzi ³

¹ SDN 2 Linggasari, Jl. Raya Sawit-Bojong KM 4, Darangdan, Purwakarta

²IKIP Siliwangi

¹ tikak373@gmail.com, ² nhe.fitriani@gmail.com, ³ fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to examine the implementation of learning to read fairy tales, the responses of teachers and students in learning to read fairy tales using the role playing method, through media images and difficulties experienced by students in Role playing activities in learning to read fairy tales. Learning to read fairy tales which is applied to grade IV elementary school students using the method of role playing through image media makes it easier for teachers to convey material about fairy tales and the suitability of the material with the method used. Students can play roles according to the theme of fairy tales in groups, thereby stimulating students to be more active, creative, courageous, and critical in expressing the opinions displayed by each group. This study used descriptive qualitative method. The scenario and implementation show that there are findings in the field, namely the role playing method is a new method used by teachers in learning Indonesian about fairy tale material. The difficulties experienced by students in role playing, namely making media suitable for them to display when playing roles, as well as teamwork in groups is very difficult to build because students' abilities differ from one another. Based on the results of research and discussion of this study, it can be concluded that the role playing method with image media in accordance with the theme of changing the learning method of reading fairy tales for fourth grade students, especially in Indonesian subjects.

Keywords: Reading Fairy Tales, Role Playing Methods, Image Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah implementasi pembelajaran membaca dongeng, respon guru dan siswa dalam pembelajaran membaca dongeng menggunakan metode *role playing*, melalui media gambar serta kesulitan yang dialami siswa dalam kegiatan *Role playing* dalam pembelajaran membaca dongeng. Pembelajaran membaca dongeng yang diterapkan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *role playing* melalui media gambar memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang dongeng dan kesesuaian materi dengan metode yang digunakan. Siswa dapat bermain peran sesuai dengan tema dongeng secara berkelompok, sehingga merangsang siswa untuk lebih aktif, kreatif, berani, dan kritis dalam menyampaikan pendapat yang ditampilkan setiap kelompok. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Skenario dan implementasi menunjukkan adanya temuan di lapangan yaitu metode *role playing* merupakan metode yang baru digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi dongeng. Kesulitan yang dialami siswa dalam bermain peran yaitu pembuatan media yang cocok untuk mereka tampilkan saat bermain peran, serta kerja sama dalam kelompok sangat sulit dibangun karena kemampuan siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa dengan metode *role playing* dengan media gambar sesuai dengan tema merubah cara pembelajaran membaca dongeng siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Membaca Dongeng, Metode *Role Playing*, Media Gambar.

PENDAHULUAN

Dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita tentang kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak benar-benar terjadi. Selain itu, Kamisa (dalam Rusyanti, 2013) menjelaskan bahwa pengertian dongeng adalah cerita yang dituturkan atau dituliskan yang bersifat hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan. (Dudung 2015:24) Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) cerita yang tidak benar-benar terjadi adapun pendapat lain dongeng merupakan cerita yang telah disajikan secara turun temurun. cerita dalam dongeng sering digunakan untuk membantu anak-anak belajar berimajinasi serta membangun karakter mereka. selain itu, membaca dongeng merupakan metode pembelajaran informasi yang merupakan kekayaan budaya bangsa ini. sebelum era masyarakat mengenal tulisan, dongeng merupakan nilai-nilai sosial yang adiluhung oleh para orang tua dan nenek moyang ke generasi penerus.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman: 2009:7)

Proses pembelajaran yang diselenggarakan guru secara umum bertujuan untuk mewujudkan perubahan perilaku peserta didik agar lebih baik, pada kenyataannya yang terjadi dilapangan siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah sehingga cenderung anak merasa bosan dalam kegiatan belajarnya dengan berkembangnya kurikulum 2013 yang berbasis media mengingat pentingnya mengembangkan potensi peserta didik maka guru perlu mencari strategi pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi dan mengembangkan potensi secara maksimal misalnya dalam pembelajaran bahasa indonesia materi dalam membaca dongeng melalui model *role playing* atau biasa disebut bermain peran sejenis permainan gerak yang didalamnya adalah tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. (jill hadfield, 1986). dalam membaca yang ditemukan dilapangan siswa cenderung hanya terpaku pada teks buku sebagai bahan pembelajarannya yang pada akhirnya kegiatan pembelajaran hanya berkesan biasa saja dalam benak siswa cukup membaca saja akan tetapi dengan pemahaman dibaca dihapalkan secara lisan dan siswa berperan aktif dalam kegiatan belajarnya dengan memakai model pembelajaran *role playing* yang merupakan cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati permainan ini dilakukan lebih dari satu orang hal ini bergantung pada permainan yang diperankan. dalam penggunaan model pembelajaran ini siswa akan menemukan hal-hal yang dipahami dalam pembelajarannya misalnya dapat mengetahui tokoh-tokoh dalam dongeng, dapat menjelaskan watak dalam dongeng, dapat menyampaikan pesan apa yang ada dalam cerita dongeng tersebut.

Pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya menurut (boediono, 2001) antara lain: (a); Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa (b); Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias (c); Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan (d); Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran selain kelebihan yang didapat tersebut, pembelajaran *role playing* ini juga mempunyai kekurangan anatara lain : (a) Bermain peran memakan waktu yang banyak ;(b) Siswa selalu kesulitan dalam memerankan secara baik khususnya jika tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik apa yang akan diperankannya ;(c) Bermain peran tidak akan berjalan

dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung ;(d) Jika tidak dipersiapkan dengan baik siswa tidak akan melakukan secara bersungguh-sungguh ;(e) Tidak semua materi pelajaran menggunakan metode ini.

Mencermati kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* seperti yang telah diuraikan diatas, penulis menduga bahwa model pembelajaran *role playing* tersebut dapat dijadikan alternatif di sekolah dasar . Hal tersebut mendorong penulis melakukan penelitian tentang Pembelajaran membaca dongeng siswa kelas IV menggunakan metode pendekatan *role playing* melalui media gambar.

Membaca Dongeng

Dongeng merupakan sebuah bagian dari karya sastra anak yang dapat disajikan melalui buku pelajaran ataupun buku cerita khusus bagi anak-anak. pada pembelajaran bahasa Indonesia dongeng dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran bagi peserta didik.

- a. Menurut Huck, Hepler, dan Hick-man dongeng adalah segala bentuk narasi baik itu tertulis atau oral yang sudah ada dari tahun ke tahun “*all forms of narrative, written, or oral, which have come to be handed down through the years*” (1987). jadi dongeng adalah segala bentuk cerita-cerita yang sejak dulu sudah ada dan diceritakan secara turun temurun.
- b. Menurut Priyono (2006:9) Dongeng adalah cerita khayalan atau cerita yang mengada-ada serta tidak masuk akal serta dapat ditarik manfaatnya.
- c. Menurut Carr Lemon dan Cannadine (2010) Dongeng adalah cerita sejarah yang berisi pengalaman tentang kejadian masa lampau (*past human events*) dan merupakan salah satu sumber sejarah berupa tradisi lisan.
- d. Menurut Swayer dan Comer (1996) Dongeng pada umumnya merupakan cerita biasa yang mengisahkan cerita peri dongeng yang tidak indah, dongeng menceritakan kebaikan dan akan selalu menang dalam melawan kejahatan cerita ini sampai sejak dulu turun temurun dan merupakan kebudayaan.
- e. Menurut Dudung (2015) dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita yang penuh khayalan (fiksi) atau tidak benar-benar terjadi selain itu, menurut Kamisa (dalam Rusyanti, 2013) menjelaskan bahwa pengertian dongeng adalah cerita yang dituturkan atau dituliskan yang bersifat hiburan yang tidak benar-benar terjadi . berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli bahwa pengertian dongeng adalah cerita fiksi yang bersifat menghibur dan tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan, dongeng menurut para ahli bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi di kehidupan nyata tetapi dapat dijadikan pelajaran yang baik dari pesan dalam cerita dongeng yang telah dibacakan dengan tujuan menghibur para pendengar maupun para pembaca.

Metode Role Playing

Melalui model *role playing* atau biasa disebut bermain peran sejenis permainan gerak yang didalamnya adalah tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. (Jill Hadfield, 1986). dalam membaca yang ditemukan di lapangan siswa cenderung hanya terpaku pada teks buku sebagai bahan pembelajarannya yang pada akhirnya kegiatan pembelajaran hanya berkesan biasa saja dalam benak siswa cukup membaca saja akan tetapi dengan pemahaman dibaca dihapalkan secara lisan dan siswa berperan aktif dalam kegiatan belajarnya dengan memakai

model pembelajaran *role playing* yang merupakan cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan pengahayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini dilakukan lebih dari satu orang hal ini bergantung pada permainan yang diperankan. Dalam penggunaan model pembelajaran ini siswa akan menemukan hal-hal yang dipahami dalam pembelajarannya misalnya dapat mengetahui tokoh-tokoh dalam dongeng, dapat menjelaskan watak dalam dongeng, dapat menyampaikan pesan apa yang ada dalam cerita dongeng tersebut.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif Adapun pengertian metode deskriptif kualitatif menurut (mukhtar 2013:10) adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada suatu waktu tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri yang tinggi melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing*.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 pertemuan Pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV sekolah dasar mempelajari materi dalam tema 8 tentang medongeng. Penelitian ini bersubyek pada siswa kelas IV teknik pengumpulan data adalah observasi. Intstrumen pengumpulan data pedoman berupa soal angket untuk guru dan siswa berdasarkan kisi-kisi yang dibuat. Teknik analisis data deskriptif kulitatif hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model *role playing* dalam pembelajaran bahasa indonesia menekankan keterlibatan siswa dalam kegitan pembelajaran bermain peran hal ini, dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran mendongeng terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Pembahasan Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran membaca cepat dengan menggunakan metode *Role Playing* prosedur penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut

Hari pertama penelitian pada masing-masing di kelas diisi dengan kegiatan pretes oleh guru di sekolah tersebut, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Melaksanakan tes skala sikap guru dan siswa berupa bentuk angket untuk mengetahui respon terhadap pemahaman membaca dongeng dengan menggunakan metode *role playing*. Hari terakhir setelah perlakuan selesai sesuai dengan yang telah diprogramkan, barulah dilakukan tes akhir atau *post-test* tertulis dan praktik membaca dongeng secara berkelompok didepan kelas. Skenario implementasi pembelajaran membaca dongeng menggunakan metode *role playing* melalui media gambar pada siswa kelas IV SDN 2 Linggasari dapat diperoleh hasil dari 8 kali pertemuan berikut hasil skor observasi guru dan siswa pada tabel 1

Tabel 1. Hasil Skor Observasi Guru dan Siswa

Penerapan Ke	Guru	Intrepretasi	Siswa	Interpretasi
1	100	Sangat Baik	100	Sangat Baik
2	86	Sangat Baik	85	Sangat Baik
3	100	Sangat Baik	100	Sangat Baik
4	100	Sangat Baik	100	Sangat Baik
5	100	Sangat Baik	100	Sangat Baik

6	100	Sangat Baik	100	Sangat Baik
7	100	Sangat Baik	100	Sangat Baik
8.	100	Sangat Baik	100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil implementasi pembelajaran membaca dongeng menggunakan metode *role playing* melalui media gambar pada siswa kelas IV SDN 2 Linggasari Ynag telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa banyaknya temuan-temuan dilapangan diantaranya adalah siswa belajar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran karena guru memberikan materi sesuai dengan metode dan materi yang akan dipelajari, menggunakan media gambar sebagai bahan media yang cocok dalam metode *role playing*, sehingga siswa lebih menyukai pembelajaran khususnya membaca dan memahami isi dongeng, antusias siswa lebih baik dalam merespon pembelajaran, kreatif dalam membuat media yang sesuai dengan judul dongeng kritis dalam memberi pendapat, lebih berani belajar didepan kelas secara mandiri maupun berkelompok dalam berikut hasil gambar dalam bermain peran (*role playing*) didepan kelas secara berkelompok masing-masing siswa mendapat giliran.



Gambar 1. Hasil Kegiatan Siswa Dalam Materi Membaca Dongeng

Respon guru dan siswa pada pembelajaran membaca dongeng menggunakan metode *role playing* menggunakan instrumen angket atau sakala sikap. Berdasarkan hasil analisis skor sikap guru dan siswa memperoleh persentase nilai 80 % untuk siswa dan hasil skor untu guru menunjukan 80% hasil persentase terebut menunjukan bahwa respon guru dan siswa terhadap pembelajaran membaca dongeng menggunakan metode *role playing* melalui media gambar menadapat respon positif yang sangat baik. Berikut hasil skor skala sikap guru dan siswa terdapat pada tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Skor Skala Sikap Siswa dan Guru

Subjek	Skor Rata-rata	Persentase rata-rata	Interpretasi
Guru	74	80%	Sangat Positif
Siswa	72	80%	Sangat Positif

Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami isi cerita dalam dongeng yaitu tidak menggunakan metode dalam dongeng pembelajaran hanya terpaku pada teks bacaan dan seintas dibaca saja tidak begitu dipahami lebih dalam. Namun setelah pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh dari peneliti menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan yang cukup baik hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil instrumen tes berupa soal pertama yang di uji bisa disebut dengan *pree-test* sebelum menggunakan metode *role playing* memperoleh hasil sebanyak 53% namun, setelah metode pembelajaran *role playing* diterapkan pada pembelajarn membaca dan memahami isi dongeng siswa diberikan tes kedua yang disebut *post-tes* dan memperoleh hasil sebanyak 76% hal ini membuktikan adanya perubahan kualitas belajar yang lebih baik menggunakan metode *role playing*. Berikut hasil

rekapitulasi penelitian tiap butir soal membaca dan memahami isi dongeng melalui media gambar.

Tabel 3 Hasil Penelitian Tiap Butir Soal Kemampuan Membaca dan Memahami Isi Dongeng

No. Soal	Nilai rata-rata		Persentase		Peningkatan
	Pre-test	Pos-test	Pre-test	Post-test	
1.	4.5	4.8	4.5%	4.8%	-3%
2.	4.1	4.5	4.1%	4.5%	-4%
3.	4.1	4.3	4.1%	4.3%	-2%
4.	3.5	3.7	3.5%	3.7%	-25
5.	3.5	3.6	3.5%	3.6%	-1%
6.	3.5	3.6	3.5%	3.6%	-1%
7.	3.1	3.7	3.1%	3.7%	-6%
8.	2.8	3.5	2.8%	3.5%	-7%
9.	1.6	2.7	1.6%	2.7%	-11%
10.	2.1	3.2	2.1%	3.2%	-11%
Rata-rata					2.55%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian deskriptif kualitatif dapat disimpulkan sebagai bahwa:

1. Skenario dan implementasi pembelajaran membaca dongeng siswa SD kelas IV menggunakan metode *role playing* melalui media gambar berdasarkan hasil analisis instrumen observasi mendapatkan repon yang sangat positif. Selain itu, peneliti mendapat temuan-temuan dilapangan kekurangan maupun kelebihan diantaranya adalah guru ternyata belum sepenuhnya memahami metode, kedua siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran karena dituntut belajar secara kritis dalam mengajukan setiap pendapatnya, selain itu siswa lebih fokus dan antusias dalam memahami pembelajaran.
2. Respon guru dan siswa menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran membaca dan memahami isi dongeng menggunakan media gambar berdasarkan hasil analisis instrumen dan angket memperoleh hasil yang sangat positif. Hal ini dapat dilihat dari guru memberikan pembelajaran kesesuaian metode *role playing* (bermain peran) sesuai dengan judul dan isi dongeng proses pembelajaran secara berkelompok, melatih siswa lebih berani berada didepan kelas, lebih kritis dalam menyampaikan pendapat, lebih kreatif terutama dalam pembuatan media sesuai dengan isi dan judul dongeng, membangun kerjasama dalam berkelompok sehingga guru dalam proses penyampaian materi sangat baik dan mudah dipahami siswa.

Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa siswa SD kelas IV yaitu dalam pembuatan media gambar yang sesuai dengan judul dan isi dongeng karena memerlukan banyak waktu, selain itu siswa dituntut lebih kreatif dalam membuat media yang memerlukan waktu tidak sebentar. Selain itu, berdasarkan hasil analisis skor *pre-test* dan *post-test* siswa cukup sulit memahami soal mengenai bagaimana menggali informasi yang telah dipelajari dalam membaca dan memahami isi dongeng. karena rendahnya pemahaman hal-hal yang menyangkut dalam dongeng seperti membedakan alur dan latar karena pembelajaran membaca dongeng sebelum adanya penelitian hanya dibaca saja tanpa menggunakan metode.

REFERENSI

- As wayan i, Suryana Y. (2014). “*kompetensi Pedagogik*”, Abidin Yunus. 2012 “*Pembelajaran membaca berbasis pendidikan berkarakter*”.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sohimin Aris. (2018) “*68 Pembelajaran inovatif*” cetakan kedua.
- Patimah, P. (2015). Efektifitas Metode Pembelajaran Dongeng dalam meningkatkan kemampuan literasi anak pada jenjang usia sekolah dasar. *Al Ibtida : jurnal pendidikan guru MI, 2(2)* (Di unduh 23 januari 2020).
- Mulyono, D. B. Model Bahan Ajar Bahasa Dan Sastra Indonesia Yang Deal dan Inovatif. *Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa Sastra dan Budaya, 1(1)* (Di Unduh 23 januari 2020).
- Mansyur, U. (2017) Peranan Etika Tutar Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Disekolah. (Di Unduh 23 Januari 2020)
- Febriani, M. (2012) Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Banyumas bagi siswa SD kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(1)*. (Di unduh 23 Januari 2020).
- Amin, I., & Syahrul, R. (2013). Cerita Rakyat Penamaan Desa di Kerinci: Kategori dan Fungsi Sosial Teks. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran, 1(1)* (Di Unduh 24 Januari 2020).
- Rosada, U. D. (2016). Memperkuat karakter anak melalui dongeng berbasis media visual. *jurnal CARE (children advisory research and education), 4 (1), 42-49*. (Di Unduh 24 Januari 2020)
- Pratiwi, M. E. (2014). *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn 1 Keteguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Suarkarta). (Di unduh 30 januari 2020)
- Putra, N. A. (2011). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV SDN Moahino Kabupaten morowali. *Jurnal Kreatif Online, 2 (4)*. (Di unduh 30 januari 2020)
- Sari, Y. K. (2018). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips “*Basic Education, 7 (41), 4-056*. (Di unduh 5 february 2020).
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Dan Mengabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media, 2011, 15:1128-137* (Di unduh 5 Februari 2020)
- Sertyosari, H.P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media. (Di unduh 5 february 2020)
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, Dan Model pembelajaran. *Online* (<http://smacepiring.wordpress.com>). (Di unduh 5 february 2020).
- Soetantyo, s. p. (2013). peranan dongeng dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, 14(1), 44-51*. (Di unduh tanggal 6 february 2020).
- Wahab, R. (2014). *Metodologi Penelitian kuantitatif*. (Di unduh 6 february 2020).
- Rahardjo, M. (2011) *Metode Pengumpulan data penelitian kualitatif*. (Di unduh 6 february 2020).
- Nujannah, L., & Zayana, Z. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education, 1 (2), 112-123*. (Di unduh 10 february 2020).
- Susanty, D. (2017). Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Dalam <http://Samnafis.unimed.ac.id> E-issn, 2017, 25495976*. (Di unduh 11 february 2020).
- Purwanto, G. (2018) Peningkatan Keterampilan menceritakan isi dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada siswa kelas III SD Negeri Kintelan 1

Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. TRIHAYU: Jurnal Pendidikan ke-SD-an, 4(1). (Diunduh 1 April 2020).