

Penerapan Metode *Role Play* Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Fatma Dewani Harhap

Program Studi Sistem Informasi Nahdlatul Ulama Sumatera Utara
Email: fatmadewaniharhap@yahoo.com

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2024-11-14

Revised : 2024-11-23

Accepted: 2024-11-29

KEYWORD

Role Play Method, Speaking Skill, Elementary School Student

KATA KUNCI

Metode Role Play, Keterampilan Berbicara, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to improve the English speaking ability of elementary school students through role-playing method in class VI of SDN 106161, located in Percut Sei Tuan Sub-district, Deli Serdang Regency. This research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. This research involved the stages of planning, implementation, observation, and reflection in each cycle. The results showed that at the end of Cycle I, the average score for students' English speaking skills was 49.05%. At the end of Cycle II, this average score increased significantly to 85.25%. These results show that the role-playing method can effectively serve as a learning strategy to improve English speaking skills, especially for elementary school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui metode bermain peran di kelas VI SDN 106161, yang terletak di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi di setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akhir Siklus I, skor rata-rata untuk keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa adalah 49,05%. Pada akhir Siklus II, nilai rata-rata ini meningkat secara signifikan menjadi 85,25%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat secara efektif berfungsi sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris, khususnya untuk siswa sekolah dasar.

1. Pendahuluan

a. Latar Belakang

Berbicara atau komunikasi lisan sangat bergantung pada pemahaman tata bahasa yang kuat, karena tujuan utama komunikasi adalah untuk memahami dan dipahami. Oleh karena itu, komunikasi lisan yang efektif tidak hanya membutuhkan pemahaman kosakata, tetapi juga kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan jelas sehingga orang lain dapat memahaminya. Komunikasi secara umum memiliki tujuan untuk berbagi dan menerima informasi.

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang penting dan sangat bervariasi di seluruh wilayah.

Kemahiran berbahasa Inggris sangat penting bagi setiap orang untuk terlibat dalam komunikasi internasional. Kemampuan ini sangat penting karena bahasa Inggris digunakan secara luas sebagai bahasa utama untuk mengakses informasi global di berbagai aspek kehidupan.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, penguasaan bahasa Inggris menjadi semakin penting, mengingat statusnya sebagai bahasa internasional. Di negara-negara di mana bahasa Indonesia bukan merupakan bahasa utama, ketidakmampuan berbahasa Inggris dapat menyebabkan kebingungan dan kurangnya arah.

Keterampilan berbicara memainkan peran penting dalam efektivitas komunikasi. Tanpa

keterampilan ini, akan sulit untuk menginterpretasikan pesan yang disampaikan. Kemampuan berbicara melibatkan aspek linguistik dan non-linguistik, dan menggunakan aspek-aspek ini secara akurat dan tepat akan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik antara pembicara dan pendengar selama komunikasi.

Cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa adalah dengan melibatkan mereka secara teratur dalam kegiatan yang mendorong percakapan dan komunikasi dalam bahasa Inggris. Karena siswa sekolah dasar berada pada tahap awal dalam mempelajari bahasa asing, paparan mereka terhadap kosakata bahasa Inggris sering kali terbatas. Untuk mendukung pemahaman mereka, akan sangat membantu jika guru memulai dengan kata-kata yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari mereka, mendemonstrasikan kata-kata tersebut dalam konteks kehidupan nyata, dan memperkuat pembelajaran melalui pengulangan. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan berbicara dalam bahasa Inggris ketika diminta untuk membaca naskah yang ditulis dalam bahasa tersebut, sehingga menyoroti perlunya pendekatan yang praktis dan interaktif.

Metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa adalah melalui penggunaan pendekatan pembelajaran bermain peran. Strategi interaktif ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Bermain peran tidak hanya membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih efektif, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kinerja akademik mereka secara keseluruhan.

Role play adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk mengilustrasikan peran, sikap, perilaku, dan nilai-nilai, dengan tujuan untuk menumbuhkan pemahaman tentang perasaan, perspektif, dan proses berpikir orang lain. Dalam metode ini, siswa mengambil peran tertentu dan memerankannya dengan teman sebayanya berdasarkan tema atau materi yang diberikan, sementara siswa lain mengamati dan memberikan evaluasi.

Model pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu kekuatan utamanya adalah kemampuannya untuk mendorong partisipasi aktif siswa sambil menumbuhkan pemikiran kritis selama proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menyelidiki masalah dunia nyata, memperoleh

perspektif baru, dan terlibat dalam interaksi sosial yang berharga.

Metode ini bertujuan untuk mencegah siswa merasa bosan atau tidak terlibat selama proses belajar mengajar. Metode ini memungkinkan siswa dan guru untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Sebagai hasilnya, siswa diharapkan menjadi lebih fokus, mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, dan menikmati pengalaman belajar, terutama dalam pelajaran bahasa Inggris, yang menggabungkan pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan.

2. Teori

a. Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Kemampuan berbicara mengacu pada keterampilan menyampaikan pendapat, pikiran, atau perasaan kepada individu atau kelompok secara lisan, baik secara langsung maupun jarak jauh.

Moris, seperti yang dikutip dalam Novia (2002: 54), menggambarkan berbicara sebagai sarana komunikasi alamiah dalam sebuah komunitas, yang memungkinkan individu untuk berbagi pikiran dan berpartisipasi dalam interaksi sosial. Di lingkungan sekolah dasar, siswa memainkan peran ganda sebagai pendengar dan pembicara yang aktif. Guru menggunakan berbicara sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan, sementara siswa secara aktif terlibat dengan mendengarkan untuk memahami dan mengekspresikan ide dan aspirasi mereka baik di dalam kelas maupun dalam konteks yang lebih luas.

Pendekatan komunikatif dan pragmatis menekankan hubungan yang kuat antara keterampilan berbicara dan mendengarkan. Mengembangkan keterampilan berbicara membutuhkan pemahaman dasar tentang bagaimana menyusun kalimat secara efektif. Selama komunikasi, pembicara menyampaikan ide atau pendapat mereka kepada pendengar, baik secara langsung maupun melalui saluran komunikasi yang dimediasi.

Jean Miculka menguraikan lima elemen penting dalam proses komunikasi: Sender, Encoding, Message, Decoding, dan Feedback. Pengirim, atau pembicara, bertindak sebagai sumber informasi, menyampaikan pesan dalam bentuk verbal, seperti kata-kata yang diucapkan, dan bentuk nonverbal, seperti gerak tubuh, sikap, atau bisikan. Penyandian mengacu pada transformasi ide atau pemikiran menjadi pesan terstruktur, baik verbal maupun nonverbal, yang dapat dikomunikasikan secara efektif. Pesan itu

sendiri mewakili konten yang dikirimkan, yang dapat berupa kata-kata, gelombang suara, atau gerakan tertentu. Penguraian sandi melibatkan interpretasi dan pemahaman pesan yang diterima, sehingga pendengar dapat memahami makna yang dimaksud. Terakhir, umpan balik berfungsi sebagai respons pendengar, yang mencerminkan apakah pesan pembicara telah dipahami dengan jelas dan melengkapi siklus komunikasi.

Arsjad mengidentifikasi beberapa faktor yang penting untuk berbicara efektif, yang dibagi menjadi aspek linguistik dan non-linguistik. Faktor linguistik terdiri dari: (1) pengucapan yang tepat, (2) penggunaan tekanan, nada, artikulasi, dan waktu yang tepat, (3) pilihan kata yang tepat (diksi), dan (4) kalimat yang terstruktur dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembicaraan. Di sisi lain, faktor non-linguistik meliputi: (1) menjaga sikap tenang, percaya diri, dan alamiah, (2) menjalin kontak mata dengan pendengar, (3) menghargai pendapat orang lain, (4) menggunakan gerak tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai, (5) memastikan volume suara yang tepat, (6) menyampaikan pidato dengan lancar, (7) menyampaikan alasan yang logis dan relevan, dan (8) memiliki pemahaman yang kuat tentang topik yang dibicarakan.

Keterampilan berbicara melibatkan aspek linguistik dan non-linguistik, yang masing-masing memainkan peran penting dalam komunikasi yang efektif. Aspek linguistik meliputi pelafalan, yang membantu pembicara mengingat kata-kata atau frasa yang diperlukan; intonasi, yang menambahkan emosi dan kejelasan pada kata-kata yang diucapkan; pemilihan kosakata, yang memastikan penggunaan istilah yang tepat dan tepat; dan struktur kalimat, yang mengorganisasikan pikiran secara koheren. Di sisi lain, aspek non-linguistik meningkatkan penyampaian pidato dan mencakup volume suara agar dapat didengar dengan jelas, ekspresi wajah dan gerakan untuk menyampaikan emosi, kepercayaan diri untuk berbicara tanpa ragu-ragu, kelancaran untuk menjaga alur pembicaraan, dan penguasaan topik untuk memastikan konten relevan dan akurat. Bersama-sama, aspek-aspek ini menciptakan fondasi yang komprehensif untuk mengembangkan kemampuan berbicara yang kuat.

b. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Sanjaya (2006:159), *role playing* adalah metode pengajaran yang berfungsi sebagai jenis simulasi yang bertujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa historis, menggambarkan situasi dunia nyata, atau

membayangkan skenario potensial di masa depan. Metode ini melibatkan siswa dengan tidak hanya membantu mereka memahami suatu konsep, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan pengetahuan ke dalam tindakan. Melalui bermain peran, siswa dapat menganalisis masalah, mengeksplorasi pendekatan alternatif, dan mengembangkan solusi kreatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Metode *Role Playing* mendorong partisipasi aktif siswa dengan melibatkan mereka secara langsung dalam materi pelajaran, yang meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dengan materi atau topik yang sedang dipelajari.

Role play adalah metode pengajaran yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri di depan orang lain, meningkatkan kemampuan berbicara melalui peran yang mereka mainkan, dan menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai moral yang tertanam dalam peran yang ditugaskan kepada mereka. Seperti metode pengajaran lainnya, *role play* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Sanjaya, kelebihan metode berbasis simulasi, termasuk *role play*, antara lain: (1) Membekali siswa untuk menangani situasi kehidupan nyata dalam lingkungan keluarga, sosial, dan tempat kerja; (2) Merangsang kreativitas dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari; (3) Membangun keberanian dan rasa percaya diri siswa; (4) Memperluas pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa untuk menghadapi tantangan sosial yang kompleks; dan (5) Meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Persiapan dan Langkah-langkah Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Hamdayama, permainan peran dalam pembelajaran mengikuti beberapa langkah terstruktur untuk memastikan keefektifannya. Prosesnya dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang sesuai dengan siswa, yang sering kali diambil dari kehidupan sehari-hari atau topik yang sedang dipelajari. Pendekatan ini membantu siswa untuk terhubung dengan masalah dan memotivasi mereka untuk mencari solusi. Selanjutnya, peran diberikan berdasarkan masalah, dengan deskripsi rinci tentang karakter dan tanggung jawab mereka. Guru kemudian menyusun permainan peran dengan menyiapkan dialog dan mengatur alur kegiatan. Pengamat juga dipersiapkan, melibatkan siswa yang tidak berpartisipasi langsung dalam permainan

peran untuk menganalisis dan mengevaluasi kinerja. Selama tahap permainan peran, para siswa menjalankan peran yang telah ditentukan sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan, sehingga mereka dapat bereaksi dan terlibat dengan konten secara dinamis. Akhirnya, sesi diakhiri dengan diskusi dan evaluasi, di mana para siswa mendiskusikan isu-isu yang disajikan, mengajukan pertanyaan, dan merefleksikan penampilan mereka. Hal ini diikuti dengan menarik kesimpulan dari kegiatan tersebut, memperkuat tujuan pembelajaran dan wawasan yang diperoleh melalui latihan bermain peran.

3. Metodologi Penelitian

a. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Classroom Action Research (CAR) atau disebut juga Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang secara khusus dirancang dan dilaksanakan di dalam kelas. Menurut Arikunto, PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara kolaboratif. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi kinerja siswa dengan menilai partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran dan mengidentifikasi peningkatan hasil belajar. Ketika keterlibatan dan pemahaman siswa tidak memadai, PTK berfungsi sebagai kerangka kerja untuk menunjukkan kelemahan dan mengimplementasikan penyesuaian yang diperlukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran secara keseluruhan.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Analisis Data

Data penelitian dikumpulkan dari 17 responden, yang semuanya adalah siswa kelas enam di SDN 106161 di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Data dianalisis untuk menilai keberhasilan penelitian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan nilai rata-rata $\geq 68\%$. Tingkat pencapaian kriteria keberhasilan dihitung dengan menggunakan metode berikut:

Presentase pencapaian skor = Nilai rata-rata x 100 %

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbicara dilakukan

selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan.

b. Hasil Analisis

Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris di antara siswa kelas enam menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam persentase pencapaian keterampilan berbicara bahasa Inggris di SDN 106161, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Nilai akhir rata-rata meningkat dari 44,77 pada Siklus I menjadi 73,85 pada Siklus II, yang mencerminkan kemajuan besar dalam kemampuan berbicara siswa.

c. Tabel

Hasil Analisis Data Keterampilan Berbicara dan Pemantau Aktivitas Guru dan Siswa

NO	Jenis Data	Siklus I (presentase)	Siklus II (presentase)
1.	Pertemuan 1 (P1)	40,50	65,50
2.	Pertemuan 2 (P2)	49,05	85,25
3.	Rata-rata kelas (P1+P2: 2)	44,77	73,85
4.	Pemantauan Tindakan Aktivitas Guru dan Siswa	70%	96%

Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa metode bermain peran yang digunakan oleh para peneliti efektif dan memadai dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan nilai yang dicapai pada Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada Siklus I dipengaruhi oleh persiapan awal dari metode yang digunakan, yang berdampak pada aktivitas guru dan siswa. Namun, pada Siklus II, pengalaman dan wawasan yang diperoleh dari Siklus I memungkinkan guru untuk melakukan persiapan yang lebih baik, menyelaraskan proses pembelajaran yang lebih dekat dengan tujuan dan harapan yang diinginkan.

d. Pembahasan

Analisis data dari setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa ketika menggunakan metode bermain peran. Pada akhir Siklus I, nilai rata-rata

siswa adalah 49,05%, sebagian besar karena siswa belum sepenuhnya memahami instruksi guru, dan guru tidak cukup siap untuk menghadapi tantangan yang tidak terduga selama proses pembelajaran. Namun, pada akhir Siklus II, skor rata-rata meningkat secara signifikan menjadi 85,25%. Peningkatan ini disebabkan oleh perencanaan pembelajaran guru yang lebih matang dan disempurnakan, yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Selain itu, komitmen bersama antara guru dan siswa untuk menjaga suasana yang kondusif juga turut berkontribusi terhadap kemajuan ini. Keterlibatan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat, meningkat dari 70% menjadi 96%. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa identifikasi masalah dan analisis kolaboratif para peneliti dengan rekan-rekannya menghasilkan solusi yang efektif dan hasil yang luar biasa.

Belajar berbicara melalui metode bermain peran memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara lebih efektif. Metode ini meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dengan memungkinkan mereka untuk menghubungkan pengetahuan mereka dengan situasi kehidupan nyata. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme selama kegiatan belajar, karena mereka mengambil peran aktif sebagai peserta utama dalam pelajaran. Metode role-play telah terbukti cukup efektif dalam membina lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi dalam kelompok.

5. Simpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di SDN 106161, yang terletak di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa kelas enam selama semester pertama tahun ajaran 2023/2024 dengan menggunakan metode bermain peran. Temuan menunjukkan bahwa siswa menjadi semakin terbiasa terlibat dalam kegiatan bermain peran dalam bahasa Inggris. Metode ini secara positif mempengaruhi berbagai aspek perkembangan siswa, seperti peningkatan kepercayaan diri, keberanian, kejernihan suara, penguasaan kosakata, pemahaman, kefasihan, dan keterampilan terkait lainnya. Selain itu, kolaborasi yang lebih besar di antara anggota kelompok diamati pada siklus kedua dibandingkan dengan siklus pertama, karena siswa menjadi lebih nyaman

dengan kerja tim. Peningkatan ini secara konsisten tercermin dalam pengamatan para peneliti dan pengamat, yang menunjukkan kemajuan yang stabil di setiap siklus.

Berdasarkan kesimpulan sebelumnya, penerapan metode role-play dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya mendorong partisipasi aktif, tetapi juga memicu antusiasme siswa. Melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman praktis dan kesempatan untuk mengeksplorasi potensi mereka. Pendekatan ini menumbuhkan kolaborasi kelompok yang lebih kuat, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, pelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan karena siswa secara aktif berinteraksi dengan materi dan membenamkan diri dalam kegiatan bermain peran, sehingga membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan bertahan lama.

Peningkatan ini terlihat dari data observasi kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa yang menunjukkan kemajuan yang signifikan dengan diterapkannya metode role-play. Nilai rata-rata meningkat dari 40,50% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 49,05% pada pertemuan kedua di siklus yang sama. Kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan menyebabkan peningkatan lebih lanjut, dengan skor meningkat menjadi 65,50% pada pertemuan pertama Siklus II dan mencapai 82,25% pada pertemuan kedua Siklus II.

Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan guru dan siswa meningkat dari 70% di Siklus I menjadi 96% di Siklus II.

b. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, kesimpulan, dan implikasi yang diperoleh dari penelitian ini, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Bagi para pendidik, sangat penting untuk mempersiapkan semua aspek yang berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Hal ini termasuk mendorong siswa untuk membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik juga harus menerapkan pendekatan yang beragam dan mengoptimalkan penggunaan metode pengajaran, karena dengan menerapkan strategi yang tepat dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih efektif dan berdampak.

6. Daftar Pustaka

- Arifin. (2006). Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap aktivitas guru dan hasil belajar murid. *Majalah Ilmiah Ukhuwah*, 1(4).
- Arikunto, S., dkk. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Desmita. (2012). *Psikologi perkembangan siswa*. Rosda.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi pendidikan*. Rineka Cipta.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Jalil, J. (2014). *Panduan mudah penelitian tindakan kelas*. Prestasi Pustaka.
- Ladousse, G. P. (2009). *Role play* (20th ed.). Oxford University Press.
- Langford, D. (2002). *Analysing talk* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- McKay, P. (2006). *Assessing young language learners*. Cambridge University Press.
- Miculka, J. (2007). *Speaking for success* (2nd ed.). South-Western Educational Publishing.
- Mulyati, Y., dkk. (2007). *Keterampilan berbahasa Indonesia SD*. Universitas Terbuka.
- Nurhayati, E. (2011). *Psikologi pendidikan inovatif*. Pustaka Pelajar.
- Saleh, Z. H. M. (2013). *Terampil menulis di sekolah dasar*. Pustaka Mandiri.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Surna, I. N., & Pandeiro, O. D. (2014). *Psikologi pendidikan 1*. Erlangga.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).