



PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING DENGAN BANTUAN MEDIA WAYANG KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SD

Sinta Yuni Nur Rahmah ✉, Universitas PGRI Madiun
Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun
Dian Nur Antika Eky Hastuti, Universitas PGRI Madiun

✉ sintayuninur@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini menghadapi beberapa permasalahan yang harus diperbaiki, salah satunya adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri dalam berbicara di kelas bagi siswa kelas 3 SDN 02 Klegen. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan minimal sekolah (KKM 75). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan Role Playing. Metode yang digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk menemukan solusi dalam lingkungan kelas. Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Setiap rangkaian kegiatan ini disebut satu siklus, dan penelitian ini melibatkan dua siklus tindakan. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas 3 SDN 02 Klegen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1, 5% siswa (1 siswa) mencapai kategori sangat baik, sedangkan pada siklus 2, persentase siswa yang mencapai kategori sangat baik meningkat menjadi 50% (10 siswa). Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan role-playing berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa, terlihat dari peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, terdapat 11 siswa dengan tingkat penguasaan berbicara sebesar 45%, menunjukkan kemampuan komunikasi yang lemah. Namun, setelah melalui siklus 1, nilai hasil belajar meningkat menjadi 65%. Selanjutnya, pada siklus 2, sebagian besar siswa telah mencapai tingkat ketuntasan belajar yang tinggi, yaitu mencapai 95%. Meskipun ada satu siswa yang masih cenderung pasif dan pendiam dan belum mencapai KKM pada siklus 2, namun secara keseluruhan, model role-playing telah membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan.

Kata kunci: Model Role Playing, Wayang kartun, Keterampilan berbicara.



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut Deliyana & Fitriani, (2019) Siswa perlu memahami keempat komponen kemahiran berbahasa, yaitu berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan, karena komponen-komponen ini saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Dalam sistem pendidikan, pengembangan kemampuan berbicara merupakan aspek yang penting. Siswa diajarkan untuk menyampaikan ide-ide mereka secara jelas dan efektif menggunakan kata-kata dan frase yang tepat. Kemampuan berbicara yang baik memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan baik dengan orang lain, bekerja sama dengan efisien, dan menyampaikan pesan dengan jelas dan tepat.

Hidayati, (2018) Berbicara merupakan kemampuan untuk mengomunikasikan gagasan, emosi, dan perasaan melalui penggunaan suara dan kata-kata yang jelas. Penting bagi anak usia sekolah dasar untuk mengembangkan kemampuan berbicara, karena hal tersebut menjadi dasar dalam berkomunikasi baik secara satu arah, dua arah, maupun tiga arah. Melalui kemampuan berbicara, siswa dapat berinteraksi dengan orang lain dan menyampaikan pesan dengan efektif. Sedangkan menurut Anzar & Mardhatillah., (2017) Membaca, menulis, berbicara, dan menyimak merupakan empat kemampuan berbahasa yang menjadi landasan Bahasa Indonesia diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa memiliki tujuan yaitu agar siswa mampu berkomunikasi dengan masyarakat dengan lancar berbahasa Indonesia.

Menurut penelitian Maburi & Aristya, (2017) Pengembangan keterampilan berbicara di kelas seringkali kurang diperhatikan. Dampaknya, siswa seringkali enggan untuk berbicara karena takut melakukan kesalahan. Selain itu, karena kurang percaya diri, siswa tidak memahami terminologi dasar bahasa Indonesia dan terlalu lesu untuk mengekspresikan diri. Kecenderungan ini akan mengakibatkan keterampilan berbicara siswa tidak berkembang sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih sulit untuk dicapai.

Menurut Putra, (2016) Siswa masih kesulitan memberikan pendapat ketika ditanya, dan mereka masih mengalami rasa malu ketika menjawab pertanyaan atau berbagi pengalaman pribadi di depan teman sebayanya. Masalah ini bisa muncul dari ketidakmampuan siswa untuk menguasai subjek percakapan, yang membuat mereka kehilangan fokus pada apa yang ingin mereka katakan. Metode pendidikan yang digunakan dapat berdampak pada kemampuan komunikasi siswa yang lemah.

Menurut Deliyana & Fitriani, (2019) Empat pilar kemahiran berbahasa, yaitu berbicara, membaca, menulis, dan menyimak, memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. Peningkatan keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan. Para siswa diajarkan untuk dapat menyampaikan ide dan pendapat mereka dengan cara yang efektif dan tepat. Dengan memiliki kemampuan berbicara yang baik, seseorang dapat berkolaborasi dengan baik, berinteraksi dengan orang lain, dan menyampaikan pesan dengan jelas dan singkat.

Salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikontraskan dengan kemampuan berbahasa lainnya adalah berbicara.. berbicara memiliki yang peran yang cukup signifikan. Berbicara adalah aspek mendasar dari interaksi manusia dan komunikasi. Susanti (2020) berpendapat bahwa berbicara adalah proses mengungkapkan pikiran, ide, dan perasaan seseorang melalui suara yang dihasilkan kata-kata saat diucapkan. Berbicara sebagian besar digunakan untuk berkomunikasi. Pembicara yang efektif mampu mengkomunikasikan ide-ide

mereka dengan jelas, menilai bagaimana komunikasi mereka memengaruhi audiens mereka, dan memahami dasar-dasar segala situasi baik dalam konteks umum maupun khusus.

Berdasarkan hasil observasi dari kelas 3 SDN 02 Klegen ada sejumlah masalah yang memengaruhi kemampuan berbicara anak. Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam keterampilan berbicara adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa. Sebagian besar siswa takut untuk menjawab pertanyaan dari guru atau untuk berbicara di depan kelas. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya keyakinan diri dalam menguasai materi atau takut membuat kesalahan.

Penggunaan pendekatan bermain peran dan media kartun wayang telah berhasil meningkatkan kemampuan berbicara dan semangat siswa dalam belajar. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media kartun wayang, guru dapat dengan mudah melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang menarik. Berbagai media yang tersedia memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga meningkatkan minat siswa untuk belajar dan meningkatkan kualitas proses pendidikan. Nurcahyanto, (2016) Penggunaan media kartun wayang telah mengubah wayang tradisional untuk mewakili karakter atau situasi yang sedang dibahas di kelas. Boneka kartun ini digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas. Melalui penggunaan boneka kartun, anak-anak dapat berkembang secara emosional, imajinatif, dan artistik. Selain itu, media kartun wayang juga dapat membantu meningkatkan kemampuan linguistik dan kesadaran budaya siswa dalam proses pembelajaran.

Panggabean & Kurniaman, (2022) mengemukakan bahwa media kartun wayang ini merupakan solusi dari permasalahan yang ada karena biaya produksi kartun wayang yang murah dan proses pembuatannya yang mudah. Karena terbuat dari kertas dan kayu, wayang kartun ini ringan dan mudah dimainkan oleh anak-anak. Mudah dibuat dan dapat diwarnai dengan pola yang menarik untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar. Sangat penting untuk melakukan penelitian berdasarkan kesulitan yang sudah diuraikan di atas. "Penerapan Model Role Playing dengan bantuan media wayang kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN 02 Klegen".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023 di SDN 02 Klegen, yang berlokasi di Jalan Wiyata Wijaya No. 1, Klegen, Kec. Katoharjo, Kota Madiun, Provinsi Jawa Timur 63117. Lokasi penelitian ini dipilih dengan cermat berdasarkan analisis masalah terkait kemampuan berbicara siswa yang masih buruk. Faktor kebosanan akibat kurangnya variasi dalam materi pembelajaran menyebabkan banyak siswa kurang fokus saat guru memberikan penjelasan. Kepala Sekolah SDN 02 Klegen bernama Ibu Sumarsih, S.Pd., SD, dan wali kelas di kelas tiga adalah Pak Reza Pahlevi. Selain itu, peneliti juga turut serta dalam melakukan observasi. Jumlah siswa di kelas tiga ini adalah 20 orang.

HASIL PENELITIAN

Data penelitian ini diperoleh melalui tiga metode utama, yaitu observasi, tes lisan, dan pengumpulan dokumen. Observasi dilakukan di dalam kelas untuk memantau secara langsung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Melalui tes lisan, peneliti mengumpulkan data tentang penggunaan paradigma Role Playing dengan menggunakan media kartun wayang sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa di sekolah dasar. Selain itu,

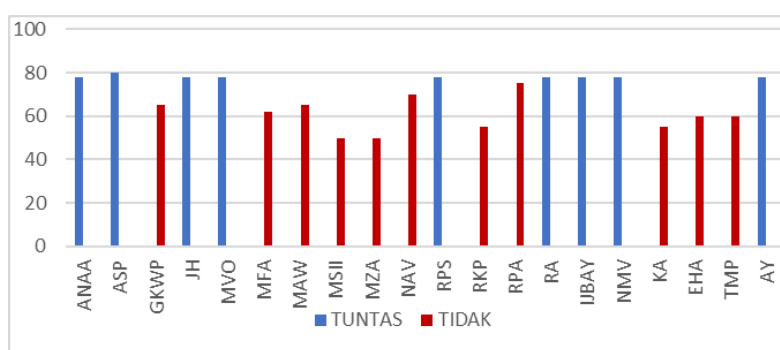
pengumpulan dokumen juga dilakukan untuk menyediakan sumber data yang akurat dan relevan dalam mendukung penelitian ini.

Penelitian ini melibatkan tiga tahap penting, yakni Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada tahap Prasiklus, data awal dikumpulkan untuk memahami situasi awal siswa dan mengidentifikasi peluang perbaikan. Tahap berikutnya adalah Siklus I, di mana teknik pembelajaran Role Playing dengan kartun wayang diterapkan, dan data dikumpulkan untuk mengevaluasi perkembangan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan atau menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran sebelum melanjutkan ke Siklus II. Setiap siklus akan menghasilkan data yang digunakan untuk menilai dampak model pembelajaran serta untuk mengembangkan rekomendasi tentang cara meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Penelitian ini berhasil mengumpulkan data yang komprehensif dan dapat diandalkan mengenai penggunaan model pembelajaran Role Playing dengan kartun wayang untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di sekolah dasar. Data ini diperoleh melalui observasi, penilaian lisan, dan pengumpulan dokumen. Berikut adalah penjelasan tentang tahapan-tahapan penelitian tersebut:

1. Tahap Pra-Siklus

Sebelum memulai penelitian, peneliti meminta daftar nilai pembelajaran bahasa Indonesia dari guru kelas 3 sebagai kegiatan pembelajaran tahap awal. Tahap ini melibatkan 20 siswa kelas tiga. Dari hasil observasi di sekolah terhadap daftar nilai tersebut, ditemukan bahwa ada 11 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) berdasarkan data awal yang dikumpulkan untuk penelitian ini. Data hasil penelitian digunakan untuk memberikan gambaran dan data objektif tentang proses pembelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan tes untuk menggambarkan penyelesaian pembelajaran secara objektif. Kegiatan pembelajaran pada Siklus 1 dirancang dengan mempertimbangkan data objektif tersebut. Evaluasi dan analisis data akan menjadi bagian penting dalam proses peningkatan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya.



Gambar 4.1 Nilai Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas, dari 11 siswa yang mengikuti pembelajaran Role Playing dengan bantuan kartun wayang, hanya 9 siswa yang berhasil mencapai KKM yang ditetapkan. Siswa-siswa ini adalah GKWP, MFA, MAW, MSII, MZA, NAV, RKP, RPA, KA, EHA, dan TMP. Namun, siswa-siswa tersebut merasa malu karena kurangnya variasi dalam media yang digunakan, dan banyak siswa yang masih kurang

aktif dalam proses pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar mencapai 45%, yang jauh di bawah target yang telah ditetapkan sebesar 90% oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, disusun rencana pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, sumber belajar, metode pengajaran, dan media yang akan digunakan. Rencana pembelajaran ini bertujuan memberikan panduan khusus dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, instruktur atau guru akan mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan memberikan siswa dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan RPP tersebut.

Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai kemampuan berbicara siswa selama sesi pembelajaran. Instruktur memperhatikan sejauh mana keterlibatan siswa, tingkat partisipasi mereka dalam berbicara, kemampuan penggunaan bahasa, serta faktor penting lainnya. Setelah itu, pada tahap refleksi, data yang telah terkumpul dievaluasi untuk memahami hasil dari penerapan pembelajaran. Tujuan dari tahap refleksi ini adalah untuk meningkatkan dan menyempurnakan rencana pembelajaran agar lebih efektif pada siklus berikutnya, sehingga dapat lebih sukses dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, satu siklus tindakan diselesaikan dalam satu sesi kelas. Seluruh proses dari perencanaan hingga refleksi tercakup dalam Siklus I, dan semuanya dilaksanakan dalam satu sesi pembelajaran. Setelah tahap refleksi, evaluasi temuan dapat digunakan untuk meningkatkan atau memodifikasi rencana pembelajaran pada Siklus II.

Teknik siklus ini memungkinkan penerapan paradigma pembelajaran Role Playing secara efisien dan sistematis untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan memanfaatkan kartun wayang. Berikut adalah tahapan Siklus I:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan saat penelitian, yaitu:

- 1) Menyiapkan RPP untuk tahap Siklus I yang mencakup penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD.
- 2) Menyiapkan instrumen untuk mengumpulkan data penelitian, yaitu:
 - a) Lembar observasi penelitian yang akan diisi oleh observer saat pelaksanaan penelitian.
- 3) Menentukan kriteria ketuntasan belajar

- a) Siswa mampu mencapai nilai minimal yang ditetapkan yaitu 75 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 90%.
- 4) Menyiapkan media wayang kartun yang akan dipakai untuk membantu saat pembelajaran Role Playing di kelas.
- b. Pelaksanaan

Dalam penelitian ini, peserta penelitian terdiri dari siswa kelas III di SDN 02 Klegen yang ikut serta dalam tahap Siklus I pada tanggal 20 Juni 2023. Selama proses pembelajaran, instruktur berperan aktif sebagai fasilitator di dalam kelas. Instruktur melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan sebelumnya. RPP ini mencakup tujuan pembelajaran, materi yang akan disajikan, metode pembelajaran yang akan digunakan, dan langkah-langkah yang akan diambil selama proses pembelajaran. Pada Siklus I, fokus utama kegiatan pembelajaran adalah menggunakan model Role Playing sebagai teknik pembelajaran. Oleh karena itu, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dalam bermain peran dan melatih keterampilan berbicara di depan umum. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Indonesia.

Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dengan mengambil peran dan menghadapi situasi yang terkait dengan mata pelajaran. Instruktur berperan sebagai pemandu dan memberikan arahan kepada siswa. Teknik Role Playing digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan Role Playing, siswa diberi kesempatan untuk mengasah kemampuan berbicara mereka, menyuarakan sudut pandang, dan berkomunikasi dengan teman sebaya melalui permainan peran yang relevan dengan materi pembelajaran. Harapannya, melalui latihan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Indonesia melalui pendekatan pembelajaran ini.

Dengan menerapkan pendekatan Role Playing, diyakini bahwa siswa akan mengalami peningkatan kemampuan berbicara mereka, memahami berbagai konteks situasi, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan interaksi guru yang menyapa dan menanyakan kabar siswa, mengajak mereka berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan bersama, serta melakukan pemeriksaan kehadiran siswa. Selain itu, guru juga memberikan motivasi dengan memberikan tepuk tangan meriah.

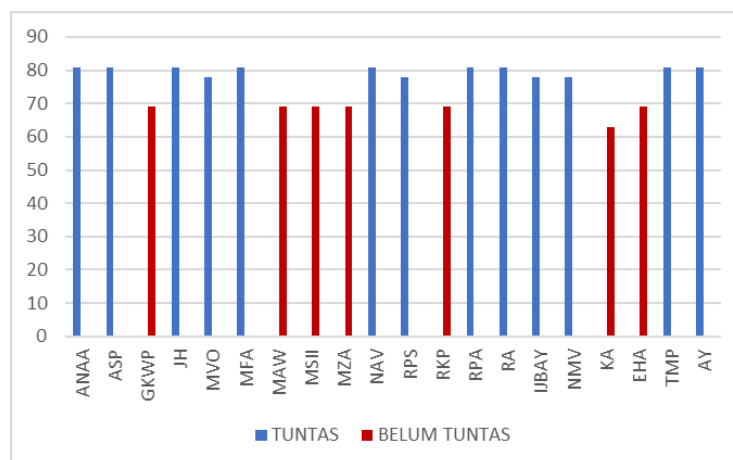
Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan merasa lebih percaya diri dalam berbicara di depan teman sebaya maupun di depan umum. Mereka juga diharapkan dapat mengaplikasikan kemampuan berbicara yang diperoleh dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menjadi individu

yang lebih komunikatif dan mampu berinteraksi dengan baik dengan orang lain.

Dalam latihan utama, instruktur memulai dengan menguji pengetahuan siswa tentang dongeng dan menguraikan berbagai subtipe. Setelah itu, siswa dibagi menjadi empat kelompok dan diberikan teks dongeng "Timun Mas". Guru menugaskan setiap siswa untuk memerankan bagian tertentu dalam narasi dan menjelaskan bagaimana peran tersebut akan dinilai. Siswa yang tidak terlibat dalam peran langsung berperan sebagai penonton dan mencari pelajaran moral dalam dongeng. Setelah itu, pengajar memberikan media kartun wayang sesuai dengan tugas masing-masing siswa. Guru berinteraksi dengan siswa, bertanya mengenai pelajaran moral yang dapat diambil dari dongeng tersebut, serta mengevaluasi hasil permainan peran setelah mereka menyelesaikan peran mereka.

Pada kegiatan penutup, guru menyimpulkan pembelajaran hari ini, guru menghubungkan situasi yang diperoleh dengan kehidupan dunia nyata, guru memberikan penguatan, guru memotivasi siswa dan menutup salam.

Berikut ini adalah data nilai hasil belajar siswa pada siklus II yang dilakukan penelitian oleh peneliti, yaitu:



Gambar 4.2 Nilai Hasil Belajar Siklus 1

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa ada 20 siswa yang tidak tuntas ada 7 siswa dan ada 13 siswa yang nilainya diatas KKM yaitu, ANAA, ASP, JH, MVO, MFA, NAV, RPA, RA, IJBAY, NMV, TMP dan AY. 7 siswa yang nilainya belum tuntas adalah GKWP 69, MAW mendapat nilai 69, MSII mendapat nilai 69, MZA mendapat nilai 69, RKP mendapat nilai 69, KA mendapat nilai 63, dan EHA mendapat nilai 69. Maka jika dihitung ketuntasan hasil belajar diperoleh sebesar 65%. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar tersebut sudah

mendekati dari ketuntasan belajar yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu sebesar 90%. Sehingga perlu adanya sedikit perubahan dalam proses pembelajaran.

Pada awal Siklus I, pengamat dan guru kelas 3 berkolaborasi untuk melakukan observasi. Tugas pengamat adalah melakukan pengamatan dan mencatat hasil temuan pada lembar observasi yang telah disiapkan. Selama proses pendidikan, pengamat aktif mengamati dan mencatat pelaksanaan keseluruhan kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, tingkat keterlibatan siswa, penggunaan media pembelajaran, serta pemanfaatan keseluruhan dari kegiatan pembelajaran.

Pengamat juga fokus mengamati aspek-aspek kelas yang terkait dengan penelitian, seperti interaksi siswa, permainan peran, dan penggunaan media kartun wayang. Semua hal tersebut dicatat secara cermat dan teliti dalam lembar observasi yang telah disediakan

c. Pengamatan

- 1) Dalam kelas 3, terdapat siswa yang masih diam sendiri dan tidak terlibat dalam permainan peran bersama teman-temannya, sehingga suasana kelas belum sepenuhnya kondusif. Namun, proses pembelajaran sesuai dengan instruksi dari guru.
- 2) Guru telah menjalankan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya oleh observer. Guru menjelaskan model Role Playing kepada siswa dengan bantuan wayang kartun. guru kurang berinteraksi dengan siswa khususnya siswa yang duduknya dibagian belakang.
- 3) Kegiatan siswa, Keadaan kelas yang belum kondusif membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa yang aktif berpendapat masih sedikit. Karena banyak siswa yang ingin melihat penampilan temannya dari dekat

Dari penjelasan diatas diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum dapat terlaksana dengan baik. Ada beberapa kendala atau permasalahan yang ditemukan oleh observer selama proses pembelajaran. Hal tersebut perlu dirubah agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Meskipun terdapat beberapa permasalahan tersebut.

d. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran saat siklus I harus diperbaiki sehingga dapat mencapai target ketuntasan siswa yang ingin dicapai. Hal yang ditemukan dan harus diubah pada saat siklus I meliputi.

- 1) Guru saat kegiatan pembelajaran hanya berpusat atau menjelaskan kepada siswa yang duduk di bagian bangku depan saja. Hal tersebut membuat guru kurang memantau siswa yang duduk dibelakang.

- 2) Respons siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru masih terbatas. Hanya sebagian kecil siswa yang memberikan tanggapan atau respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- 3) Selama pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti dengan seksama ketika guru dan teman-temannya sedang bermain peran. Akibatnya jika ditanya guru mengenai temannya mereka diam saja.

Perubahan pada siklus II agar pembelajaran berjalan dengan baik.

- 1) Guru harus menjelaskan dan berinteraksi kepada semua siswa, guru tidak hanya berinteraksi dengan siswa yang duduknya dibangku depan saja, tetapi juga siswa yang duduk dibarisan belakang.
- 2) Siswa harus memberikan respon kepada guru secara bergantian terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- 3) Semua siswa diharapkan untuk memperhatikan guru dan teman-teman mereka yang sedang bermain peran.

3. Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan saat penelitian, yaitu:

- 1) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk siklus I. RPP ini dirancang dengan menggunakan model Role Playing sebagai metode pembelajaran utama, dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SD.
- 2) Menyiapkan instrumen pengumpulan data penelitian, seperti lembar observasi penelitian. Lembar observasi ini akan diisi oleh observer saat pelaksanaan penelitian untuk mencatat data yang relevan.
- 3) Menentukan kriteria ketuntasan belajar. Dalam penelitian ini, kriteria ketuntasan belajar ditetapkan dengan siswa mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75 dan ketuntasan belajar sebesar 90%. Hal ini menjadi acuan untuk mengevaluasi keberhasilan penelitian.
- 4) Menyiapkan media wayang kartun yang akan dipakai untuk membantu saat pembelajaran Role Playing di kelas.

b. Pelaksanaan

Pada tanggal 22 Juni 2023, dilaksanakan Siklus II penelitian ini yang melibatkan 20 subjek penelitian dari anak kelas 3 SDN 02 Klegen. Tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam kelas oleh instruktur sesuai dengan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelumnya. Seperti pada Siklus I, pada siklus ini pun pendekatan utama yang digunakan masih berfokus pada paradigma Role Playing. Pada Siklus II ini, siswa tetap berpartisipasi aktif dalam bermain peran dan menggunakan kartun wayang sebagai bahan pembelajaran dalam penerapan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan utama dari Siklus II adalah untuk terus memperkuat kemampuan berbicara siswa dengan memanfaatkan kartun wayang dan pendekatan Role Playing. Seperti halnya pada Siklus I, pendekatan Role Playing tetap menjadi landasan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada Siklus II ini.

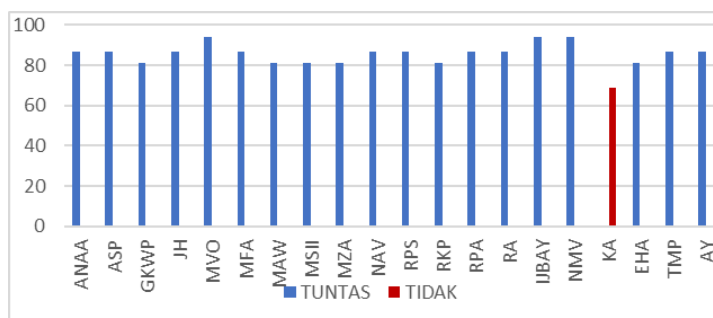
Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menyambut siswa dan menanyakan kabar mereka. Selanjutnya, instruktur mengajak siswa untuk berdoa bersama sebagai tanda hormat sebelum memulai pelajaran dengan berkah. Setelah itu, pembina mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu kebangsaan sebagai upaya untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan kecintaan terhadap negara dalam diri mereka. Selama proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk mengajarkan nilai-nilai nasional dan meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman dan pentingnya bersatu sebagai satu kesatuan. Guru kemudian memberitahu siswa tentang tujuan pembelajaran pada sesi tersebut.

Untuk menciptakan suasana interaktif, guru melakukan ice breaking, yaitu kegiatan yang bertujuan untuk membangun kebersamaan dan keakraban antara siswa. Selanjutnya, guru melaksanakan apresiasi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa. Dengan adanya tanya jawab ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan

Pada kegiatan inti, guru membacakan dongeng pohon apel yang tulus, guru menanyakan permasalahan pada dongeng yang sudah guru bacakan/contohkan kepada siswa, guru menjelaskan mengenai macam-macam karakter pada dongeng, guru membagi siswa dalam 3 kelompok, guru membagi teks cerita dongeng mas untuk mereka pelajari, guru membagi tokoh sesuai dengan karakter siswa, guru mendiskusikan dengan siswa peran akan dilakukan dimana, guru menjelaskan mengenai rubrik penilaian, guru meminta siswa untuk menjadi pengamat untuk temannya, guru membagikan media wayang kartun sesuai peran siswa, guru bertanya mengenai pesan moral bawang merah dan bawang putih kepada siswa.

Pada kegiatan penutup, guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang mereka belum mengerti, guru memberikan kesimpulan, guru memberikan penguatan dengan tujuan pembelajaran, guru menghubungkan situasi yang diperoleh dengan kehidupan nyata, guru memotivasi siswa dan memberikan salam penutup.

Berikut ini adalah data nilai hasil belajar siswa pada siklus II yang dilakukan penelitian oleh peneliti, yaitu:



Gambar 4.5 Nilai Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan data yang terdapat dalam gambar, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa dalam pembelajaran menggunakan model Role Playing dengan bantuan wayang kartun telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan. Terdapat satu siswa yang belum mencapai KKM, dengan kategori "KA", yang menunjukkan ciri-ciri pendiam dan malu-malu dalam kelas. Namun, sebanyak 19 siswa berhasil mencapai target KKM dan memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Dalam menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa, didapatkan angka 95%, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Persentase ketuntasan belajar tersebut melebihi target ketuntasan belajar yang ditetapkan peneliti sebesar 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing dengan bantuan wayang kartun berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan.

c. Pengamatan

Pada siklus I pengamatan atau observer dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas 3. Observer memiliki tugas penting dalam penelitian ini, yaitu melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan mengisi lembar observasi yang telah disediakan.. Berikut hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer.

Observer melakukan pengamatan saat kegiatan berlangsung dengan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan. Dibawah ini merupakan hasil observasi yang telah dilakukan, yaitu:

- 1) Keadaan didalam kelas 3, Suasana kelas kondusif dan kegiatan pembelajaran sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- 2) Kegiatan guru, Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat oleh observer sebelumnya. Guru menjelaskan model Role Playing kepada siswa dengan bantuan wayang kartun. Guru mengajak siswa mengamati temannya yang sedang bermain peran agar jika ditanya siswa bisa menjawabnya.
- 3) Kegiatan siswa, Keadaan kelas yang kondusif membuat siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa dapat memahami Role Playing dengan bantuan wayang kartun dan Siswa banyak yang aktif berpendapat.

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa terjadi perbaikan pada pertemuan di siklus II. Permasalahan yang ditemukan pada pertemuan sebelumnya mulai diperbaiki pada pertemuan ini. Hal tersebut menyebabkan keadaan kelas menjadi lebih kondusif saat kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi terhadap berbagai aspek yang terjadi dalam siklus II, serupa dengan yang dilakukan pada siklus I. Evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi pencapaian target yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam siklus II, tercapai target ketuntasan siswa sebesar 90% dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan pra-siklus dan siklus I. Evaluasi ini membuktikan bahwa

penerapan model pembelajaran Role Playing dengan menggunakan wayang kartun telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditetapkan, yaitu mencapai 90%. Dalam siklus II, perhatian harus diberikan pada hal-hal berikut:

- 1) Guru secara aktif menjelaskan dan berinteraksi dengan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya fokus berinteraksi dengan siswa di barisan depan, tetapi juga memberikan perhatian kepada siswa di barisan belakang.
- 2) Respon siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengalami peningkatan. Semua siswa secara bergantian memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- 3) Saat pembelajaran semua siswa memperhatikan guru dan temannya yang sedang bermain peran. Selain itu, siswa mulai bertanya kepada guru jika tidak faham dengan materi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dan informasi yang telah disampaikan sebelumnya, dapat dihasilkan jawaban terhadap pertanyaan dalam rumusan masalah mengenai penerapan model Role Playing dengan dukungan kartun wayang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SD. Berikut adalah pembahasan mengenai hal tersebut.

1) Peningkatan proses model Role Playing dengan bantuan wayang kartun pada siswa kelas 3 SDN 02 Klegen?

Model Role Playing di kelas 3 SDN 02 Klegen diterapkan sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam proses pengajaran. Sebelumnya, guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru tanpa variasi yang menarik, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Dampaknya, banyak siswa yang kurang fokus, terlihat mengantuk, terdistraksi, dan berbicara dengan teman sekelas tanpa tujuan yang jelas. Menurut Istiqomah et al., (2020), Diduga bahwa rendahnya antusiasme siswa dalam belajar berkontribusi pada rendahnya kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, terutama dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Pendekatan konvensional seperti ceramah dan penghafalan cenderung membuat siswa merasa kurang bersemangat dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Masih terdapat tantangan dalam interaksi antara guru dan siswa di mana siswa cenderung kurang aktif dan enggan menyampaikan pendapat mereka secara langsung, sehingga suasana pembelajaran dalam kelas kurang interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih perlu diperkuat karena siswa menghadapi kesulitan dalam menyampaikan pendapat dan sering merasa malu. Oleh karena itu, tujuan dari penerapan model Role Playing adalah untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan mengatasi kendala-kendala tersebut. Menurut Yusnarti & Suryaningsih, (2021) Penerapan Model Role Playing telah terbukti sangat sukses dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulannya mencakup kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik. Selain itu, pendekatan pembelajaran ini

menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Peneliti juga menggunakan media kartun wayang untuk memberikan kesan seru kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan semangat belajar mereka dan mencegah rasa terhina saat berperan di depan teman sekelas. Media kartun wayang juga membantu mengatasi rasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran, serta meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Secara keseluruhan, Model Role Playing dan penggunaan media kartun wayang dalam pendekatan pembelajaran ini memberikan manfaat yang signifikan, seperti meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dan meningkatkan semangat serta daya serap siswa dalam proses pembelajaran.

Terdapat perbedaan dalam tindakan antara Siklus I dan Siklus II dalam penelitian ini. Pada Siklus I, siswa tidak diberikan contoh bacaan dongeng dengan lafal yang sesuai dengan indikator keterampilan berbicara, sehingga menyebabkan siswa banyak melakukan kesalahan dalam intonasi, kelancaran, kesesuaian isi, dan jeda saat berbicara. Sebaliknya, pada Siklus II, siswa diberikan contoh demonstrasi dalam membacakan cerita dongeng dengan benar sebelum melakukan pentas teater, sehingga anak-anak lebih memahami dan terlatih dalam cara berbicara yang tepat dan akurat di depan teman sebaya. Selain itu, ada perbedaan dalam pembentukan kelompok antara dua siklus tersebut. Pada Siklus II, guru memodifikasi susunan anggota kelompok menjadi berbeda dari Siklus I. Tujuan dari modifikasi ini adalah untuk memberikan variasi dalam interaksi siswa dan menciptakan dinamika yang berbeda dalam pembelajaran.

2) Peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas 3 SDN 02 Klegen?

Pendekatan pembelajaran Role Playing melibatkan siswa berperan sebagai karakter dalam situasi interaksi manusia yang relevan. Dalam model ini, siswa memiliki opsi untuk memilih peran tertentu, sementara siswa lainnya menjadi penonton yang menyaksikan perkembangan drama tersebut. Ketika pendekatan Role Playing dikombinasikan dengan penggunaan kartun wayang, diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan cara ini, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan peran yang relevan dengan kehidupan nyata dan didukung oleh media kartun wayang yang memperkuat pengalaman belajar mereka.

Menurut Mardiana et al., (2021) Model Role Playing merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui berperan dalam bentuk drama. Tujuan dari model ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pendekatan Role Playing, siswa diberikan peran atau situasi belajar yang dirancang oleh guru, yang kemudian dipentaskan dalam adegan atau skenario tertentu. Melalui keterlibatan aktif dalam pengalaman nyata, siswa dapat belajar dengan lebih baik dan mendalam.

Peningkatan proses model Role Playing dengan bantuan wayang kartun pada siswa kelas 3 SDN 02 Klegen yang dilakukan oleh peneliti karena dari permasalahan yang ditemukan saat observasi yaitu siswa ketika ditanya jarang ada yang mau menjawab atau berbicara dan siswa cenderung malu-malu dan takut untuk menyampaikan pendapatnya. Menurut penelitian Delvia (2019), di dalam kelas, suasana belajar belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa. Lebih banyak fokus pada hal-hal formal seperti struktur dan tatanan bahasa, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran berbicara oleh guru masih kurang, sehingga siswa cenderung kurang aktif, merasa jenuh, dan kehilangan konsentrasi dalam belajar. Hal ini seringkali berdampak pada suasana kelas yang gaduh dan siswa sulit untuk mengembangkan keberanian dalam berbicara serta menyampaikan pendapat. Kesulitan siswa dalam berbicara juga berimbas pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Dari

jumlah 20 siswa dalam satu kelas hanya 9 yang mencapai KKM 75 yang sudah ditentukan sebelumnya. Peningkatan proses model Role Playing dengan bantuan wayang kartun pada siswa kelas 3 SDN 02 Klegen dikatakan cocok karena media pembelajaran yang digunakan berupa gambar animasi yang disesuaikan dengan cerita drama yang dapat memikat perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahayu, 2015) Media wayang kartun dipilih karena pembuatannya yang sederhana dan mudah diadaptasi dalam penggunaan di tingkat SD. Wayang kartun terbuat dari kertas, membuatnya menjadi ringan dan mudah untuk dimainkan. Selain itu, wayang kartun dapat diwarnai dengan warna dan corak yang menarik, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan penggunaan wayang kartun sebagai media, diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM terjadi pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hal ini dapat dijelaskan oleh penggunaan pendekatan bermain peran dengan dukungan kartun wayang oleh siswa kelas III di SDN 02 Klegen. Selama proses pembelajaran, penggunaan model bermain peran dengan bantuan kartun wayang telah meningkatkan jumlah siswa yang mencapai tingkat KKM. Pada pertemuan Pra-Siklus, hanya ada 9 siswa yang mencapai atau melampaui ambang batas KKM. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya motivasi dan semangat siswa dalam belajar serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Pada siklus I, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM, dengan 13 siswa mencapai nilai KKM dan 7 siswa belum mencapainya. Hal ini mungkin disebabkan oleh kondisi di dalam kelas yang masih sulit diatur, sehingga siswa kurang memperhatikan saat ada teman yang sedang bermain peran. Pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut dalam jumlah siswa yang mencapai nilai KKM. Sebanyak 19 siswa berhasil mencapai nilai KKM, sementara 1 siswa masih belum mencapainya. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa nilai hasil belajar semua siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Setelah instruktur menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan dukungan media kartun wayang, persentase siswa yang memperoleh nilai KKM 75 meningkat pada siklus I dan II, begitu pula persentase ketuntasan hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran ini berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 SDN 02 Klegen.

Peningkatan persentase penguasaan hasil belajar keterampilan berbicara siswa terjadi secara signifikan pada siklus I dan siklus II. Pada tingkat pra-siklus, hanya 45% dari tujuan pembelajaran keterampilan berbicara siswa yang mencapai ketuntasan minimal. Namun, setelah menerapkan model pembelajaran Role Playing dengan media kartun wayang, persentase ini meningkat secara nyata. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia.

Pada siklus I, terjadi peningkatan proporsi penguasaan hasil belajar keterampilan berbicara siswa menjadi 65%, yang merupakan peningkatan dari kondisi pra-siklus sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media kartun wayang oleh guru dalam proses pembelajaran yang berhasil menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Meskipun terjadi peningkatan, persentase kelengkapannya masih di bawah target yang ditetapkan yaitu 90%. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan pada siklus II untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Jika dibandingkan dengan siklus I, proporsi ketuntasan hasil belajar siswa meningkat lebih lanjut pada siklus II. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kegiatan bermain peran, termasuk dalam aspek kepercayaan

diri, pengaturan nada, pengucapan yang tepat, dan kesesuaian topik dan jeda dalam membaca. Hasil ini menunjukkan efektivitas penggunaan model pembelajaran Role Playing dengan media kartun wayang dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, serta mencapai hasil belajar yang lebih memuaskan pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di SDN 02 Klegen, penggunaan model Role Playing dengan menggunakan kartun wayang berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa di kelas 3. Setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbicara siswa. Pada tahap pra-siklus, 11 siswa memiliki kemampuan berbicara yang kurang baik, dengan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 45%. Namun, nilai hasil belajar meningkat menjadi 65% pada siklus 1. Selanjutnya, pada siklus 2, hasil belajar siswa mencapai 95%, kecuali satu siswa yang belum mencapai KKM karena sifatnya yang lemah lembut dan pendiam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 4(1 Maret 2017), 53–64.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V Sd Padurenan Ii Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 83. <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.83-95>
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>
- Nurchayanto, E. (2016). Penerapan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Application of Cartoon Puppet Media To Improve Javanese Speaking Skills. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 19, 5.
- Panggabean, M., & Kurniawan, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 197–209.
- Putra, A. W. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

Kelas V Sdn Wonosari 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 874–883.

- Rahayu, E. P. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Model Paired Storytelling dengan Media Wayang Kartun pada Siswa Kelas II SD Ngebel Tamantirto Kasihan *Universitas PGRI Yogyakarta*. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/148>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>