

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun Dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Role Playing* Siswa Kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang

Maria Helga Naning Alviana¹, Mulyani²

mariahelgana12@gmail.com, mulyanispd93@guru.sd.belajar.id

Universitas PGRI Semarang
SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang

Article History:	Artikel Masuk 18 September, 2024	Artikel Diterima 14 Oktober, 2024	Artikel Terbit 31 Desember, 2024
------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pantun siswa kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang akibat model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya peningkatan kemampuan membaca pantun siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan metode *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan dengan rangkaian PTK yang meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada 27 siswa kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik tes selama 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dan siklus 2 dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Setiap siklus terjadi peningkatan pada nilai siswa. Luaran hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini meliputi aspek kemampuan membaca siswa (berbicara) dan nilai hasil evaluasi siswa. Pada awal pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu prasiklus nilai ketuntasan hasil evaluasi siswa dengan rata-rata sebesar 22%. Terjadi peningkatan pada siklus 1 menjadi sebesar 56%. Pada siklus 2 setelah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan metode *role playing* tingkat ketuntasan siswa sebesar 81%. Kemampuan membaca pantun siswa juga meningkat di setiap siklus. Pada prasiklus rata-rata nilai kemampuan siswa sebesar 64,8%. Pada siklus 1 rata-rata meningkat menjadi sebesar 72,2% dan 87,9% pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa adanya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan metode *role playing* meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang.

Kata kunci: *Project Based Learning* (PjBL); pantun, *role playing*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa pemersatu Bangsa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia dalam kegiatan sehari-hari menjadi sebuah bagian dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia sehingga tak heran apabila Bahasa Indonesia menjadi sebuah pembelajaran yang wajib untuk setiap jenjang di pendidikan. Perolehan Bahasa pada manusia terjadi secara spontan dan tidak disengaja karena Bahasa menjadi sebuah kebiasaan. Sebuah hal yang biasa didengarkan atau diucapkan seseorang sehingga menjadi sebuah hal yang lekat dalam kehidupan (Dirgantari & Cahyani, 2024). Saat usia anak-anak, anak sering mendengar cerita atau seseorang berbicara menjadi sebuah pengalaman anak yang memperkaya kosakata dan kebahasaan anak.

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keanekaragaman budaya, termasuk budaya yang erat dengan prinsip kebahasaan Bahasa Indonesia. Budaya tersebut adalah pantun. Liaw (2016) menggolongkan pantun ke dalam salah satu bentuk puisi rakyat yang disenandungkan oleh seseorang yang disebut dengan juru pantun (Taufik, 2022). Pantun menjadi salah satu kebudayaan Bangsa Indonesia yang sering digunakan bahkan dalam acara-acara daerah seperti tradisi palang pintu yang mengenalkan tradisi berbalas pantun pada saat acara pernikahan adat Betawi. Selain pantun, keanekaragaman Bangsa Indonesia juga terdapat pada permainan tradisional yang semakin memperkuat budaya lokal masyarakat. Permainan tradisional menjadi sarana bermain anak yang kaya akan dampak positif seperti melatih ketangkasan, kejujuran, kerjasama, tanggungjawab, disiplin, dan

sportifitas (Aprilia Rustamaji dkk., 2020). keanekaragaman Bangsa Indonesia tersebut menjadi sebuah kekayaan alam Indonesia yang perlu dikenalkan ke anak-anak melalui Pendidikan di sekolah. Sehingga anak-anak yang menjadi generasi penerus Bangsa dapat memiliki warisan keanekaragaman Bangsa yang kaya akan dampak positif seperti budaya pantun dan permainan tradisional.

Pendidikan menjadi hal yang penting untuk mengenalkan budaya Bangsa Indonesia yang beranekaragam. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak dalam menggunakan Bahasa Indonesia, berkomunikasi lisan dan tertulis, dan promosi apresiasi hasil karya sastra Indonesia (Dirgantari & Cahyani, 2024). Mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan pada siswa agar siswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, efisien, beretika baik secara lisan maupun secara tertulis (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sarana dalam Pendidikan di sekolah untuk membekali siswa kemampuan berbahasa yang baik, efektif, dan beretika sekaligus mengenalkan banyak kebudayaan Indonesia seperti budaya pantun. Karena Bahasa Indonesia sebagai Bahasa pengantar dalam mata pelajaran yang lain. Keterampilan berbahasa siswa yang ditekankan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menulis, berbicara, mendengar, dan menyimak. Dalam hal ini, keterampilan dan pengetahuan berpantun siswa perlu diperhatikan karena sebagai upaya untuk melestarikan budaya pantun pada anak-anak sebagai generasi penerus Bangsa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan banyak pengembangan agar dapat mengemas dan memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran digunakan dengan beragam model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan adalah *Project Based Learning (PjBL)* karena dengan model ini siswa berkesempatan untuk menyusun proyek yang menghasilkan hasil karya (Anengsih, 2023). Hasil karya sebagai luaran dari model PjBL ini dapat berupa barang atau produk. Namun hasil karya sebagai luaran dari model PjBL dapat berupa hasil karya. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model PjBL hasil karya dapat berupa karya-karya kebahasaan siswa maupun dalam bentuk pertunjukan hasil karya sastra siswa.

Beragam bentuk model dan metode pembelajaran dilakukan oleh guru agar pembelajaran Bahasa Indonesia yang dialami siswa adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu metode yang digunakan oleh guru agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran adalah dengan metode *role playing* (Putri & Ramadani, 2023). Metode *role playing* menjadi sebuah cara dalam pembelajaran untuk menciptakan interaksi yang baik antar guru dan siswa, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Fathurrahman, 2020.). Berbagai sumber menekankan metode pembelajaran *role playing* yang dapat dipadukan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil observasi pada pembelajaran di prasiklus dengan hasil kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun, menunjukkan masih ada siswa yang belum dapat mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai KKTP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 80, dari hasil pembelajaran prasiklus terdapat 6 anak yang berhasil mencapai nilai KKTP dan 21 anak yang belum berhasil mencapai nilai KKTP. Rata-rata nilai pengetahuan anak pada pembelajaran prasiklus adalah 64,8. Nilai tersebut masih jauh dari KKTP yang diharapkan. Tidak hanya pada nilai pengetahuan siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam membaca pantun sebagai salah satu capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di aspek berbicara, masih kurang. Mayoritas siswa masih malu untuk berbicara dan membacakan pantun mereka, Meninjau perolehan hasil pengetahuan siswa tersebut, maka diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran sehingga diharapkan siswa juga dapat bersemangat dan berdampak pada meningkatnya nilai pengetahuan dan keterampilan siswa.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi pantun yang diajarkan, maka penulis melakukan perbaikan pembelajaran merujuk kepada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan tersebut berfungsi ganda, selain dapat memperbaiki pembelajaran juga untuk mengembangkan diri secara profesional sesuai tugas mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan II Umum pada Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Universitas PGRI Semarang.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan metode *role playing*. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD materi pantun kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang bersifat siklus (berdaur) dengan tahapan: (1) Perencanaan; (2) Tindakan; (3) Observasi; (4) Refleksi (Sar'iyah dkk., 2021). Tahapan tersebut berdaur hingga terdapat peningkatan kualitas pada pembelajaran ditemukan sehingga jumlah siklus dalam PTK bervariasi.

Berdasarkan langkah-langkah dalam PTK tersebut, penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang diharapkan dapat menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang pada materi pantun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

1) Prasiklus

Pada tahapan prasiklus ini peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya adalah sebagai berikut: Melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, melakukan wawancara dan diskusi bersama dengan guru pamong kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang, menentukan model pembelajaran yang digunakan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, menyusun modul ajar pembelajaran

2) Siklus 1

Tahap perencanaan di siklus 1 ini peneliti melakukan observasi pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menentukan model, media, dan metode yang akan dilakukan pada pembelajaran di siklus 1. Peneliti menggunakan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran berupa gambar dan materi yang disajikan berupa PowerPoint. Pelaksanaan penelitian pada siklus 1 berlangsung lancar. Peneliti menggunakan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran gambar untuk menampilkan salah satu kebudayaan Betawi yaitu budaya palang pintu. Penyampaian pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* pada penampilan gambar permainan tradisional ke siswa. Pada siklus 1 ini menggunakan model PBL, siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Siswa mendiskusikan pemecahan masalah, menganalisis ciri ciri pantun, dan membuat pantun nasehat. Siswa secara individu menyusun pantun lalu dibacakan di depan teman-teman yang lainnya.

Pelaksanaan penelitian pada siklus 1 berlangsung lancar. Peneliti menggunakan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran gambar untuk menampilkan salah satu kebudayaan Betawi yaitu budaya palang pintu. Penyampaian pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* pada penampilan gambar permainan tradisional ke siswa. Pada siklus 1 ini menggunakan model PBL, siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Siswa mendiskusikan pemecahan masalah, menganalisis ciri ciri pantun, dan membuat pantun nasehat. Siswa secara individu menyusun pantun lalu dibacakan di depan teman-teman yang lainnya.

Tahap refleksi di siklus 1 ini peneliti melakukan refleksi bersama dengan guru pamong. Proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL terdapat beberapa keunggulan dan kekurangan untuk dilaksanakan pada materi pantun. Di tahap ini DPL juga melakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun ini

3) Siklus 2

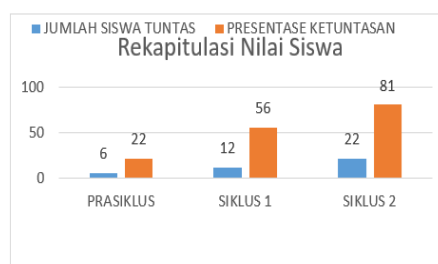
Peneliti melaksanakan siklus 2 dengan pertimbangan peningkatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang belum maksimal. Kemampuan membaca pantun siswa juga belum maksimal sehingga peneliti pada siklus 2 ini melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbeda. Siklus 2 ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan metode *role playing* untuk materi pantun siswa kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah video tradisi palang pintu dan uraian materi menggunakan PowerPoint. Siklus 2 ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Pada siklus 2 ini terdapat perbedaan pembelajaran yang dilakukan dengan pada saat siklus 1. Pada siklus 2 peneliti menggunakan model pembelajaran PjBL dengan bantuan metode *role playing*. Siswa mengikuti pembelajaran di siklus 2 ini dengan baik. Semua siswa terlibat dalam diskusi dalam kelompoknya. Seluruh siswa memperoleh peran dalam kelompok mereka. Hal ini berdampak pada adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa. Pantun yang dibacakan di depan kelas hasil karya siswa lebih banyak.

B. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dalam PTK ini peneliti melaksanakan sebanyak 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan media pembelajaran gambar. Pada siklus 2 dilaksanakan selama 3 kali pertemuan menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan metode *role playing*. Baik siklus 1 maupun siklus 2 peneliti menggunakan pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT) pendekatan ini ditekankan pada materi pantun yang sekaligus merupakan budaya Indonesia yang hingga saat ini digunakan pada acara adat tertentu di suatu daerah. Contohnya adalah pada masyarakat Melayu tradisi palang pintu di upacara pernikahan. Hal ini menjadi tepat karena siswa sebagai generasi penerus bangsa yang harus bangga pada budaya ini.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia prasiklus, peneliti merefleksikan bahwa siswa tidak memiliki kesempatan untuk membacakan pantun hasil karyanya. Pemahaman siswa mengenai materi pantun juga belum maksimal. Hal ini dapat dilihat pada ketuntasan nilai saat prasiklus yang hanya 22%. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di siklus 1 peneliti mempertimbangkan hasil refleksi saat prasiklus sehingga pembelajaran disesuaikan kembali dengan kebutuhan siswa. Siswa mulai memahami materi mengenai pantun dan cara membuat pantun yang tepat. Kemampuan membaca pantun siswa di siklus 1 belum maksimal. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan nilai perolehan siswa yang hanya 56%. Adanya peningkatan nilai di siklus 1 ini ini. Namun peneliti yakin bahwa siswa mampu untuk meningkatkan presentase tersebut. Pembelajaran Bahasa Indonesia di siklus 2 peneliti memberi kesempatan siswa untuk lebih aktif dalam diskusi untuk meningkatkan kemampuan berbicara, pemecahan masalah, kerjasama, dan pengaturan dalam kelompoknya. Presentse ketuntasan siswa di siklus 2 ini mencapai 81%. Sehingga dapat dinyatakan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun ini telah tercapai. Berikut diagram rekapitulasi nilai siswa selama penelitian



Gambar 1. Rekapitulasi Nilai Siswa

Pada grafik tersebut ditunjukkan bahwa presentase ketuntasan siswa di siklus 1 mengalami peningkatan dari saat prasiklus. Hal ini tentu dikarenakan pembelajaran yang berbeda dari siklus 1 dengan saat prasiklus. Model pembelajaran PBL dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan berpikir kritisnya untuk menganalisis ciri-ciri pantun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Abdul Aziz dkk., (2023) bahwa model pembelajaran PBL dapat memberi peluang siswa untuk berpikir kritis dan bekerjasama dengan temannya dalam penyelesaian masalah

Dalam grafik tersebut juga ditunjukkan bahwa peningkatan juga terjadi pada siklus 2 yang menggunakan model pembelajaran PjBL. Peneliti menggunakan model ini dengan bantuan metode *role playing* dengan mempertimbangkan bahwa kemampuan membaca pantun siswa akan meningkat bersamaan dengan kemampuan berbicaranya yang dilakukan di dalam kelompoknya. *Role playing* yang dipilih oleh peneliti menggunakan tema permainan tradisional dan anti perundungan dengan pertimbangan peneliti bahwa pantun sebagai budaya Bangsa akan semakin meningkatkan rasa bangga dan senang pada siswa saat mengenalkan permainan tradisional yang lain dalam *role playing*.

Anti perundungan juga diambil dalam tema *role playing* dikarenakan peneliti ingin semua siswa dapat menjadi peran tertentu dalam kasus ini sehingga harapannya tidak ada lagi kasus perundungan di sekolah. Pembelajaran menggunakan model PjBL dengan bantuan metode *role playing* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pantun sekaligus meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa. Hal serupa juga dinyatakan oleh Nursaadah & Rodiyana (2023) yang melakukan penelitian model PjBL pada pembelajaran dapat mengemas pembelajaran menjadi aktif dan menarik bagi siswa karena siswa dapat terlibat langsung dalam penyelesaian proyek.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan metode *role playing* dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, M., Astuti, S., & Satya Wacana, K. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD The Effectiveness Of The Problem Based Learning And Project Based Learning Models Is Seen From Critical Thinking Skills In Thematic Learning Of Grade V Elementary School Students 1** (Vol. 8). <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/>
- Amar, C. (2016). *Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram* (Vol. 6, Issue 1).
- Anengsih, Muryani, & Jamaludin, U. (2023). Penerapan Berbalas Pantun Dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9.
- Maria Helga Naning Alviana, Mulyani Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun Dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Role Playing Siswa Kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang

- Anengsih, U. J. (2023). Penerapan Project Based Learning Pada Pembelajaran Pantun Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4472/http>
- Apriansah, D., Muktadir, A., & Lusa, H. (2018). Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–50.
- Aprilia Rustamaji, E., Setyawan, A., & Artikel, I. (n.d.). Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional.
- Azhariyah. (n.d.). PENERAPAN METODE ROLE PLAY DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS.
- Dirgantari, N., & Cahyani, I. (2024). ETNOPADEGOGI: PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Kibas Cenderawasih*, 21(1), 15–20. <https://doi.org/10.26499/kc.v21i1.413>
- Ermij, T. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas melalui Forum Diskusi Kelompok Kecil di Sekolah Dasar Binaan Kecamatan Payung Sekaki. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 5. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>
- Fathurrahman. (n.d.). PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MEMBUNYIKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN SEJARAH.
- Hakim, L. (n.d.). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS (Vol. 15, Issue 1).
- Junaidah, & Sigli, A.-H. (2022). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PROSES PEMBELAJARAN (Vol. 19, Issue 2). <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>
- Khotimah, K., & Safira, A. D. (2023). Integrasi Teknologi Pendidikan dalam Menganalisis Kesalahan Fonologis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Vol. 7, Issue 3). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mulyani, R. S., Pd, S., Supardi, U. S., & Pd, M. (2023). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA. In *PANDITA: Interdisciplinary Journal of Public Affairs* (Vol. 6, Issue 1). <http://pandita-fia.unkris.ac.id/>
- Nurraadah, A., & Rodiyana, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 92–100. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.429>
- Putri, O. :, & Ramadani, A. (2023). URGENSI METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR BERBASIS MERDEKA BELAJAR.
- Radiansyah, R., Jannah, F., & Sari, R. (2021). Workshop Pembuatan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 170–174. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v6i2.1681>
- Sar'iyah, N., Wangge, Y. S., Nono BS, Y., & Bitto, G. S. (2021). Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Ende. *Prima Abdika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 34–41. <https://doi.org/10.37478/abdika.v1i2.945>
- Sulistio, A., & Kediri, M. 4. (2022). Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Narrative dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Play pada Siswa Kelas XI IBB di MAN 4 Kediri Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3).
- Taufik, I. N. (2022). KEMAMPUAN MENULIS PANTUN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BANDUNG. *Journal of Elementary Education*, 05, 3.
- Wiji, B., Usman, N., & Laihat. (2021). BAHAN AJAR BERBASIS LINTAS BUDAYA DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA SUBTEMA GLOBALISASI DI SEKITARKU DI KELAS VI SD (Vol. 8, Issue 1).