

ANALISIS KETERAMPILAN BERBICARA DALAM GERAKAN LITERASI ANTIPERUNDUNGAN MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN DI RPTRA BERINGIN INDAH RAWAMANGUN

Asriha Kurnia Utami¹, Angger Rusmawati², Arfian Zhulfia Isnaini³, Fadil Muhammad⁴, Ratih Savitri⁵, Siti Aliyah⁶, Siti Khodijah⁷, Reni Nur Eriyani⁸

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, PPG Prajabatan, Universitas Negeri Jakarta
Email: asrihautami@gmail.com, anggerusmawati0602@gmail.com, zhulfia.isnaini@gmail.com, fadil.education22@gmail.com, ratihsavitri01@gmail.com, sitialiyah1898@gmail.com, ksiti561@gmail.com, reni_eryani@unj.ac.id

Abstrak

Gerakan literasi antiperundungan menjadi upaya mencegah dan mengatasi perilaku perundungan. Kegiatan literasi sebagai alat untuk membangun kesadaran empati dan keterampilan sosial dalam menciptakan lingkungan bebas perundungan. Melalui kegiatan ini juga, peneliti dapat menganalisis keterampilan berbicara pada anak usia 6-12 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan kegiatan bermain peran. RPTRA merupakan ruang publik terbuka hijau ramah anak dengan dilengkapi berbagai fasilitas yang mendukung perkembangan anak. Oleh karena itu, salah satu tempat pengabdian kami untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak, yaitu RPTRA Beringin Indah Rawamangun. Deskriptif kualitatif menjadi metode penelitian yang kami lakukan. Peneliti mendeskripsikan keterampilan berbicara anak melalui beberapa cara dalam pengambilan data, seperti tes lisan dan studi literatur. Keterampilan berbicara anak-anak dalam bermain peran masih dikategorikan cukup. Akan tetapi, ketika melihat tayangan video dan dibimbing berlatih bermain peran, anak-anak mengalami perubahan yang signifikan meningkat dalam keterampilan berbicara menjadi sangat baik. Terlihat saat peserta menampilkan hasil latihan bermain perannya. Gerakan Literasi Antiperundungan ini tidak hanya berfokus pada keterampilan berbicara anak, melainkan menyadari bahwa perundungan masih dapat terjadi di lingkungan sekitar mereka. Dengan adanya Gerakan Literasi Antiperundungan ini diharapkan peserta dapat menyadari dan mencegah perilaku perundungan yang dapat berdampak negatif, seperti mengganggu perkembangan kognitif, emosional, dan sosial korban.

Kata kunci: Literasi, Antiperundungan, Bermain Peran, dan Keterampilan Berbicara.

Abstract

The anti-bullying literacy movement is an effort to prevent and overcome bullying behavior. Literacy activities as a tool to build empathy awareness and social skills in creating a bullying-free environment. Through this activity, researchers can also analyze speaking skills in children aged 6-12 years before and after getting role-playing activities. RPTRA is a child-friendly green open public space equipped with various facilities that support child development. Therefore, one of our devotion places to develop children's speaking skills is RPTRA Beringin Indah Rawamangun. Qualitative descriptive is the research method we use. Researchers describe children's speaking skills through several methods of data collection, such as oral tests and literature studies. Children's speaking skills in role-playing are still categorized as sufficient. However, when watching videos and being guided to practice role-playing, children experience significant changes that increase in speaking skills to very good. This can be seen when participants display the results of their role-playing exercises. This Anti-Bullying Literacy Movement does not only focus on children's speaking skills, but also realizes that bullying can still occur in their environment. With this Anti-Bullying Literacy Movement, it is hoped that participants will be able to recognize and prevent bullying behavior that can have negative impacts, such as disrupting the cognitive, emotional, and social development of victims.

Keywords: *Literacy, Anti-Bullying, Role Playing, and Speaking Skills.*

Artikel disubmit: 09-07-2024 disetujui tanggal: 17-07-2024 Artikel dipublikasikan: 30-08-2024

Corresponden Author: Asriha Kurnia Utami e-mail: asrihautami@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31851/wdk.v7i1.16470> 

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran berbasis teks. Mahsun (2014) mengatakan bahwa teks merupakan satuan bahasa, baik lisan maupun tulisan yang tersusun secara sistematis yang dapat memberikan makna serta dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam kegiatan sosial. Definisi tersebut dapat diartikan bahwa mempelajari suatu teks dapat menambah pengetahuan tentang suatu kegiatan sosial yang jelas. Oleh karena itu, bahasa berfungsi untuk mengungkapkan suatu hal, baik lisan maupun tulisan. Serangkaian bahasa juga merupakan simbol bahasa yang disusun secara teratur agar memiliki makna yang jelas.

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat materi pembelajaran karya sastra. Pembelajaran tersebut meliputi memahami karya sastra, mengapresiasi karya sastra, menanggapi dan mengomentari karya sastra, menganalisis karya sastra, serta menciptakan karya sastra. Ismawati (2013: 1) menjelaskan bahwa pembelajaran sastra merupakan pembelajaran yang menyangkut seluruh aspek sastra, yaitu teori sastra, sejarah sastra, kritik sastra, sastra perbandingan, dan aspek apresiasi sastra. Oleh karena itu, menganalisis keterampilan berbicara dalam bermain peran merupakan bagian dari

pembelajaran mengapresiasi karya sastra.

Sehandi (2018: 20) mengatakan bahwa karya sastra merupakan hasil ciptaan pengarang yang bersifat fiktif, kreatif, dan imajinatif. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karya sastra merupakan hasil ciptaan manusia. Karya sastra diciptakan menggunakan bahasa yang indah dan bahasa yang mudah dipahami. Karya sastra sebagai bentuk dari hasil sebuah pekerjaan kreatif, pada hakikatnya adalah suatu media yang mendayagunakan manusia. Jenis-jenis karya sastra antara lain; puisi, cerpen, novel, naskah drama, dan lain-lain. Pada penelitian ini, karya sastra yang digunakan adalah naskah drama.

Naskah drama dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas untuk upaya pencegahan perundungan. Perundungan merupakan permasalahan serius yang kerap kali terjadi di kalangan anak-anak. Perundungan dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan mental dan emosional anak, serta dapat menghambat proses belajar mengajar. Dilansir dari Tempo.co, menyebutkan bahwa KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) menerima 141 aduan kekerasan anak sepanjang awal 2024, 35 persennya terjadi di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa perundungan dalam dunia anak-anak tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga di luar

WAHANA DEDIKASI

lingkungan sekolah. Untuk itu, perlu dilakukan upaya-upaya pencegahan perundungan, salah satunya melalui Gerakan Literasi Antiperundungan memanfaatkan naskah drama dengan bermain peran. Maryain & Yuliani (2019) dalam Anwar, Khasanah, Eriyani, & Ramadloni (2023) mengemukakan pendapatnya bahwa sadar akan literasi tidak hanya sekadar permasalahan yang sempit, yakni ketidakmampuan individu atau masyarakat dalam membaca atau menulis, melainkan juga terkait ketidakmampuan dalam memahami, menganalisis, dan memecahkan permasalahan kehidupan.

Gerakan Literasi Antiperundungan merupakan sebuah upaya sistematis untuk mencegah dan mengatasi perilaku perundungan melalui kegiatan literasi. Gerakan ini melibatkan penggunaan literasi sebagai alat untuk membangun kesadaran, empati, dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang bebas dari perilaku perundungan pada anak usia 6-12 tahun di RPTRA Beringin Indah, Rawamangun.

Kegiatan dalam Gerakan Literasi Antiperundungan dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui bermain peran. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat belajar bagaimana mengekspresikan diri dengan baik, berkomunikasi dengan orang lain, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Menurut Hamzah (2008:28), melalui permainan peran, anak dapat

meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah sehingga dengan bermain peran anak diharapkan dapat memahami perasaannya dan perasaan orang lain.

Bermain peran dalam gerakan literasi antiperundungan dilakukan agar anak-anak mengetahui bahwa perundungan merupakan permasalahan serius yang kerap kali terjadi pada anak-anak. Perilaku perundungan dapat memberikan dampak negatif bagi korban baik secara fisik maupun secara mental. Menurut Siti dan Arifin (2022: 345), dampak perundungan dapat menjadi trauma berkepanjangan bagi korban. Tidak hanya trauma saja yang dialami korban perundungan, akan tetapi hasil belajar akademik juga sangat berpengaruh. Sampson (2016) dalam Temmasonge, dkk. (2024) berpendapat yang sama trauma psikologi seperti rasa takut, depresi, hingga pikiran ingin menyakiti diri sendiri pun bisa saja muncul. Dampak negatif ini dapat bertahan hingga usia dewasa dan mengganggu perkembangan kognitif, emosional, dan sosial korban.

Penelitian ini pernah dilakukan oleh Artyarini dkk yang berjudul “Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Mengurangi Perilaku *Bullying* pada Peserta Didik MTs” menganggap teknik bermain peran ini dapat mereduksi perilaku perundungan sehingga anak-anak, dalam hal ini peserta didik jenjang

WAHANA DEDIKASI

MTs (Madrasah Tsanawiyah/SMP) secara perlahan akan mengetahui dampak negatif yang terjadi pada korban perundungan. Hasilnya, terjadi penurunan perilaku perundungan terlihat dari perbandingan frekuensi perilaku perundungan peserta didik.

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada efektivitas program antiperundungan secara umum, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada analisis keterampilan berbicara melalui kegiatan bermain peran dalam rangka Gerakan Literasi Antiperundungan. Bermain peran dapat menciptakan situasi simulasi untuk mempraktikkan keterampilan berbicara menghadapi perundungan.

Dalam penelitian ini, penulis mengukur keterampilan berbicara siswa secara lebih detail, seperti kemampuan menolak ajakan untuk melakukan perundungan, menceritakan pengalaman perundungan, dan meminta bantuan. Melalui simulasi situasi nyata, anak-anak dapat menggunakan keterampilan bicaranya dalam menghadapi situasi perundungan, baik sebagai korban, saksi, maupun pelaku.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini, yaitu kurangnya literasi anak-anak usia 6-12 tahun di RPTRA Beringin Indah Rawamangun mengenai perundungan. Tepatnya pada keterampilan berbicara. Kurangnya keterampilan berbicara anak-anak ini dapat menghambat mereka dalam menghadapi situasi perundungan. Anak-anak kesulitan menceritakan pengalaman perundungan kepada orang tua atau

guru. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak tersebut dapat teredukasi dalam Gerakan Literasi Antiperundungan dan dapat memperoleh keterampilan berbicara yang baik. Selain itu, anak-anak mendapatkan pengalaman mengenai perundungan secara jelas dan rinci, serta dapat meminta bantuan dari orang dewasa dengan efektif.

Tujuan penelitian ini, yaitu menganalisis keterampilan berbicara pada anak usia 6-12 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan kegiatan bermain peran dalam rangka Gerakan Literasi Antiperundungan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan program antiperundungan yang efektif, khususnya dalam meningkatkan kemampuan anak-anak usia 6-12 tahun di RPTRA Beringin Indah Rawamangun untuk menghadapi dan mencegah terjadinya perundungan.

BAHAN DAN METODE

Bahan dalam penelitian ini, yaitu fakta-fakta berupa keterampilan berbicara para peserta kegiatan pada acara yang diselenggarakan. Sedangkan metode yang digunakan sebagai alat dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini akan disajikan melalui model deskripsi. Metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang sistematis pada bagian-bagian dan fenomena serta hubungannya dalam pengembangan model yang matematis. Peneliti mendeskripsikan keterampilan berbicara peserta didik melalui beberapa cara dalam pengambilan data seperti tes lisan dan studi literatur.

WAHANA DEDIKASI

Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 6-12 tahun yang terdapat di RPTRA Beringin Indah Rawamangun, yang berjumlah 10 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, melakukan tes keterampilan berbicara pada anak melalui bermain peran drama serta dokumentasi. Menurut Lestari dan Sari (2021:209) metode observasi yang dilakukan dalam sebuah penelitian merupakan sebuah langkah awal untuk mengetahui latar belakang dari penelitian yang sedang dijalani. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yaitu penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data yang didapatkan akan diproses dan dianalisis dengan dasar teori-teori yang telah dipelajari sehingga data tersebut bisa ditarik kesimpulan. Berikut ini adalah kisi-kisi tes keterampilan berbicara pada anak.

Tabel 1. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berbicara

Aspek Penilaian	Indikator	Rentang Skor
Aspek Kebahasaan	Ucapan	1-15
	Tekanan	1-15
	Kosa Kata	1-15
	Kalimat	1-20
Aspek Non-Kebahasaan	Keberanian	1-15

Kelancaran	1-20
Jumlah	100

Berdasarkan aspek penilaian tersebut dapat dibedakan menjadi 5 kriteria dengan tingkatan sebagai berikut:

1. 0-20 : Sangat Kurang
2. 21-40 : Kurang
3. 41-74 : Cukup
4. 75-80 : Baik
5. 80-100 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2024 yang bertempat di RPTRA Beringin Indah Rawamangun. Dalam Kegiatan ini, penulis melibatkan peserta anak-anak usia 6-12 tahun. Kegiatan ini bertujuan menganalisis keterampilan berbicara melalui kegiatan bermain peran dalam rangka menumbuhkan literasi antiperundungan. Melalui bermain peran, peserta diharapkan dapat menggunakan keterampilan berbicaranya dalam menghadapi situasi perundungan, baik sebagai korban, saksi, maupun pelaku, seperti menolak ajakan untuk melakukan perundungan, menceritakan pengalaman perundungan, dan meminta bantuan.

Kegiatan ini diawali dengan melakukan *pretest* (tes awal) kepada peserta kegiatan untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara mereka. *Pretest* dilakukan dengan

WAHANA DEDIKASI

mengajak peserta untuk memperkenalkan diri dan memberikan pertanyaan pemantik berupa pengalaman mereka ketika melihat atau mengalami perundungan dan seputar drama atau bermain peran. Aspek yang diukur dalam pretest tersebut meliputi aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan antara lain ucapan, tekanan, kosakata, dan kalimat. Sedangkan aspek nonkebahasaan di antaranya keberanian dan kelancaran.



Gambar 1. Kegiatan Tes Awal dengan Mengajak Peserta Memperkenalkan Diri

Hasil *pretest* menunjukkan keterampilan berbicara peserta masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari aspek kebahasaan, yang meliputi ucapan, tekanan, kosakata, dan kalimat. Hasil *pretest* ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data *Pretest*

Nama	Indikator						
	1	2	3	4	5	6	
AG	5	6	6	7	7	6	37

AL	6	6	6	6	7	6	37
AR	5	4	5	5	6	5	30
AZ	4	4	4	5	5	5	30
EC	4	4	5	6	5	5	29
GH	10	10	10	11	11	11	63
GA	9	10	10	11	11	11	62
NA	6	9	10	10	11	10	56
RA	6	4	6	5	6	6	33
SE	6	5	6	7	6	5	35
Jumlah	61	52	68	73	75	70	

Tabel *pretest* di atas menunjukkan kemampuan berbicara peserta termasuk dalam tingkatan kurang dan cukup. Nilai yang diperoleh peserta sebagian besar berada di bawah setengah dari nilai maksimum pada sebagian besar indikator. Hal ini menunjukkan bahwa peserta masih memiliki beberapa kekurangan dalam keterampilan berbicara mereka, seperti dalam hal ucapan, tekanan, kosakata, kalimat, keberanian, dan kelancaran.

Dari segi ucapan, sebagian peserta masih kurang jelas dalam mengucapkan kata-kata dan sering menggunakan bahasa yang tidak baku ketika memperkenalkan dirinya. Banyak peserta yang masih menggunakan kosakata yang

WAHANA DEDIKASI

sederhana dan terlihat kesulitan dalam menyusun kalimat. Aspek tekanan juga menjadi kendala karena sebagian besar peserta belum dapat menekankan kata-kata dengan tepat dan menggunakan intonasi yang sesuai. Selain itu, banyak peserta terlihat ragu dan kurang percaya diri saat berbicara. Ketika memperkenalkan diri, sebagian besar peserta juga sering terhenti dan banyak bertanya, misalnya, menanyakan hal yang akan disampaikan pada saat pengenalan diri.

Setelah melakukan *pretest*, peneliti menjelaskan kepada peserta terkait kegiatan yang akan dilakukan, yakni peserta akan menampilkan sebuah drama atau bermain peran mengenai perundungan. Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, peserta diberikan tayangan video animasi yang menceritakan seorang anak yang mengalami perundungan di sekolah. Kegiatan penayangan video ini bertujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta tentang isu perundungan serta contoh-contoh situasi yang dapat digunakan dalam bermain peran.

Peserta kemudian diberikan naskah drama dan diminta untuk memilih peran. Setelah itu, peserta dibimbing oleh peneliti untuk berlatih sesuai dengan perannya masing-masing. Melalui bimbingan tersebut, peserta berlatih untuk memperbaiki aspek-aspek yang sebelumnya dinilai rendah, seperti ucapan, tekanan, kelancaran, dan keberanian. Selain itu, latihan ini juga bertujuan meningkatkan kepercayaan diri peserta.



Gambar 2. Kegiatan Pembimbingan



Gambar 3. Kegiatan Pembimbingan

Kegiatan selanjutnya adalah penampilan atau pementasan drama yang telah dipersiapkan sebelumnya. Peserta melakukan pementasan drama tentang seorang anak yang mengalami perundungan dengan disaksikan oleh peserta yang lain. Pementasan ini dilakukan sebagai bentuk *posttest* (tes akhir) yang bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan berbicara peserta. *Posttest* tersebut juga dinilai berdasarkan aspek yang sama ketika melakukan *pretest*.

WAHANA DEDIKASI



Gambar 4. Pementasan Drama

Berdasarkan *posttest*, yang dilakukan dalam bentuk pementasan drama, kemampuan berbicara peserta terlihat mengalami peningkatan dalam semua aspek yang dinilai. Data *posttest* peserta dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data *Posttest*

Nama	Indikator						
	1	2	3	4	5	6	
AG	12	11	12	13	12	15	75
AL	12	11	12	14	12	15	76
AR	9	9	10	12	11	13	64
AZ	7	6	8	10	9	10	50
EC	7	6	8	10	8	12	52
GH	13	12	13	17	13	16	84
GA	13	11	13	15	13	15	80
NA	13	12	13	17	13	15	81
RA	12	10	11	15	13	15	76

SE 11 10 12 15 12 14 74

Jumlah 109 98 110 138 117 140

Hasil *posttest* menunjukkan keterampilan berbicara peserta termasuk dalam tingkatan baik. Hasil tersebut juga memperlihatkan adanya peningkatan terkait aspek keterampilan berbicara dibandingkan *pretest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta mengalami kemajuan yang cukup signifikan setelah melakukan pembimbingan bersama mahasiswa untuk mempersiapkan pementasan drama.

Peningkatan keterampilan berbicara peserta, khususnya, terlihat dalam hal keberanian. Peserta yang pada awalnya malu ketika perkenalan diri terlihat lebih berani untuk tampil pada pementasan drama. Bahkan, terdapat peserta yang awalnya tidak ingin mendapatkan dialog untuk drama, tetapi setelah dibimbing dan diberikan motivasi, peserta tersebut tampil dengan percaya diri.

Tabel 3. *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Nilai Rerata		N-Gain
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	
1	6,1	11,5	0,5
2	5,2	9,8	0,27
3	6,8	11	0,5
4	7,3	15,3	0,6
5	7,5	13,5	0,7
6	7,0	14	0,5
Jumlah	39,9	75,1	

Secara keseluruhan, sebagian besar indikator menunjukkan

WAHANA DEDIKASI

peningkatan yang cukup efektif, dengan N-Gain di atas 0,5. Namun, indikator tekanan menunjukkan efektivitas yang kurang, dengan N-Gain 0,27. Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui bermain peran, peserta tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan keberanian dalam menghadapi berbagai situasi, termasuk perundungan. Meskipun demikian, perlu adanya tindak lanjut pada latihan tekanan dan intonasi untuk mencapai hasil yang lebih merata dalam keterampilan berbicara mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara anak-anak usia 6-12 tahun dalam bermain peran masih memiliki kekurangan dalam keterampilan berbicara. Akan tetapi, ketika peserta melihat tayangan video dan dibimbing untuk berlatih bermain peran, peserta mengalami perubahan dalam keterampilan berbicara, yaitu sangat baik. Keterampilan berbicara peserta mendapatkan hasil yang signifikan meningkat terlihat saat peserta menampilkan hasil latihan bermain perannya. Pada bermain peran dalam Gerakan Literasi Antiperundungan ini tidak hanya berfokus pada keterampilan berbicara peserta, melainkan menyadari bahwa perundungan masih dapat terjadi di lingkungan sekitar mereka. Dengan adanya Gerakan Literasi Antiperundungan ini diharapkan peserta dapat menyadari dan mencegah perilaku perundungan yang dapat berdampak negatif, seperti

mengganggu perkembangan kognitif, emosional, dan sosial korban.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. N. (2022). Dampak Bullying terhadap Kepribadian dan Pendidikan Seorang Anak. *Jurnal Kariman: Volume 10, Nomor 02, Desember*. Institut Kariman Wirayudha Sumenep.
- Artyarini, E. O. (2018). Penerapan Teknik Role Playing dalam Mengurangi Perilaku Bullying pada Peserta Didik MTs. *Jurnal Fokus Vol. 1, No. 3*.
- Creswell, John W. 2017. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, F. D., Sari, P. M. 2021. Media Pop-Up Book Berbasis Kemampuan Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Daur Hidup Hewan. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol 6 (2). E-ISSN 2615-2908.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nikmah, Dian Adini. A., dkk. 2020. Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*. Vol 1, No. 1.

Asriha Kurnia Utami, Angger Rusmawati, Arfian Zhulfia Isnaini, Fadil Muhammad, Ratih Savitri, Siti Aliyah, Siti Khodijah, Reni Nur Eriyani (2024)
Analisis Keterampilan Berbicara dalam Gerakan Literasi Antiperundungan Melalui Bermain Peran pada Anak Usia 6-12 Tahun di Rptr Beringin Indah Rawamangun

WAHANA DEDIKASI

- Nurgiantoro. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Uno, H. B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Temmasonge, dkk. (2024). Penyuluhan Tentang Bahaya Perundungan Melalui Pendekatan Olahraga Permainan di Sekolah Dasar. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 106-111.
- Anwar, M., Rosa, H. T., Khasanah, V., Eriyani, R. N., Supriyana, A., & Ramadloni, S. (2023). Membangun Kesadaran Berliterasi Anak Usia Sekolah di Desa Cidahu Sukabumi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 9-16.