

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 2, Nomor 9, September 2024, P. 427-433

Licensed by CC BY-SA 4.0

E-ISSN: 2986-6340

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13852302>

Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan

Nabila Azzahra¹

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: nabilazhxa@gmail.com

Abstract

This study aims to find out how far the influence of role playing strategies on students' communication skills in Class III MIN 4 Medan for the 2023/2024 Academic Year. The type of research used is Pre-Experiment with the type of One Group Pretest – Posttest Design. The population in this study is all students of class III MIN 4 Medan. The sample of this study was 28 students from classes III-B who were selected through the Purposive Sampling technique. The data analysis used in this study is the normality test, linearity test, simple linear regression test, Determination Coefficient test (*R square*) test and hypothesis test. Based on the results of the study, the average score of the pretest communication skills test was 55.35 and the posttest was 79.07. The results of the *t*-test with regression analysis and at the level of significance $\alpha = 0.05$ were obtained *t* calculated $> t$ table which was $10.480 > 1.706$ and $\text{sig. } (0.000) < 0.05$, then H_0 is rejected. So it was concluded that there was a significant influence of role playing strategies on students' communication skills in PKn subjects in Class III MIN 4 Medan.

Keywords: Student Communication Skills, Role Playing Strategi.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh strategi *role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa di Kelas III MIN 4 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre Eksperimen dengan tipe *One Group Pretest – Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MIN 4 Medan. Sampel penelitian ini sebanyak 28 siswa dari kelas III-B yang dipilih melalui teknik *Purposive Sampling*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, uji Koefisien Determinasi (*R square*) dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil tes keterampilan komunikasi pretest sebesar 55,35 dan posttest sebesar 79,07. Hasil uji *t* dengan analisis regresi dan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh *t* hitung $> t$ tabel yaitu $10,480 > 1,706$ dan nilai $\text{sig. } (0,000) < 0,05$, maka H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan.

Kata Kunci: Keterampilan Komunikasi Siswa, Strategi Role Playing

Article Info

Received date: 05 September 2024

Revised date: 10 September 2024

Accepted date: 25 September 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang ideal pada saat pembelajaran berlangsung adalah pembelajaran yang dikelola secara efektif dan berpusat kepada siswa (*Student Centered*). Pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan cara untuk menjadikan siswa agar dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Saat siswa menjadi pusat dalam pembelajaran, mereka tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pendidikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan karakter, keterampilan, dan kemampuan kognitif mereka dengan lebih optimal. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar secara mandiri dan kreatif, meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan dengan lebih baik.

Salah satu keterampilan kunci yang diharapkan dari pembelajaran abad ke-21 adalah keterampilan berkomunikasi (*Communication Skills*). Keterampilan ini sangat penting karena berfungsi sebagai pondasi dalam interaksi sehari-hari, baik dalam konteks akademik, profesional, maupun sosial. Kemampuan untuk menyampaikan ide, berargumentasi dengan jelas, dan mendengarkan dengan baik merupakan hal yang harus dimiliki setiap siswa. Dengan keterampilan

komunikasi yang baik, siswa tidak hanya dapat mengungkapkan pemikiran mereka secara efektif tetapi juga dapat berkolaborasi dengan orang lain, menyelesaikan konflik, dan membangun hubungan yang produktif. Penguasaan keterampilan ini akan membantu siswa dalam berbagai aspek kehidupan dan mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang sukses dan adaptif di dunia yang terus berubah.

Keterampilan komunikasi pada siswa diartikan ketika siswa mampu mengomunikasikan pengetahuannya secara efektif melalui wacana atau interaksi satu sama lain di kelas, maka terjadilah penyampaian pesan. Pesan yang disampaikan terdiri dari pokok bahasan yang akan diujikan. Cara penyampaiannya dapat melalui komunikasi lisan maupun tulisan (Maulida et al., 2021).

Budiono mengidentifikasi empat indikator utama keterampilan komunikasi: 1) Kemampuan dalam mengungkapkan gagasan dan pikiran secara efektif; 2) Kemampuan dalam mendengarkan secara aktif; 3) Kemampuan dalam menyampaikan informasi secara efektif; 4) Penguasaan penggunaan bahasa yang tepat dan efisien (Budiono & Abdurrohman, 2020).

Keterampilan komunikasi yang efektif memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan komunikasi yang efektif merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa. Komunikasi lisan yang efektif memungkinkan siswa untuk mengutarakan ide dan pikiran mereka di hadapan banyak orang (Anas & Sapri, 2022). Komunikasi merupakan salah satu tindakan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, setiap siswa harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka (S. Rambe et al., 2022). Kemampuan siswa dalam berkomunikasi sangat mempengaruhi pencapaian mereka secara keseluruhan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Namun kenyataannya, keterampilan komunikasi di Indonesia belum sesuai dengan harapan. Sayangnya, pelajar sering mengalami kesulitan saat berbicara dalam situasi praktis. Hal ini karena komunikasi yang efektif dalam situasi kehidupan nyata saling terkait erat dengan beberapa keterampilan bahasa lainnya. Hal ini menjadi kendala bagi pelajar dalam kemampuan mereka berkomunikasi (Nur & Kurnianti, 2019). Pernyataan lain juga diungkapkan oleh Ulfa dan Budiawan, bahwa saat ini siswa di Indonesia kurang memiliki keterampilan komunikasi yang baik dalam kegiatan belajar, karena mereka umumnya kesulitan untuk mengekspresikan diri secara verbal selama kegiatan tersebut.

Siswa sering kali memiliki keterbatasan dalam mengekspresikan ide-ide mereka hanya dengan menggunakan satu atau dua kata, karena mereka belum sepenuhnya mengembangkan kapasitas untuk mengartikulasikan pikiran yang kompleks secara menyeluruh. Hal ini disebabkan oleh perkembangan kognitif mereka yang masih dalam tahap awal, di mana kemampuan untuk merumuskan dan mengungkapkan konsep-konsep yang lebih mendalam memerlukan waktu dan latihan. (Ulfah & Budiman, 2019) menjelaskan bahwa keterbatasan ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan menyampaikan pemikiran mereka dengan jelas. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi pendidik untuk menyediakan dukungan dan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan berbicara dan menulis mereka, serta untuk membimbing mereka dalam mengorganisir dan mengembangkan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kompleks dan terstruktur.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru kelas III B pada tanggal 23 Januari 2024 di sekolah MIN 4 Medan yang menjadi tempat penelitian, diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak mampu menyampaikan pendapatnya didepan kelas dan sebagian siswa yang memberikan pendapat mengungkapkannya dengan bahasa yang kurang dimengerti. Dan pada tanggal 25 Januari 2024 di hari Kamis peneliti melakukan observasi kelas di kelas III B dan menemukan bahwa siswa menunjukkan sikap pasif dan merasa bosan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dari awal hingga akhir pelajaran. Selama pemberian tugas, terlihat jelas bahwa siswa kesulitan mengutarakan ide-ide mereka ketika diminta oleh guru. Selain itu, ada juga siswa yang merasa khawatir atau kurang percaya diri ketika mengungkapkan sudut pandang mereka. Akibatnya, siswa kurang cakap dalam mengutarakan kata-kata yang mereka ungkapkan.

Menurut peneliti, salah satu solusi mengatasi permasalahan di atas adalah salah satunya dengan menggunakan strategi *role playing*. Pendekatan *role playing* melibatkan penerapan beberapa peran sosial untuk meniru dan mempraktikkan perilaku yang sesuai dalam hubungan dengan murid. Bermain peran adalah metode pendidikan yang menginstruksikan murid untuk terlibat dalam aktivitas yang meniru peran dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini melibatkan murid secara aktif dalam proses belajar mengajar. Lebih jauh lagi, penerapan taktik ini dapat secara efektif mendorong murid

untuk terlibat secara aktif dengan lingkungan mereka. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan berkontribusi dalam berbagai kegiatan, mereka menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan praktis yang berguna dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam berkomunikasi, khususnya dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut (Nur & Kurnianti, 2019), peningkatan keterampilan komunikasi dalam konteks PKn sangat penting karena memungkinkan siswa untuk memahami dan menyampaikan konsep-konsep kewarganegaraan secara efektif. Dengan demikian, siswa dapat lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam masyarakat dan berperan aktif dalam pembangunan komunitas mereka. Pendekatan ini membantu membentuk individu yang lebih terampil dan percaya diri dalam berkomunikasi, yang merupakan elemen penting dalam pendidikan abad ke-21.

Memanfaatkan strategi pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran kewarganegaraan menawarkan beberapa manfaat. Pertama, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelajaran. Kedua, dengan mengambil peran mereka sendiri, mereka dapat dengan mudah memahami isu-isu sosial. Ketiga, dengan menggambarkan peran individu yang berbeda, siswa dapat berempati dengan orang lain dan menumbuhkan rasa kepedulian bersama (A.Rahim & Dwiprabo, 2020) Strategi *role playing* juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi yang lebih baik bagi siswa. (Kurniasari et al., 2023)

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa, menurut hasil penelitian oleh Zainul Arasy dan Zulfahmi Hb dengan penelitian yang berjudul Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman” menyajikan hasil temuan yang menunjukkan nilai thitung sebesar 2,69 pada tes tulis, dengan nilai ttabel yang sesuai pada taraf signifikansi dan derajat kebebasan 5%. Nilai 24 adalah 2,06 karena nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel (2,69 vs 2,06). Dengan demikian, H₀ ditolak dan H_a diterima. Uji unjuk kerja aspek bahasa menghasilkan hasil (3,45 2,06). Dengan demikian, H₀ ditolak dan H_a diterima. Uji unjuk kerja unsur nonlinguistik menghasilkan hasil (3,57 2,06). Berdasarkan hasil tersebut, H₀ ditolak dan H_a diterima. Ujian N-Gain menghasilkan skor tes tertulis sebesar 33,22%, skor tes kinerja linguistik sebesar 44,97%, dan skor tes kinerja non-linguistik sebesar 41,49%. Perhitungan N-gain menghasilkan nilai keseluruhan berkisar antara 30 sampai dengan 70, berdasarkan kriteria klasifikasi sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran tema terpadu dengan bermain peran menghasilkan kemampuan berbicara yang lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran *role playing* memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan berbicara dalam pembelajaran tema terpadu untuk siswa kelas V di MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.

Berdasarkan uraian tersebut, mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas III di MIN 4 Medan”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode pre-eksperimen dengan tipe *One Group Pretest – Posttest Design*. Pada penelitian ini hanya digunakan satu kelompok dan tidak mempunyai kelompok control. Pada desain ini diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan untuk keakuratan perlakuan yang dilakukan memiliki kemampuan untuk menilai kondisi sebelum dan selama perawatan. Selanjutnya, konsekuensi dari perawatan yang diberikan akan dijelaskan. Pendekatan yang digunakan melibatkan pemanfaatan teknik *role playing* untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan di bidang kewarganegaraan. Penelitian dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas III MIN 4 Medan.

Populasi penelitian ini berjumlah 106 siswa kelas III MIN 4 Medan pada tahun ajaran 2022/2023. Peneliti menggunakan Teknik *Purposive Sampling* Bertujuan untuk mengumpulkan sampel dalam penelitian ini. Pengambilan sampel secara *purposive sampling* melibatkan pemilihan sampel secara sengaja oleh peneliti, tergantung pada kriteria atau pertimbangan tertentu. Metode ini

menghindari proses pemilihan random yang digunakan dalam teknik lain (Sugiono, 2015). Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti memilih siswa kelas III B MIN 4 Medan dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya sebagai sampel untuk diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Strategi Role Playing terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran PKn dikelas III

Berdasarkan hasil analisis data dan pengolahan yang diperoleh bahwa strategi pembelajaran role playing berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata Pelajaran PKn di kelas III. Hal tersebut dilihat dari uji hipotesis pada data pretest dan posttest diperoleh bahwa H_a diterima pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n - 2 = 28 - 2 = 26$. Maka nilai t tabel = 1,706. Dengan demikian nilai t hitung dengan t tabel dibandingkan t hitung $>$ t tabel yaitu $10,480 > 1,706$. Dan dari hasil uji t pula, diketahui nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dikarenakan syarat sudah terpenuhi yaitu dibandingkan t hitung $>$ t tabel dan nilai sig. $<$ 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa di kelas III MIN 4 Medan.

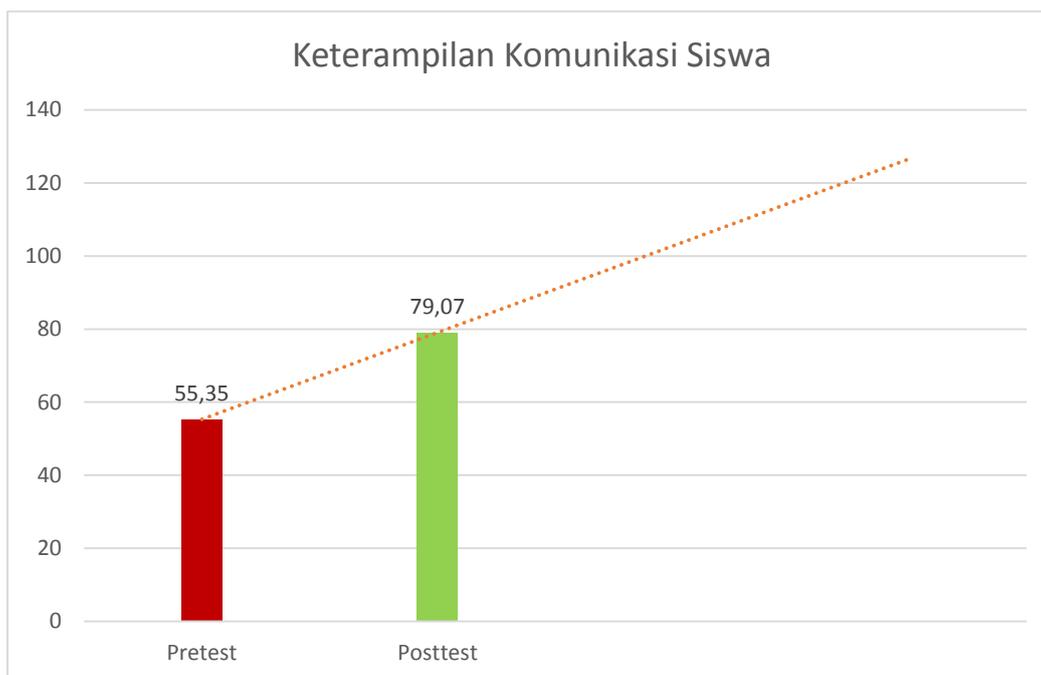
Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Hafazoh (2023) yang mengemukakan bahwa hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t hitung = 7,73134 dan t tabel = 2,40658 pada $dk = 48$ dan dengan taraf signifikan 0,05 sehingga H_a diterima H_0 ditolak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berkomunikasi siswa kelas IV SDN 4 Kesik. Hasil ini menunjukkan bahwa metode role playing dapat dijadikan upaya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 4 Kesik.

Sejalan dengan penelitian Rozy (2023) juga mengatakan terdapat pengaruh positif signifikansi antara strategi pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa di SMP PGRI 6 Malang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji T yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Merujuk pada nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa.

Strategi *role playing* yang peneliti gunakan dalam pembelajaran merupakan kegiatan interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui peran nyata. Bukti empiris telah menunjukkan bahwa pendekatan ini secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Bahtiar & Suryarini (2019) mengatakan bahwa strategi *role playing* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam komunikasi verbal aktif melalui diskusi dan kegiatan teater, yang menghasilkan peningkatan motivasi siswa dan hasil belajar yang lebih baik.

Keterampilan Komunikasi Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Strategi Role Playing

Dari penelitian data hasil tes keterampilan komunikasi siswa, sebelum diterapkan strategi *role playing* siswa diberikan pretest terlebih dahulu untuk melihat pengetahuan awal siswa dan hasilnya menunjukkan nilai rata-rata yaitu 55,35 (kategori rendah). Namun setelah diterapkan strategi *role playing* siswa diberi posttest untuk melihat adakah pengaruh keterampilan komunikasi siswa dan hasilnya mengalami perubahan dengan nilai rata-rata keterampilan komunikasi siswa menjadi 79,07 (kategori tinggi). Berdasarkan analisis deskriptif tersebut dapat diketahui bahwa terjadi perubahan rata-rata nilai keterampilan komunikasi siswa yang diajarkan dengan strategi *role playing* sebesar 23,72 dan dapat dilihat dari perubahan level keterampilan komunikasi siswa yang sebelumnya kategori rendah berubah menjadi kategori tinggi.



Gambar 4.1 Keterampilan Komunikasi Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Strategi *Role Playing*

Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut bahwasannya strategi *role playing* terbukti dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa. Dari hasil diagram gambar juga menunjukkan bahwasannya strategi *role playing* terbukti dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa, terlihat dari nilai posttest yang lebih tinggi daripada nilai pretest siswa.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Lubis & Nasution (2024) yang mengatakan bahwa strategi *Role Playing* memiliki dampak positif dan pengaruh terhadap keterampilan berkomunikasi peserta didik di sekolah dasar. Adanya pengaruh tersebut didukung oleh data nilai rata-rata atau *mean* pada pretest yaitu 68,33. Kemudian setelah diberi pembelajaran dengan strategi *role playing* dan diberikan posttest meningkat menjadi 81,95. Pembelajaran dengan strategi *role playing* memungkinkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada siswa.

Sejalan dengan penelitian Novita Lubis (2019) juga mengatakan bahwa bahwa kelas sebelum diberikan perlakuan strategi *role playing*, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 62,50 dan setelah diajarkan dengan menggunakan strategi *role playing* diperoleh rata-rata nilai post test menjadi 83,50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *role playing* memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan penelitian terkait Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Mata Pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan yang telah dilakukan dapat diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Keterampilan komunikasi siswa sebelum menggunakan strategi *role playing* masih berada dalam kategori rendah, ditunjukkan dari hasil rata-rata nilai pretest siswa yaitu 55,35.
2. Keterampilan komunikasi siswa sesudah menggunakan strategi *role playing* berada dalam kategori tinggi, ditunjukkan dari hasil rata-rata nilai posttest siswa yaitu 79,07.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh t hitung $>$ t tabel yaitu $10,480 > 1,706$ dan nilai sig. $(0,000) < 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan.
4. Dan berdasarkan hasil uji koefisien determinasi strategi *role playing* berpengaruh sebesar 80,9 % terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas III di MIN 4 Medan, sehingga berdasarkan uji koefisien determinasi tersebut secara dominan mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa.

REFERENSI

- A.Rahim, & Dwiprabowo, R. (2020). *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn 1*, 210–217.
- Agustianti. (2022). *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif*. In *Tohar Media* (Issue Mi).
- Aidil, M., & Kom, A. M. (2018). *Komunikasi Dalam Pendidikan*. III(2), 699–706.
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). *Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa*. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Budiono, H., & Abdurrohman, M. (2020). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi (Communication) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai*. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 119. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.589>
- Bukoting, S. (2023). *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar*, 3(2), 70–82.
- Chairunnisa, A. M., Lubis, R., & Safran, S. (2023). *Analisis Faktor-Faktor Penghambat Dan Pendukung Pelaksanaan Pembelajaran PKN Pada Siswa Kelas V DI SD Negeri 060856 Medan Perjuangan*. *Al Yazidiy: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(2), 82–91.
- Deborah, G. O. (2018). *Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menyampaikan Materi Pelajaran Kepada Murid Tunarungu Di SLB-B Karya Mulia Surabaya*. *Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra*, 3(2), 1–12.
- Dewi, E. R., & Kustiarini. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Berbasis Peta Konsep Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Mahasiswa*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(2), 161–173.
- Hafazoh, I. A. (2023). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 4 Kesik Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Hamzanwadi).
- Haidir, & Salim. (2012). *Strategi Pembelajaran*. In *Strategi Pembelajaran (Suatu pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*. Perdana Publishing.
- Kaelan, D. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Paradigma.
- Kemendikbud. (2018). *Tema 4 : Kewajiban dan Hakku*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2023). *Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Journal on Education*, 5(3), 8582–8591. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1649>
- Kusumawati, T. I. (2016). *Komunikasi Verbal dan Non Verbal*. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 6, No(2), 83–98.
- Latifah, N. U. R. (2019). *PKn SD P E M B E L A J A R A N*. 2.
- Lubis, A. A. (2013). *Konsep strategi belajar mengajar bahasa Arab*. *Jurnal Darul*, 01(2).
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017-2028.
- Magdalena, I., Handayani, S. S., & Putri, A. A. (2021). *Analisis faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa di Sdn Kosambi 06 Pagi Jakarta Barat*. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 107–116.
- Mardiyah, R. H., Chitta, S. N. F. A. F., & Zulfikar, M. R. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 187–193.
- Maulida, N., Sa'adah, S., & Ukit, U. (2021). *Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Melalui Pembelajaran Berorientasi TPACK Dengan Blended Learning Pada Materi Sistem Gerak*. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(2), 79–87. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v11i2.14313>
- Mistina, N. (2018). *Teori dan praktik Berbagai model pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas Inspiratif*. CV Oase Group.
- Napitupulu, D. S. (2019). *Komunikasi Organisasi Pendidikan Islam*. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 127–136.
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). *Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>
- Nur, D., & Kurnianti, E. M. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Melalui Metode*

- Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11. *Jakarta Jurnal Eduscience*, 5(1).
- Pasaribu, A. F., & Aslami, N. (2022). Strategi Manajemen Perubahan dalam Meningkatkan Disiplin Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(1), 1365–1371.
- Pratiwi, E. A., Witono, A. H., & Jaelani, A. K. (2022). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1639–1646. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>
- Pusvita, L. Y., Nurhasanah, N., & Indraswati, D. (2023). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 13 Ampenan dan Hubungannya Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2005–5010. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6015>
- Putri, A. J., Arsil, A., & Kurniawan, A. R. (2020). Analysis of Communication Skills Achievement in the Learning Process. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 154–161.
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Media Pustaka.
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). Minat Belajar Siswa Sd Terhadap Pkn Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran. *Nizhamiyah*, 11(1), 90–97. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>
- Rambe, R. N. (2023). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Depan umum*. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 2(Agustus)-16.
- Rambe, S. D. S., Manurung, P., & Syarqawi, A. (2022). Faktor Pendukung Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa Di Smp It Bunayya Padangsidimpuan. *Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Konseling Islam*, 4(juni), 7–8.
- Rozy, A. F. (2023). Pengaruh metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Saefuddin, A. (2014). *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Siddik, D., & Sinaga, A. I. (2017). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat. *AT - TAZZAKI*, 01(01), 122–136.
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Ulfah, S. M., & Budiman, M. A. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara*. 2(1), 83–91.
- Yusnaldi, E., Aulia, N. D., Nasution, L. K., Fadilla, S., Nurmadayanti, & Nuri, A. Y. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 113–119. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.31>
- Zulfa, A. R., & Rosyidah, Z. (2020). Analysis of Communication Skills of Junior High School Students on Classification of Living Things Topic. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 78. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2078>
- Zunidar. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing.