

## **ANALISIS METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA**

Siti Rokmanah<sup>1</sup>, Encep Andriana<sup>2</sup>, Nasya Wiyudia<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
<sup>1</sup>sitirokmanah@untirta.ac.id,  
<sup>2</sup>andriana1188@untirta.ac.id, <sup>3</sup>2227230017@untirta.ac.id

### **ABSTRACT**

*Speaking is one of the most important language skills and is often used in a variety of everyday situations. However, students' speaking skills are still relatively low due to a lack of confidence and limited access to support resources in the learning process. To overcome this problem, the role-playing method can be applied as an effective active learning approach to improve speaking skills. The purpose of this study is to evaluate the effectiveness of the role-playing method in improving students' speaking skills at the elementary school level. This research was conducted by a literature review method to analyze relevant publications on Google Scholar. Based on the results of the review, the role-playing method proved to be an interesting, innovative, and highly effective learning strategy in developing speaking skills in elementary school students.*

**Keywords:** *role playing method, speaking skills, elementary school*

### **ABSTRAK**

Berbicara salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting dan sering digunakan dalam berbagai situasi sehari-hari. Namun, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah karena kurangnya rasa percaya diri dan terbatasnya akses ke sumber daya pendukung dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, metode *role-playing* dapat diterapkan sebagai pendekatan pembelajaran aktif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas metode *role-playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan metode tinjauan literatur untuk menganalisis publikasi-publikasi relevan di Google Scholar. Berdasarkan hasil tinjauan, metode *role-playing* terbukti menjadi strategi pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** metode *role playing*, keterampilan berbicara, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan salah satu upaya yang sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensinya secara aktif. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menekankan pentingnya pengembangan kekuatan mental, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan bernegara. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbahasa, khususnya bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan siswa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis, dan memahami sastra.

Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi lima keterampilan utama, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan aspek sastra (Sitepu & Rita, 2017: 68). Di antara kelima keterampilan tersebut, keterampilan berbicara memiliki peran yang sangat

penting dalam pengembangan kemampuan komunikasi lisan siswa. Dengan menguasai keterampilan berbicara, diharapkan siswa dapat berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, metode yang digunakan oleh guru sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Metode yang tepat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berbahasa mereka dengan lebih baik. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *role-playing*. Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam permainan peran dan secara langsung mengeksplorasi berbagai situasi komunikasi. Penggunaan metode *role-playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan berbicara mereka dengan cara yang menyenangkan dan bermakna, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi.

Metode pembelajaran *role playing* memiliki kesamaan makna dengan metode *sosiodrama*. Keduanya dapat diterapkan baik secara bersamaan maupun bergantian. *Sosiodrama*, menurut Surakhmad (1980), melibatkan dramatisasi perilaku yang berkaitan dengan masalah sosial. Sementara itu, *role-playing*, sebagaimana dijelaskan oleh Roestiyah (2001), memungkinkan siswa memainkan peran dalam dramatisasi yang mencakup aspek sosial maupun psikologis. Metode ini secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan berbicara melalui percakapan dan aktivitas drama, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Keunggulan metode ini antara lain adalah: (1) mampu menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberikan peluang yang sama bagi setiap siswa untuk menampilkan kemampuan mereka bekerja sama hingga mencapai tujuan bersama, serta (2) menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa karena berbasis pada permainan. Dengan demikian, metode *role playing* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara

siswa, tetapi juga aspek keterampilan berbahasa lainnya.

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Siswa didorong untuk aktif berbicara dan mengekspresikan diri, yang pada akhirnya membantu mereka menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Selain itu, melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik. Kegiatan dramatisasi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam karena mereka langsung terlibat dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian ialah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data guna memenuhi tujuan dan manfaat tertentu (Dr. Abdul Fattah Nasution, M.Pd, 2023), penelitian ini melibatkan serangkaian Langkah terstruktur yang mencakup pemilihan topik, pengumpulan, dan analisis data.

Langkah-langkah ini mengikuti proses yang teratur dan berjenjang agar mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu topik, fenomena, atau isu tertentu.

Penelitian ini menerapkan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis beragam sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh data yang akurat dan terpercaya tanpa perlu melakukan penelitian lapangan secara langsung. Melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR), diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.

Sumber Pustaka yang digunakan mencakup jurnal ilmiah, artikel ilmiah, dan teori – teori yang relevan dengan topik yang sedang dibahas. Data diperoleh melalui berbagai sumber seperti internet, perpustakaan digital, *publish or perish*, dan Google Scholar, sehingga temuan penelitian dapat lebih terverifikasi dan valid. Setelah memperoleh sumber pustaka yang relevan, data dianalisis menggunakan metode analisis isi yang kemudian ditelaah secara objektif dan

mendalam untuk memahami topik penelitian dengan lebih baik.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada serta memberikan bahan pertimbangan dalam konteks Pendidikan di Sekolah Dasar. Fokus penelitian ini adalah melakukan investigasi mendalam Keefektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini memanfaatkan jurnal yang diakses melalui Google Scholar, yang dipilih sebagai sumber utama literatur. Google Scholar dipilih karena platform ini memungkinkan penelitian untuk mengakses berbagai sumber akademik secara cepat dan efisien, sekaligus memudahkan pencarian yang lebih spesifik dengan mempertimbangkan istilah utama, periode waktu, dan nama penulis, penelitian ini melakukan tinjauan pustaka terhadap artikel-artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan. Artikel yang ditinjau relevan dengan topik penelitian ini fokus pada usaha meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kemampuan berbicara merupakan komponen utama dalam komunikasi yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, baik dalam konteks baik kelas maupun lingkungan sekolah (Harianto, 2020). Untuk mencapai tujuan proses belajar yang optimal, penting digunakan metode pembelajaran yang tepat. Berdasarkan berbagai kajian teoretis, banyak studi menunjukkan penerapan metode *role playing* terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar berinteraksi melalui simulasi situasi nyata, sehingga memperkuat kemampuan mereka dalam menyampaikan ide, berdiskusi, serta merespons dengan cara yang relevan dan tepat dalam konteks sosial.

Saat siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini akan mendorong terciptanya suasana pengajaran yang lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai. Dalam keterampilan berbicara, terdapat beberapa aspek yang menjadi tolak ukur. Aspek-aspek tersebut meliputi pemahaman

siswa terhadap materi yang disampaikan, penguasaan kosakata yang dimiliki, kelancaran dan ketepatan dalam memilih serta menempatkan kata, serta penggunaan intonasi, gestur, dan ekspresi wajah saat berbicara.

Aspek-aspek tersebut memiliki peran krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kelancaran berbicara. Melalui pembelajaran bahasa, siswa dapat mempelajari cara mengungkapkan gagasan dengan jelas, menggunakan bahasa tubuh yang tepat, serta berbicara dengan intonasi yang sesuai, untuk memastikan pesan yang disampaikan dapat dimengerti dan diterima dengan baik oleh pendengar. Latihan-latihan seperti berpidato, berdiskusi, dan melakukan simulasi percakapan membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara, baik dalam konteks formal maupun informal. Oleh karena itu, pembelajaran yang terstruktur dan interaktif akan membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara mereka secara menyeluruh, mencakup pengetahuan, teknik, dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi di berbagai situasi.

Metode pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu pendekatan atau pola khusus yang secara efektif menerapkan prinsip-prinsip dasar pendidikan. Selain itu, metode pembelajaran juga mencakup penggunaan berbagai teknik dan sumber daya yang sesuai untuk menciptakan proses belajar yang optimal bagi siswa. Pemilihan metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi pendidik karena dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat mendukung tercapainya tujuan pendidikan, sementara metode yang kurang tepat dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan kurang efektif.

Siswa membutuhkan metode pengajaran yang menarik dan interaktif, seperti yang berbasis permainan. Selain memenuhi kebutuhan mereka akan hiburan dan aktivitas yang menyenangkan, metode ini juga membantu mereka menyerap pengetahuan dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode *role playing*. Dimana siswa diberi kesempatan untuk belajar melalui

berbagai peran yang mereka mainkan, hal ini tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, tetapi mendorong pengembangan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir kritis.

Hisyam Zaini (dalam Hadiansah, 2021), menyatakan bahwa *role playing* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dengan tujuan mencapai sasaran Pendidikan tertentu. Dalam metode ini, guru memfasilitasi siswa untuk belajar melalui kegiatan bermain peran atau berakting. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk membantu siswa memahami materi pelajaran sambil mengalami situasi pembelajaran yang menyenangkan. Dengan metode *role playing*, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dan terlibat dalam proses belajar, yang tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara. Melalui pengalaman langsung ini, pembelajaran diharapkan menjadi memberikan makna yang lebih dalam bagi siswa, sehingga apa yang mereka pelajari dapat tertanam lebih lama dalam ingatan mereka. Metode ini juga

membantu siswa untuk mengembangkan empati dan kemampuan komunikasi karena mereka berperan dalam situasi-situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode *role playing* dapat diterapkan melalui kegiatan seperti pemberian naskah bermain peran, drama, pidato, atau dialog. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan memberikan peran yang harus dimainkan di depan kelas. Dengan demikian, setiap siswa akan memainkan peran tertentu. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan berbicara siswa, tetapi juga membantu mereka menyampaikan ide dan perasaan secara kreatif dan cerdas.

Melalui metode ini, siswa dilatih untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan norma etika yang berlaku. Bahasa lisan siswa dapat disusun menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh orang lain. Selain itu, permainan peran merupakan cara yang sangat baik untuk melatih keterampilan berbicara, seperti mengekspresikan emosi melalui gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Metode ini juga memungkinkan guru untuk menilai

berbagai aspek keterampilan berbicara siswa, seperti intonasi, kejelasan pengucapan, kelancaran, dan kemampuan mengekspresikan emosi.

Melalui *role playing*, siswa tidak hanya untuk menyampaikan ide dengan jelas, tetapi juga memahami pentingnya berbicara dengan ekspresi dan emosi yang sesuai. Kegiatan ini menjadikan pembelajaran lebih hidup dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Metode *role playing* memberikan kesempatan untuk berlatih memerankan berbagai peran dan situasi. Melalui kegiatan ini, siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka tidak hanya terhadap nilai dan keyakinan pribadi, tetapi juga terhadap nilai dan keyakinan orang lain, yang pada gilirannya mengembangkan empati dan penghargaan terhadap pandangan yang berbeda.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan *role playing*, yaitu:

1. Memilih situasi untuk bermain peran

Pada tahap ini, guru menentukan skenario atau situasi yang relevan

dengan materi pelajaran dan menarik bagi siswa, seperti konflik antar teman atau cara menghadapi masalah sehari-hari. Skenario ini dipilih agar siswa dapat mengasah keterampilan komunikasi dan penyelesaian masalah.

#### 2. Mempersiapkan kegiatan bermain peran

Pada tahap ini, guru menyusun skenario secara terstruktur dan menyiapkan panduan atau naskah yang akan digunakan siswa dalam kegiatan bermain peran. Pesiapan ini mencakup rincian peran yang akan dimainkan, aturan, serta tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini.

#### 3. Memilih peserta atau pemeran

Pada tahap ini, guru memilih siswa yang akan memainkan peran-peran tertentu, menyesuaikan dengan karakter atau kemampuan masing-masing. Pemilihan ini memastikan bahwa setiap siswa terlibat secara optimal dan mendapatkan kesempatan untuk belajar secara langsung.

#### 4. Mempersiapkan penonton

Pada tahap ini, selain pemeran guru juga melibatkan siswa lain sebagai penonton aktif yang bertugas mengamati dan

memahami cara-cara komunikasi dan ekspresi yang digunakan dalam skenario.

#### 5. Memainkan peran

Pada tahap ini, para siswa memainkan peran yang telah diberikan sesuai dengan skenario. Di sini, mereka dapat mengekspresikan diri, berlatih komunikasi verbal dan non-verbal, serta mempraktikkan nilai-nilai yang ingin ditanamkan.

#### 6. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan

Pada tahap ini, guru dan siswa berdiskusi serta melakukan refleksi bersama setelah sesi permainan peran selesai. Mereka membahas pengalaman bermain peran yang telah dilakukan, mengidentifikasi hal-hal yang berjalan dengan baik, dan memberikan masukan untuk perbaikan. Penilaian ini membantu siswa untuk memahami keterampilan dan nilai-nilai yang mereka peroleh melalui aktivitas tersebut.

Dalam penerapannya, setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Berikut ini adalah beberapa keuntungan dari metode *role playing*, yaitu:



1. Siswa diberi kebebasan penuh untuk mengambil keputusan dan mengekspresikan diri selama bermain peran, sehingga mereka bisa menunjukkan karakter asli dan kreativitasnya.
2. Kegiatan bermain peran adalah metode yang sederhana dan fleksibel yang dapat digunakan di berbagai situasi dan kapan saja, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Guru bisa memahami pengalaman belajar siswa secara langsung dengan mengamati cara mereka berinteraksi dan berpartisipasi dalam permainan.
4. Pengalaman yang didapat melalui permainan peran cenderung menciptakan kesan yang lebih kuat dan membekas dalam ingatan siswa, sehingga mereka lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.
5. Kegiatan ini sangat menarik bagi siswa, membuat suasana kelas jadi lebih hidup, penuh semangat, dan antusiasme, sehingga pembelajaran berlangsung dinamis.

Di samping kelebihan-kelebihan tersebut, ada beberapa kekurangan dari metode *role playing*, yaitu:

1. Pendekatan *role playing* memerlukan waktu yang cukup panjang dalam pelaksanaannya, karena setiap siswa membutuhkan waktu untuk memahami peran yang diberikan serta mengikuti alur skenario hingga adegan selesai.
2. Metode ini juga membutuhkan kreativitas yang tinggi baik dari guru maupun siswa. Namun, penerapannya dapat menghadirkan tantangan tambahan karena tidak semua guru merasa percaya diri atau memiliki keterampilan yang dibutuhkan.
3. Banyak siswa yang merasa canggung atau malu ketika ditunjuk sebagai pemeran untuk adegan tertentu, terutama jika mereka kurang terbiasa tampil di depan teman-temannya.
4. Jika pelaksanaan bermain peran atau sosiodrama tidak berjalan sesuai rencana, hal ini tidak hanya dapat meninggalkan kesan yang kurang positif bagi siswa, tetapi juga membuat tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai.
5. Tidak semua topik atau materi sesuai untuk diajarkan melalui permainan peran. Beberapa konten bisa lebih efektif diajarkan dengan

menggunakan metode lain yang lebih sesuai dan tepat.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bahasa Indonesia melalui *role playing* memiliki berbagai manfaat dalam mengembangkan keterampilan berbicara, empati, dan pemahaman nilai-nilai sosial siswa. Dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkomunikasi secara langsung serta mengekspresikan diri secara aktif dan bebas. Namun, terdapat juga tantangan dalam penerapan metode ini, antara lain: membutuhkan waktu yang cukup lama, memerlukan kreativitas tinggi dari guru dan siswa, serta dapat membuat beberapa siswa merasa malu atau tidak nyaman. Selain itu, tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan melalui permainan peran. Oleh karena itu, metode ini sebaiknya diterapkan secara selektif pada topik pembelajaran tertentu dan didukung dengan persiapan yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan ulasan literatur, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Metode ini tidak hanya menyenangkan dan menarik, tetapi juga mampu membangun rasa percaya diri siswa saat berbicara di depan orang lain. Di samping itu, *role playing* berperan dalam memperluas kosakata siswa, yang sangat penting untuk mempersiapkan menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.

Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan metode *role playing* untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Namun, ada beberapa tantangan dalam penerapan metode ini, seperti terbatas waktu dan kurangnya keinginan siswa untuk tampil di depan kelas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk membandingkan metode *role playing* dengan metode pembelajaran lainnya yang memiliki meningkatkan keterampilan berbicara guna menemukan pendekatan yang paling efektif untuk memenuhi kebutuhan siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, N. P., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). STUDI LITERATUR: PENGARUH KOMIK DIGITAL BERBASIS PJBL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 436-449.
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 44-56.
- Chadjiah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174.
- Chadjiah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174.
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). Efektivitas layanan konseling kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas x SMA Negeri 1 Lahusa tahun pembelajaran 2020/2021. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 13-22.
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, 17(1), 134-142.
- 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), 112-117.
- Meishaparina, R., & Heryanto, D. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1740-1748.
- Muna, L. N., Izza, N. H. K., & Attalina, S. N. C. (2024). IMPLEMENTASI TEKNIK ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DI SDN 3 SEKURO. *Cendikia: Jurnal*

- Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 141-152.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative.
- Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., Amalia, D., & Rosalina, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), 197-208.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Putra, A. W. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4. *BASIC EDUCATION*, 5(9), 874-883.
- Rohmanurmeta, F. M. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24-31.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67.
- Sari, S., Syamsuri, A. S., & Karumpa, A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(3), 288-306.
- Sitepu, T. & (2017). bahasa indonesia sebagai media primer komunikasi Pembelajaran. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 67-73.
- Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1-12.
- Sutianah, C. (2022). *LANDASAN PENDIDIKAN*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- 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.
- Zuniar Kamaluddin Mabruuri, F. A. (2017). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARAPEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELASIV MELALUI PENERAPAN STRATEGI ROLE PLAYINGSD NEGERI PLOSO 1 PACITAN. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 112-117.
-