



Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas IV SDN 020 Kuaro Mata Pelajaran IPAS

Ulvah Sayyidah^{1*}, Dana Setyowati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Terbuka

¹Sayyidah2021.2.tanahgrogot2@gmail.com

²danasetyowati24@guru.sma.belajar.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 7-05-2025</i> <i>Revised; 10-06-2025</i> <i>Accepted; 11-07-2025</i> <i>Published; 12-08-2025</i>	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektifitas atau peningkatan dari penerapan metode bermain peran dalam keterampilan komunikasi pada peserta didik kelas IV SDN 020 Kuaro pelajaran IPAS. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dengan hasil pengamatan oleh guru, observasi dan wawancara dengan wali kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan komunikasi peserta didik dengan menerapkan metode bermain peran. Kemampuan berbicara dengan jelas dan struktur jadi lebih meningkat, kemampuan kolaborasi dan interaksi juga terlihat membaik dan kemampuan mengekspresikan secara verbal dan nonverbal juga mulai nampak pada setiap peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan II siklus, hasil dari siklus I peserta didik mengalami perubahan yang signifikan dari kemampuan komunikasi mereka terlihat perubahan dan pencapaian indikator penilaian, kemudian, hasil dari siklus ke II peserta didik menjadi lebih luwes dalam berinteraksi dan menunjukkan perubahan yang jauh lebih baik dari siklus I. kesimpulan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan komunikasi peserta didik kelas IV Sd 020 Kuaro seperti yang diharapkan

Key words:

Bermain Peran, Role

Playing, Meningkatkan

Komunikasi

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi



CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Bermain peran adalah sebuah metode dari penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu (Pradita et al. 2021 dalam Lubis, B. A., & Liansari, V. (2023). Sedangkan menurut (Husada et al. 2019 dalam Lubis, B. A., & Liansari, V. (2023) bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyesuaian diri suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam

kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seorang sebagai media pengajaran dan metode pelatihan keterampilan tertentu. Selain itu Menurut (Mardianto., et al. 2023 dalam Lubis, C., & Nasution, S. (2024) Metode role playing merupakan usaha penyampaian materi atau bahan ajar dalam sebuah pertunjukan, penampilan dan memperlihatkan peristiwa yang dialami oleh seseorang, menjadi sebuah model dimana siswa diberikan tugas oleh guru untuk mendramatisasikan keadaan yang mengandung masalah, guna untuk menuntaskan masalah pada situasi kehidupan. Hal ini juga dikemukakan oleh (Bahtiar & Suryani 2019 dalam Lubis, C., & Nasution, S. (2024)) bahwa metode ini melibatkan siswa aktif dalam berbicara melalui kegiatan percakapan dan berpartisipasi dalam kegiatan drama, sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan, metode bermain peran tidak hanya bermain peran atau sebuah pertunjukan tetapi juga sebagai salah satu cara untuk melibatkan siswa aktif dalam berkomunikasi melalui kegiatan percakapan dan drama untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui permasalahan yang dialami sehari-hari dengan metode yang menyenangkan.

Menurut (nur & Kurniati 2019 dalam Seasari et al.,2023) proses bermain peran memungkinkan peserta didik memperoleh keterampilan komunikasi yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Kemampuan komunikasi memainkan peran yang sangat penting dalam interaksi sosial dan perkembangan pribadi. Jika seseorang dapat berkomunikasi dengan baik, mereka dapat secara efektif menyampaikan gagasan, emosi, dan informasi kepada orang lain.

Menurut (Iestari 2018 dalam Seasari et al.,2023) sebagai peneliti sebelumnya juga mengungkapkan tujuan untuk mengetahui efektifitas metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitiannya diketahui bahwa efektifitas metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia 5-6 sudah efektif. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dari beberapa aspek yang telah ditentukan.

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SDN 020 Kuaro dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini melakukan observasi kepada peserta didik menggunakan metode bermain peran dengan skenario pada siklus I peserta didik ada yang berperan sebagai warga yang menanyakan alamat, kemudian peserta didik yang lain berperan sebagai warga sekitar sebagai petunjuk arah dari tempat yang ingin dituju. Pada siklus II terdapat perbedaan skenario yaitu peserta didik ada yang berperan sebagai pengantar paket yang menanyakan alamat, kemudian peserta didik yang lain berperan sebagai warga sekitar yang menunjukkan alamat dengan menambahkan penyebutan arah mata angin.

Penelitian melibatkan 8 peserta didik kelas IV dengan melakukan II siklus pembelajaran yaitu dengan 2 kali pertemuan. Hasil data akan diperoleh dari hasil pengamatan, observasi, dan wawancara dari wali kelas IV. Hasil dari penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk kualitatif atau makna subjektif sehingga data dapat digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian dan membuat kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan diuraikan dengan deskriptif melalui naratif indikator pencapaian setiap peserta didik. Jenis metode ini dipilih karena ingin menjabarkan setiap perkembangan komunikasi peserta didik kelas IV melalui metode bermain peran dalam proses pembelajaran.

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 020 Kuaro Kecamatan Kuaro, Kabupaten Paser Kalimantan Timur. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah 8 orang dan 1 wali kelas sebagai sumber wawancara. Penelitian memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Pertemuan dilakukan dengan II siklus dimana siklus ke II memperbaiki kekurangan yang terjadi disiklus 1 sebagaimana yang tercantum dalam refleksi. Setiap siklus dilakukan dengan 1 kali pertemuan seminggu yang berbeda. Karena memberikan jarak untuk memperbaiki kekurangan dari siklus 1 baik dari menyiapkan modul ajar, media yang digunakan, skenario dari bermain peran, serta ice breaking yang dibuat sesuai dengan pelajaran IPAS yang akan dibahas.

Pengumpulan data dari pengamatan berupa lembar observasi dan hasil wawancara wali kelas IV merupakan teknik yang akan dideskripsikan melalui indikator pencapaian dalam meningkatkan komunikasi. Berikut tabel dari indikator pencapaian siswa yang menjadi rujukan dalam menentukan penelitian dari penelitian ini.

Tabel 1. Indikator pengamatan keterampilan komunikasi peserta didik kelas IV SDN 020 Kuaro

Indikator	Aspek yang diamati
Kemampuan berbicara dengan jelas dan terstruktur	Penilaian terhadap kemampuan siswa dalam merumuskan ide, pandangan, dan gagasan secara lisan atau tertulis dengan struktur kalimat yang logis dan komunikatif.
Keterampilan mengikuti arahan dengan aktif	Menilai kemampuan siswa dalam mendengarkan dengan lebih fokus, mampu melaksanakan intruksi dengan benar dan dapat memberikan tanggapan sesuai konteks
keterampilan berinteraksi dan berkolaborasi dengan baik	Mengevaluasi keterampilan siswa dalam berpartisipasi aktif dalam kelompok melalui diskusi, bertukar pendapat, dan dapat menyelesaikan tugas bersama demi mencapai tujuan yang diinginkan
Penggunaan bahasa yang tepat dan sesuai konteks	Menilai keterampilan siswa dalam pemilihan kata yang tepat dan penggunaan tata bahasa yang tepat sesuai dengan konteks komunikasi yang diharapkan
Ekspresi verbal dan nonverbal	Mengkaji keterampilan siswa dalam mengendalikan aspek vokal dan non verbal, seperti volume suara, intonasi suara, ekspresi wajah, serta gerakan tubuh, guna untuk memperjelas dan efektifitas dalam komunikasi pesan yang disampaikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi yang bertuju pada indikator pencapaian peneliti dapat menentukan hasil keterampilan berkomunikasi dalam proses pembelajaran dengan metode bermain peran pada mata pelajaran IPAS memiliki perubahan dampak yang signifikan terhadap keterampilan komunikasi peserta didik.

Hasil dari siklus 1 setiap peserta didik menunjukkan perubahan dari cara mereka berkomunikasi saat bermain peran menanyakan alamat dan mengarahkan alamat dengan bahasa yang jelas terstruktur, sudah mampu mengekspresikan bahasa verbal dan nonverbal walaupun harus diadakan latihan terlebih dahulu. Kemudian pada siklus ke II hasil peserta didik jauh menunjukkan keterampilan komunikasi yang lebih baik, lebih luwes serta tidak ada lagi bahasa yang terbata-bata. Pada siklus kedua lebih menunjukkan interaksi dan kerjasama yang baik sesama peserta didik, serta lebih percaya diri saat bermain peran.

Berikut table hasil pengamatan melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dengan metode bermain peran.

Table 2 Hasil Pengamatan Berupa Hasil Observasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dengan Metode Bermain Peran

No	Nama	Hasil Observasi Siklus 1	Hasil Obsevasi Siklus II	Kesimpulan Perkembangan Komunikasi
1	AU	Setelah bermain peran, AU bisa menggunakan bahasa yang jelas, terstruktur, dapat berkolaborasi dan sudah mulai mengepresikan secara verbal dan non verbal	Setelah melakukan bermain peran disiklus 2 AU lebih menunjukkan kemajuan yang baik, baik dari segi tatanan bahasa, kemampuan mengepresikan bahasa tubuh untuk memperjelas penyemapaian.	AU sudah banyak mengalami peningkatan komunikasi terutama dalam belajar untuk mengepresikan bahasa tubuh secara verbal dan non verbal
2	AG	Dapat berbicara walau hanya beberapa kata, dapat mendengarkan arahan dengan baik dan berusaha menjelaskan dengan jelas dan berstruktur	Sudah mampu berbicara didepan kelas, menggunakan bahasa yang jelas dan dapat berinteraksi dan berbaur dengan kelompoknya	Hasil perkembangan AG mengalami peningkatan dalam komunikasi karena telah berusaha mengungkapkan pendapat dan berani berbicara didepan kelas secara jelas dan berstruktur.
3	AR	Mampu berbicara didepan kelas, dengan bermain peran AR mulai berani mendekatkan diri untuk berkolaborasi	Pada siklus kedua sudah mulai luwes dalam mengungkapkan pendapat dan mampu mengimbangi tema kelompoknya dalam bentuk kerjasama	Hasil dari bermain peran yang sangat terlihat dari AR mulai berusaha berkolaboratif dengan kelompoknya, dapat mengungkapkan pendapatnya/ mengajukan pertanyaan.
4	DF	Kemampuan berbicaranya sudah menunjukkan kata-kata yang baik, jelas,	Hasil dari siklus II DF lebih menunjukkan keaktifan dalam bermain peran, tidak malu	Dilihat dari hasil observa siksilus ke 1 dan II DF hampir menunjukkan hasil

		terstruktur, sudah menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai konteks, mampu bekerjasama, dan mulai belajar mengepresikan bahasa tubuhnya	saat menjelaskan pendapatnya, menunjukan arah sesuai konteks pembahasan dan lebih lantih dalam menggunakan bahasa tubuhnya	yang baik dari setiap indikator . kemampuan dalam berinteraksi, menjelaskan, mendengarkan, penggunaan bahasa dan bahasa tubuh yang telah sesuai dengan konteks yang diinginkan
5	FZ	Mampu berkata jelas, sesuai konteks, berani mengungkapkan pertanyaan dan pendapatnya, kalaborasi bersama teman juga baik, kemampuan verbalnya masih harus ditingkatkan	Pada siklus II FZ sudah menunjukan peningkatan yang luar biasa karena dari awal sudah memiliki kemampuan komunikasi yang baik, sehingga dengan metode bermain peran menambah kemampuan komunikasinya dan tinggal menyesuaikan saja	Dalam setiap indikator kemampuan FZ sangat menunjukan perubahan yang signifikan.
6	IN	Mampu menggunakan bahasa yang tertata, jelas sesuai konteks, bahasa tubuh, intonasi suara yang pas, dapat bekerja sama dengan baik, dan mampu mengepresikan wajah serta bahasa tubuhnya dengan baik	Kemampuan IN dalam bermain peran siklus II tinggal meneruskan sesuai skenario karena pada siklus I sudah memberikan kemampuan komunikasi yang baik. Tinggal menambah keluwesan dalam bermain peran	Hasil perkembangan komunikasinya sudah baik karena setiap poin indikator IN sudah mampu mengepresikan dengan baik.
7	LY	Sudah menunjukan perubahan dari penggunaan bahasa yang jelas dan belajar menggunakan intonasi suara yang keras, terlihat berusaha menggunakan bahasa tubuh yang mendukung	Dari hasil siklus II LY terlihat lebih berani mengungkapkan pendapatnya dapat menunjukan arah dengan bahasa yang tidak rumit dan sudah mampu mengepresikan bahasa tubuhnya melalui kata-kata dan ekspresi fisik tubuhnya.	Dari hasil bermain peran LY sangat menunjukan peningkatan dari yang sebelumnya, mampu mengupayakan suara yang keras, jelas dan tidak terbata-bata lagi, berusaha mengatur bahasa tubuhnya dengan tepat
8	RF	Sudah menggunakan suara yang keras, bahasa yang terstruktur sesuai dengan konteksnya, kemampuan mendengarkan dengan baik dan kerjasama kelompok serta berusaha mengepresikan wajah yang mendukung.	Pada siklus II intonasi suara sudah tidak benar, tidak kaku dalam mengepresikan bahasa tubuh, dan mengungkapkan bahasa yang tertata.	Menunjukan peningkatan komunikasi yang baik karena mampu memberikan nilai baik dari setiap indikator pencapaian.

Dari hasil penelitian ini menunjukan pembelajaran dengan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi secara drastis. Dengan bermain peran ini siswa masing-masing memberikan perubahan yang lebih baik, yang semula peserta didik belum

fokus dalam mendengarkan dan memberikan respon yang baik, dengan bermain peran siswa dapat memberikan tanggapan yang sesuai, menggunakan bahasa yang lebih fasih dan terstruktur, bahkan sangat terlihat mereka bekerja sama saling membantu dalam menghafal skenario dan saling memberikan tanggapan serta komentar dari setiap anggota kelompok masing-masing. Dengan begitu, selain dari meningkatkan komunikasi banyak hal positif yang dihasilkan dari bermain peran. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Seasari et al.,2023) yang mengatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan komunikasi dalam pelajaran IPAS pada peserta didik.

Dari hasil siklus I karena pertama kali melakukan metode bermain peran dalam pembelajaran cukup memberikan efektifitas dalam meningkatkan komunikasi dan akan memperbaiki kekuarangan dan ketidak sempurnaan sesuai refleksi dari peneliti di siklus I. Kemudian disiklus II peserta didik memberikan perubahan yang jauh lebih baik karena lebih mendalami setiap proses bermain peran yang mereka jalani, siklus II menunjukkan perubahan dari setiap indikator pencapaian dari peserta didik. Ini berarti menunjukkan adanya progres peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam meningkatkan komunikasi setiap peserta didik.

Hasil wawancara dengan wali kelas juga menunjukkan adanya perubahan dari keterampilan komunikasi yang tadinya hanya siswa yang berdominan yang berani berpendapat, berani bertanya, dan saat berkelompok hanya peserta didik yang berdominan yang menguasai jalannya diskusi, tetapi dengan adanya metode bermain peran tidak hanya satu dua peserta didik yang berdominan tetapi semua mengambil adil dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mampu berkomunikasi dengan baik, akan belajar mengutarakan pendapatnya, belajar menggunakan bahasa yang jelas dan rapi, serta belajar bekerjasama dan berinteraksi aktif dalam kelompok. Selain itu, berusaha menggunakan bahasa tubuh mereka dengan belajar intonasi suara yang baik, belajar mengekspresikan wajah mereka dalam bermain peran.

Dalam (Seasari et al.,2023) bermain peran sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk memiliki keterampilan berkomunikasi yang lebih baik. Mereka dapat lebih percaya diri menyampaikan pendapat dan ide mereka, lebih terlibat dalam diskusi kelas, dan lebih terlibat dalam kegiatan kelompok. Selain itu, berkomunikasi yang baik membantu mereka dalam interaksi sosial dan presentasi di depan umum. Melibatkan peserta didik dalam simulasi peran, metode ini juga memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, metode bermain peran ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV dalam pelajaran IPAS secara signifikan dan juga metode ini mendorong peserta didik untuk berkolaborasi, berinteraksi dan dapat memecahkan masalah yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam melakukan penelitian dan menyusun artikel ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak yaitu dari kepala sekolah SDN 020 Kuaro ibu Purnawati S.Pd.SD, dewan guru SDN 020 Kuaro, ibu Suyatmiyati, S.Pd sekaligus sebagai supervisor 2, peserta didik kelas IV sebagai subjek peneliti, dan juga tidak terlupakan dukungan dari keluarga yang sangat membantu jalannya proses penelitian, maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah disebutkan.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini dikaitkan dengan rumusan masalah pada awal pembuatan artikel sekaligus untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dalam proses pembelajaran, serta bagaimana mekanisme peningkatan yang terjadi pada peserta didik dalam membawa perubahan untuk meningkatkan komunikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif mampu meningkatkan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran. Lalu bagaimana metode bermain peran bekerja dalam mendorong perkembangan keterampilan komunikasi.

Dari pelaksanaan siklus I dan siklus II menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan komunikasi peserta didik kelas IV SDN 020 Kuaro dengan mata pelajaran IPAS. Semua indikator pencapaian dapat terpenuhi sebagai pengukur dari perubahan peserta didik dengan masing-masing kekurangan dan kelebihan mereka. Hasil wawancara guru kelas juga memberikan penguatan bahwa setelah melakukan metode bermain peran peserta didik yang kurang dalam berkomunikasi dikelas menunjukkan perubahan menjadi lebih baik. Dalam (Seasari et al.,2023) juga menyebutkan sebagai penguat bahwa Metode ini membantu peserta didik berinteraksi dan bekerjasama dengan baik, menggunakan bahasa dengan benar, berbicara dengan jelas dan terstruktur, mendengarkan dengan aktif dan mengantar ekspresi verbal dan nonverbal dengan baik.

Dengan begitu kesimpulan dari penelitian ini bahwa penerapan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SDN 020 Kuaro. Kemajuan ini terlihat dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II yang mengindikasikan perubahan signifikan terhadap keterampilan komunikasi siswa. Semua indikator pencapaian berhasil dipenuhi, yang mencerminkan adanya perkembangan positif meskipun terdapat variasi dalam kemampuan individu peserta didik.

Saran

Saran dari penelitian ini untuk peneliti selanjutnya agar lebih dapat dikembangkan lagi maupun dari segi pemaparan, segi pelaksanaan atau pun pembuatan artikel dan laporan. Metode bermain peran juga dapat dilakukan dengan mata pelajaran lain dalam aspek yang lebih luas dan menarik sehingga dalam pembuatan skenario juga dibuat lebih bervariasi dan menarik bagi peserta didik dan tentunya sesuai dengan materi dan aspek yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini , N.A. S. (2021). Metode Bermain Peran (Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS. DOTPLUS Publisher
- Andriati, N. (2015). Pengembangan model bimbingan klasikal dengan teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.15294/jubk.v4i1.6873>
- Hermawati. 2025. Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Praktik Langkah Mudah Dilapangan. Indonesia Emas Grup
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode role playing. *Kompetensi*, 17(1), 134–142. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.242>

- Lubis, B. A., & Liansari, V. (2023). Meningkatkan metode bermain peran dalam menceritakan kembali cerita rakyat siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2117–2126. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3475>
- 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). <https://jurnaldidaktika.org>
- Mulya, Y., & Lili, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, 2(3), 253–261.
- Nirbita, B. N., & Widyaningrum, B. (2022). *Komunikasi pendidikan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Nofrion. 2016. *KOMUNIKASI PENDIDIKAN* (Penerapan Teori Dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran). Penerbit KENCANA
- Saesari, A. A. I., Untari, M. F. A., & Nuvitalia, D. (2023). Analisis metode bermain peran terhadap keterampilan berkomunikasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4561.
- Seminar, D. R. 2019. *Psikologi Bermain: Bermain Dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press
- Ulfah, S. M., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83–91.