

EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI ILMIAH PADA MATERI EKOSISTEM: KAJIAN LITERATUR

Auji Ruzana^{1*}, M. Suwignyo Prayogo², Intan Sanuba Shabrina³ dan Putri Jasmine Firdausi⁴

¹⁻⁴ Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

* Email: aujiruzana3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah siswa pada topik ekosistem. Metode penelitian menggunakan desain eksperimen dengan prosedur yang melibatkan pembagian peran, penyusunan dialog, pelaksanaan, serta refleksi dan diskusi. Objek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu sekolah menengah, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah siswa. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dan kemampuan lebih baik dalam menjelaskan konsep ekosistem melalui peran yang dimainkan, termasuk menghubungkan komponen biotik dan abiotik.

Kata kunci: Strategi Bermain Peran, Komunikasi Ilmiah, Ekosistem, Pembelajaran IPA

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the role-playing learning strategy in improving students' scientific communication skills on the topic of ecosystems. The research employed an experimental design with procedures that included role assignment, dialogue preparation, implementation, as well as reflection and discussion. The subjects of the study were fifth-grade students school, with data collected through observation and interviews. The data were analyzed using a qualitative descriptive approach. The results show that the role-playing strategy is effective in enhancing students' scientific communication skills. Students demonstrated active participation and improved ability to explain ecosystem concepts through the roles they played, including connecting biotic and abiotic components.

Keywords: Role-Playing Strategy, Scientific Communication, Ecosystem, Science Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran sains, khususnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar transfer teori dan konsep ilmiah. Peserta didik dituntut untuk mampu menyampaikan pengetahuan ilmiah mereka dengan jelas, logis, dan rasional. Salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan komunikasi ilmiah, yaitu kemampuan untuk menjelaskan hasil pengamatan, mengemukakan ide, serta berargumentasi berdasarkan bukti dan konsep ilmiah (Nurlaelah et al., 2020). Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal siswa dalam berpikir kritis dan membuat keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa

keterampilan komunikasi ilmiah siswa masih belum berkembang optimal. Dalam proses pembelajaran, terutama pada materi ekosistem, banyak siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan kurang terlibat dalam kegiatan berpikir serta berdiskusi, sebagaimana masalah keterampilan berbicara dan komunikasi juga ditemukan pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Mabruri & Aristya, 2017). Akibatnya, mereka kehilangan kesempatan untuk melatih kemampuan berbicara, menyampaikan pendapat, dan menarik kesimpulan secara ilmiah, yang menjadi indikator utama komunikasi ilmiah. Pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif seperti role playing terbukti dapat meningkatkan

aktivitas dan hasil belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran IPA (Sibarani, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan ini dan mendorong partisipasi aktif serta keberanian siswa dalam berekspresi, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu strategi yang dinilai efektif dan sesuai untuk materi interaktif seperti ekosistem adalah strategi bermain peran (*role playing*). Strategi *role playing* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk memerankan suatu tokoh, situasi, atau peristiwa tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam konteks materi ekosistem, strategi ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan dan menghayati keterkaitan antar komponen ekosistem—meliputi produsen, konsumen, dan pengurai—ditinjau dari fungsi atau peran yang mereka jalankan.

Melalui bermain peran, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman konseptual secara mendalam, tetapi juga secara langsung melatih keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dalam konteks ilmiah. Metode ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, serta memberi ruang bagi siswa untuk berlatih mengolah, menafsirkan, dan memahami konsep secara logis. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis efektivitas penggunaan strategi pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah siswa pada materi ekosistem. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran inovatif yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode *literatur review*, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana efektivitas strategi pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah siswa pada materi ekosistem. Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis berbagai literatur yang relevan, seperti artikel ilmiah, jurnal pendidikan, buku, serta hasil penelitian

sebelumnya. Melalui proses penelaahan sistematis terhadap sumber-sumber tersebut, penelitian ini bertujuan memperoleh pemahaman komprehensif mengenai temuan-temuan terkait penggunaan *role playing* dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap kemampuan komunikasi ilmiah siswa.

Langkah-langkah penelitian meliputi:

- 1) menentukan topik dan kata kunci penelitian, seperti "strategi bermain peran", "komunikasi ilmiah", dan "pembelajaran ekosistem"
- 2) melakukan pencarian dan pilihan sumber dari database ilmiah seperti Google Scholar, ResearchGate, dan DOAJ yang diterbitkan antara tahun 2015 dan 2025
- 3) melakukan analisis isi, atau analisis isi, terhadap hasil setiap penelitian untuk identifikasi kesamaan, perbedaan, dan efektivitas strategi yang digunakan

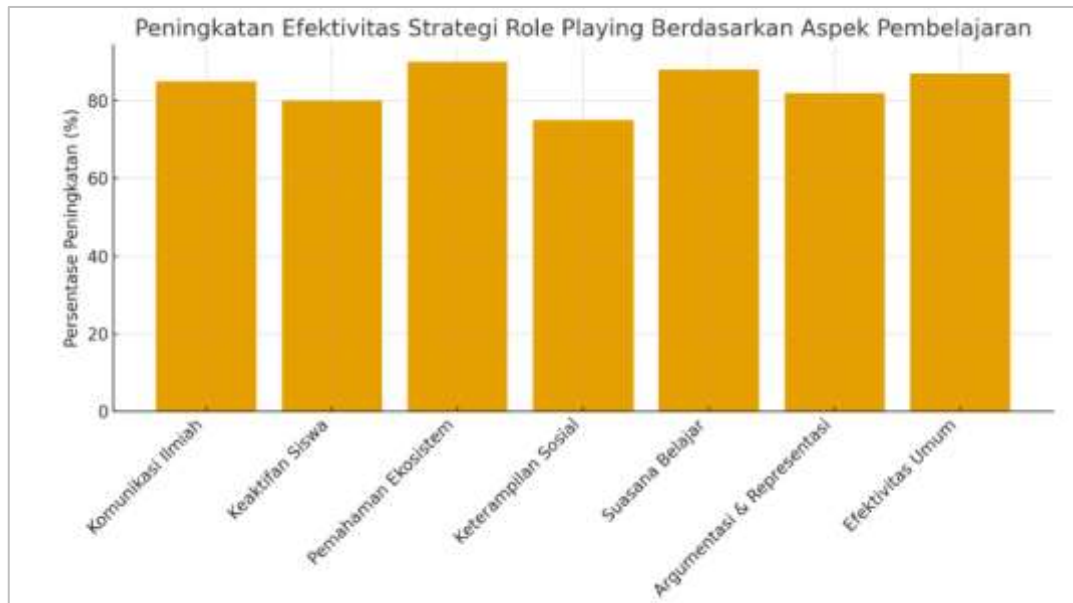
Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman menyeluruh tentang temuan penelitian saat ini tanpa melakukan eksperimen lapangan secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat deskriptif-analitis dan berpusat pada penguatan teori serta temuan-temuan empiris yang mendukung strategi dalam pembelajaran sains.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sains tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami teori dan konsep ilmiah, tetapi juga agar mereka mampu menyampaikan pengetahuan ilmiahnya dengan jelas dan logis. Menurut Nurlaelah et al. (2020), salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran IPA adalah komunikasi ilmiah meliputi kemampuan peserta didik dalam menjelaskan hasil pengamatan, menyampaikan gagasan, dan berargumentasi berdasarkan bukti dan konsep ilmiah. Kemampuan ini menjadi bekal penting bagi siswa untuk berpikir rasional dan membuat keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataannya di lapangan masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, terutama pada materi ekosistem. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat dalam kegiatan berpikir dan berdiskusi. Akibatnya, keterampilan komunikasi ilmiah mereka belum berkembang

secara optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, keberanian berbicara, serta kemampuan berpikir ilmiah. Salah satu strategi yang dinilai efektif adalah strategi bermain peran (*role playing*).



Gambar 1. Pembelajaran menggunakan Role Playing untuk Berbagai Kompetensi

A. Strategi Bermain Peran (*Role Playing*)

Strategi bermain peran atau *role playing* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk memerankan suatu tokoh, situasi, atau peristiwa tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa belajar dengan cara menghayati dan mengekspresikan peran yang diberikan, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna (Mabruri & Aristya, 2017; Sibarani, 2024).

Metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbicara melalui dialog dan bermain peran dalam drama, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan mereka dalam bekerja sama hingga mencapai hasil yang diharapkan, serta (2) menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui

permainan. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan juga berkontribusi pada pengembangan aspek kebahasaan lainnya. Keterampilan Komunikasi Ilmiah dalam Pembelajaran Sains

Keterampilan komunikasi ilmiah merupakan salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran abad ke-21, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi efektif. Dalam konteks sains, komunikasi ilmiah berarti kemampuan untuk menyampaikan gagasan berdasarkan data dan fakta ilmiah, baik secara lisan maupun tulisan, serta dalam bentuk diskusi, laporan, maupun presentasi.

Adapun beberapa indikator keterampilan komunikasi ilmiah antara lain:

1. Kemampuan menjelaskan fenomena ilmiah menggunakan konsep yang benar.

2. Kemampuan menyampaikan ide atau pendapat dengan bahasa yang runtut dan ilmiah.
3. Kemampuan berargumentasi dan memberikan tanggapan berdasarkan bukti.
4. Kemampuan menyimpulkan hasil diskusi atau pengamatan secara objektif dan logis.

Kemampuan ini tidak dapat tumbuh hanya melalui metode ceramah. Siswa perlu terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang memberi ruang untuk berbicara, berdiskusi, dan mengekspresikan pemikirannya. Dalam hal ini, strategi bermain peran menjadi sarana yang tepat karena memungkinkan siswa untuk berlatih berkomunikasi dalam konteks ilmiah yang menyenangkan dan nyata.

B. Penerapan *Role Playing* pada Materi Ekosistem

Materi ekosistem membahas hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungan, termasuk interaksi antara komponen biotik dan abiotik. Pemahaman konsep ini menuntut keterlibatan aktif siswa agar mereka dapat melihat keterkaitan antar unsur ekosistem secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan temuan Sibarani (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, karena siswa terlibat langsung dalam memerankan interaksi antar komponen ekosistem.

Langkah-langkah penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran ekosistem antara lain sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan:
Guru menjelaskan konsep dasar ekosistem dan tujuan pembelajaran melalui kegiatan bermain peran.
2. Pembagian Peran dan Skenario:
Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi peran tertentu, seperti pohon sebagai produsen, kelinci sebagai konsumen pertama, ular sebagai konsumen kedua, elang sebagai konsumen puncak, serta jamur sebagai pengurai.

3. Penyusunan Dialog:
Setiap kelompok menyusun dialog atau alur cerita yang menggambarkan interaksi antar makhluk hidup, misalnya proses rantai makanan atau keseimbangan ekosistem.
4. Pelaksanaan Bermain Peran:
Siswa menampilkan peran mereka di depan kelas dengan menunjukkan hubungan antar komponen ekosistem sesuai dengan konsep ilmiah.
5. Refleksi dan Diskusi:
Setelah kegiatan, guru mengarahkan diskusi kelas untuk mengaitkan permainan dengan teori ekosistem. Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan kembali konsep yang telah dipergakan dan menarik kesimpulan secara ilmiah.

Melalui tahapan tersebut, siswa belajar bukan hanya memahami teori, tetapi juga mengkomunikasikan hasil pembelajaran secara ilmiah dan logis.

C. Efektivitas *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Ilmiah

Penggunaan Penggunaan strategi bermain peran telah terbukti menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah siswa. Penelitian Nurlaelah et al. (2020) menegaskan bahwa aktivitas belajar yang menuntut siswa untuk melakukan penjelasan, menyampaikan ide, serta mengemukakan argumentasi berbasis bukti secara signifikan mendorong berkembangnya kompetensi komunikasi ilmiah. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa interaksi sosial melalui dialog dan kolaborasi merupakan fondasi perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Strategi *role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, terutama melalui pengalaman bermain peran yang menstimulasi kemampuan verbal dan keterampilan sosialnya (Johnson & Johnson, 2019).

Efektivitas *role playing* juga diperkuat oleh temuan Mabruhi dan Aristya (2017) yang

menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara, keberanian mengemukakan pendapat, serta partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas. Penelitian lain oleh Hidayati dan Pratiwi (2022) menambahkan bahwa simulasi peran mampu memperkuat proses internalisasi konsep melalui aktivitas dramatis yang memungkinkan siswa mengalami langsung situasi pembelajaran. Selain itu, Sibarani (2024) menemukan bahwa penerapan model role playing dalam pembelajaran IPA meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam, khususnya ketika siswa terlibat dalam situasi yang menggambarkan konsep ekosistem secara kontekstual dan menyenangkan.

Dari perspektif psikopedagogis, strategi ini juga berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Saat memainkan peran tertentu, perhatian siswa lebih tertuju pada karakter yang diperankan daripada kecemasan tampil di depan kelas, sehingga mereka cenderung lebih bebas berbicara (Santrock, 2021). Aktivitas bermain peran turut mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab kelompok, sesuai dengan temuan Slavin (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis simulasi memperkuat hubungan interpersonal siswa.

Berbagai penelitian menyimpulkan bahwa strategi bermain peran dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta kemampuan komunikasi ilmiah siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (Anwar & Syamsuddin, 2023; Ramadhani, 2021). Melalui dialog yang terstruktur, simulasi drama, dan kesempatan berekspresi, siswa mengalami proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, metode role playing memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya: (1) memberikan kesempatan yang setara kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan bekerja sama menuju hasil pembelajaran yang optimal, serta (2) menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi melalui unsur permainan. Dengan demikian, penerapan metode role playing tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga berkontribusi pada

pengembangan aspek kebahasaan dan sosial lainnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna.

D. Tujuan Model Pembelajaran Role Playing

Model pembelajaran Role Playing memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Menjelaskan suatu peristiwa secara mendalam, terutama yang melibatkan banyak orang. Peristiwa tersebut disusun dalam bentuk dramatik agar lebih mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik dibandingkan jika hanya disampaikan melalui cerita biasa.
2. Melatih kemampuan sosial dan emosional siswa, agar mereka mampu menghadapi serta menyelesaikan permasalahan sosial maupun psikologis dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan bermain peran, siswa juga berlatih dalam hal berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung, sehingga mereka dapat menarik makna dan membuat generalisasi dari pengalaman belajar yang telah dijalani.

E. Kelebihan dan kekurangan Role Playing

Model pembelajaran Role Playing memiliki kelebihan sekaligus kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

1. Kelebihan:
 - a. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan, sehingga pembelajaran lebih lama diingat oleh siswa.
 - b. Meningkatkan semangat dan antusiasme belajar, sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama antarsiswa.
 - c. Membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui

kegiatan memerankan peristiwa atau konsep yang dipelajari.

- d. Dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

2. Kelemahan:

- a. Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam pelaksanaannya.
- b. Tidak dapat diterapkan apabila kondisi kelas tidak mendukung atau suasana belajar tidak kondusif.
- c. Membutuhkan persiapan yang matang dari guru maupun siswa sebelum pelaksanaan.
- d. Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan menggunakan metode Role Playing.

Meskipun demikian, kelebihan yang dimiliki model ini dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kekurangannya. Dalam penerapannya, guru dapat melatih siswa agar mampu memainkan peran secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar menjadi lebih menarik, mudah diingat, dan menyenangkan, serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

F. Konsep Keterampilan Komunikasi Ilmiah

Komunikasi merupakan proses menghasilkan, menyampaikan, dan memberikan makna terhadap informasi, dan merupakan interaksi psikososial yang melibatkan hubungan timbal balik antara individu. Dalam konteks ilmiah, komunikasi mencakup kegiatan menciptakan, mentransfer, dan menafsirkan pengetahuan. Menurut Nurlaelah et al., (2020), keterampilan komunikasi ilmiah ditunjang oleh kemampuan siswa dalam berargumentasi secara ilmiah serta kemampuan merepresentasikan data penelitian dalam bentuk visual seperti gambar atau grafik

Dalam beberapa tahun terakhir, peran argumentasi dalam pembelajaran sains mendapat banyak perhatian. Argumentasi merupakan unsur yang tak terpisahkan dari kegiatan ilmiah. Dalam praktik pembelajaran sains, kemampuan berargumentasi menjadi dasar bagi siswa untuk

belajar berpikir, bertindak, dan berkomunikasi secara ilmiah, Argumentasi ilmiah sendiri termasuk dalam keterampilan berkomunikasi. Argumentasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran bermakna karena dapat mendukung: (a) proses kognitif dan metakognitif, (b) pengembangan kemampuan berkomunikasi, (c) pengungkapan pemikiran siswa agar menjadi lebih kritis, (d) literasi sains dalam bentuk lisan maupun tulisan, (e) pemahaman terhadap budaya serta praktik kegiatan ilmiah, dan (f) peningkatan kemampuan penalaran ilmiah. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan argumentasi ilmiah siswa umumnya masih berada pada level rendah hingga sedang (level 1–2).

Dalam komunikasi ilmiah, kemampuan membaca dan menafsirkan grafik juga sangat penting, baik bagi siswa, guru, maupun calon pendidik. Pemahaman terhadap representasi grafik berkaitan erat dengan pemahaman konsep-konsep ilmiah, karena grafik merupakan alat penting untuk merangkum, mengolah, dan menafsirkan data yang kompleks. Grafik sering dianggap sebagai bentuk representasi matematis karena untuk menginterpretasikannya dibutuhkan kemampuan seperti persepsi visual, penalaran logis, penggambaran data, prediksi pola garis, dan analisis hubungan antar variabel. Grafik digunakan tidak hanya untuk menyimpulkan data, tetapi juga untuk mempermudah penyampaian informasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara tegas menyimpulkan bahwa permainan peran, atau strategi pembelajaran peran, sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah siswa tentang materi ekosistem. Peningkatan Keterampilan Komunikasi Ilmiah: Model pembelajaran konvensional, yang cenderung membuat siswa pasif, dapat diatasi dengan menggunakan strategi Role Playing. Ini terbukti menghasilkan peningkatan dalam kemampuan siswa dalam komunikasi ilmiah seperti memvisualisasikan dan menjelaskan konsep ekosistem seperti rantai makanan dan jaring-jaring kehidupan, menggunakan istilah ilmiah yang tepat,

dan berargumentasi. Perkembangan ini menunjukkan bahwa strategi Role Playing berhasil mengubah pemahaman konteks yang abstrak menjadi cara berbicara yang nyata.

Peran Kontekstual dalam Pemahaman Materi: Strategi Role Playing sangat membantu siswa memahami konteks ekosistem, yang belajar pemahaman hubungan antara komponen interaktif biotik dan abiotik. Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi mereka juga secara aktif menginternalisasi dan memvisualisasikan hubungan antar peran, yang meningkatkan pemahaman konsep mereka. Dampak Positif terhadap Aspek Afektif dan Sosial: Secara afektif, strategi ini membuat belajar menyenangkan, interaktif, dan menantang. Faktanya, bermain peran membantu siswa menjadi lebih percaya diri saat berbicara dan berinteraksi di depan umum. Ini adalah kemampuan penting untuk menguasai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan sebagai modal keterampilan hidup di abad ke-21.

Oleh karena itu, strategi Bermain Peran disarankan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPA, terutama materi yang menggunakan simulasi interaksi dan komunikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami Ucapkan Terima Kasih Kepada Bpk. M. Suwignyono Prayogo M.Pd.I Selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pendidikan Ipa MI/SD yang telah memberikan arahan dan masukan konstruktif demi kesempurnaan instrumen dan pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan keterampilan komunikasi ilmiah di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, H., & Syamsuddin, R. (2023). Interactive learning strategies to enhance scientific communication in secondary schools. *Journal of Science Education Research*, 12(1), 45–57.
- Hidayati, N., & Pratiwi, S. (2022). Simulation-based learning to improve conceptual understanding in science education. *International Journal of Learning and Instruction*, 18(3), 122–133.
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 113-114.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Ramadhani, D. (2021). Student engagement through role playing in science classrooms. *Journal of Educational Practice*, 9(4), 210–219.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Sibarani, L. W. (2024). *Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPA di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan). 14-16.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.