

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SDN 24 BANDA ACEH**

Ika Ramasari¹, Wahidah Nasution², Teuku Mahmud³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena
ikaramasariramasari@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' speaking skills in Indonesian language subjects through the application of the Role Playing method on the "Interview" material. This study was conducted in class IVd SDN 24 Banda Aceh. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques in this study used a speaking skills test in the form of performance assessment with an assessment rubric, observation of learning activities and documentation of learning activities. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the average value of students' speaking skills increased from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, the average value of students' speaking skills was 72.36 with a completion percentage of 57.57%. In Cycle II, the average value increased to 80.63% with a completion percentage of 87.87%. Based on these results, it can be concluded that the application of the Role Playing method can improve students' speaking skills in Indonesian language subjects in class IV SDN 24 Banda Aceh.

Keywords: *Role Playing Method, Speaking Skills, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) pada materi "Wawancara". Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVd SDN 24 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan berbicara berupa penilaian unjuk kerja dengan rubrik penilaian, observasi aktivitas pembelajaran serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebesar 72,36 dengan persentase ketuntasan 57,57%. Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,63% dengan persentase ketuntasan sebesar 87,87%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 24 Banda Aceh

Kata Kunci: Metode Role Playing, Keterampilan Berbicara, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan mencakup pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, dan bangsa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya pendidikan dalam membentuk manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Pendidikan merupakan pondasi utama untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Di era globalisasi ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar mampu menghasilkan lulusan yang kompeten

dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah penguasaan bahasa, yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan sarana berpikir kritis. Penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara, menjadi indikator penting dalam menilai kemampuan komunikasi siswa. Bahasa juga menjadi utama dalam proses belajar mengajar karena hampir seluruh aktivitas akademik dilakukan melalui komunikasi verbal dan nonverbal.

Setiap individu sangat membutuhkan yang namanya keterampilan berbahasa, hal ini disebabkan karena keterampilan berbahasa itu modal untuk mengembangkan kemampuan baik dari keterampilan intelektual, sosial, dan juga karakter seseorang. Untuk menguasai keterampilan berbahasa salah satu aspek pendukung untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi ialah dengan memperbanyak kosa kata. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai maka seseorang akan lancar dan baik dalam melakukan komunikasi (Tarigan, Y.H.B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. 2023).

Di antara keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara memegang peranan sentral, terutama dalam konteks pembelajaran di tingkat dasar. Keterampilan ini mencerminkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, merespons pertanyaan, dan berinteraksi secara aktif di dalam kelas. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana kemampuan komunikasi yang dimiliki dan daya pikir siswa berkembang. Lebih jauh, keterampilan ini juga mendukung tumbuhnya rasa percaya diri, kemampuan bersosialisasi, serta keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berbasis diskusi dan kolaborasi.

Setiap individu perlu memperoleh penguasaan terhadap keterampilan berbicara. Berbicara merupakan manifestasi dari pemikiran dan eksekusi proses komunikasi. Setiap tahap dalam kehidupan manusia dimulai dengan interaksi berbicara. Berbicara tidak terbatas pada sekadar pengucapan kata-kata, tetapi melibatkan ekspresi tubuh yang digunakan untuk menyoroti signifikansi dalam

percakapan. Bahasa tubuh memiliki peran dalam meningkatkan ekspresi, menjadikan proses berbicara lebih komunikatif (Setyonegoro, dkk, 2020).

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.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan jelas dan efektif. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa SD yang mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti rasa malu, kurang percaya diri, dan keterbatasan kosakata. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan interaksi sosial siswa.

Penelitian oleh Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H.H. (2023) menunjukkan bahwa yang terjadi saat ini banyaknya peserta didik yang masih kurang dalam keterampilan berbicara, kurangnya percaya diri untuk berbicara terutama

di depan orang banyak (depan kelas) sehingga rendahnya keterampilan berbicara mereka, hal ini juga dikarenakan guru hanya terpaku pada metode ceramah yang menyebabkan peserta didik merasa monoton dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Rasa tidak percaya diri ini dapat ditimbulkan karena kurangnya penguasaan berbahasa peserta didik, selain itu peserta didik harus berbicara diluar bahasa yang mereka gunakan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk memerankan situasi tertentu, sehingga mereka dapat berlatih berbicara dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Dalam Penelitian Lala & Nomnafa (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan

yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara materi pelajaran dan pemahaman siswa, sehingga pemilihan metode yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pemilihan metode pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks lingkungan belajar.

Metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan keterampilan sosial. Dengan bermain peran, siswa dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara bebas, serta belajar memahami perspektif orang lain.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, metode *role playing* dapat diterapkan pada materi yang melibatkan dialog atau percakapan. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga memahami isi materi, meningkatkan empati, dan mengembangkan keterampilan sosial. Studi oleh Pratiwi (2021) membuktikan bahwa metode ini

efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan keterampilan berbicara mereka.

Dengan metode ini peserta didik dapat belajar dan bekerjasama lewat bermain peran dengan menyampaikan cerita, melalui intraksi dengan teman-temannya, sehingga dapat mengasah keterampilan berbicara mereka, karena dengan metode ini peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapatkan sanksi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 24 Banda Aceh dengan Ibu Sa'bah sebagai wali kelas IV D, diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa masih tergolong belum merata. Beberapa siswa tampak cukup berani mengungkapkan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, Sebagian siswa lainnya menunjukkan kesulitan dalam hal berbicara. Saat diminta untuk berbicara, nada bicara siswa sangat kecil seperti tampak grogi untuk menyampaikannya sehingga guru mendekati siswa tersebut untuk mendengar apa yang disampaikannya. Ibu sa'ibah sebagai wali kelas IV D berharap kemampuan berbicara siswa dapat lebih

meningkat dan perlu ditingkatkan, karena ini sangat penting untuk membantu mereka dalam berinteraksi dengan baik.

Untuk memperkuat hasil wawancara dengan guru, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 24 Banda Aceh, bahwa tidak semua siswa mampu dan memiliki keberanian untuk menjawab apa yang ditanyakan oleh guru atau untuk berpendapat. Saat siswa berbicara pengucapan kata jelas, namun dengan jeda yang panjang dan terputus-putus. Bagi siswa yang memahaminya mereka mampu menjawab pertanyaan dari guru, karena Sebagian siswa memperhatikan saat guru berbicara dan ada juga siswa yang tidak memperhatikan saat guru berbicara.

Dengan metode *Role Playing* peserta didik dapat belajar dan bekerjasama lewat bermain peran dengan menyampaikan cerita, melalui intraksi dengan teman-temannya, sehingga dapat mengasah keterampilan berbicara mereka, karena dengan metode ini peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapatkan sanksi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVd SDN 24 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan berbicara berupa penilaian unjuk kerja dengan rubrik penilaian, observasi aktivitas pembelajaran serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Siklus I

Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan Tindakan siklus I peneliti mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan diawali dengan Menyusun rencana pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, peneliti menyiapkan

materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu wawancara serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berfokus pada teks dialog sebagai sarana untuk melatih keterampilan berbicara siswa, menentukan peran (pewawancara, narasumber, pencatat hasil) serta membagi siswa ke dalam kelompok. Selain itu, peneliti menyiapkan instrument penilaian keterampilan berbicara berupa rubrik penilaian dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan Tindakan siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 13 November 2025 di SDN 17 Banda Aceh. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *Role Playing* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Materi tentang wawancara dijelaskan serta memberikan contoh cara bermain peran kepada siswa. Selanjutnya, siswa melakukan diskusi kelompok, menentukan siapa yang menjadi pewawancara, narasumber, dan pencatat hasil, serta mempraktekannya didepan kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, diberikan bimbingan

dan penguatan kepada siswa. Pada saat yang sama, rubrik penilaian keterampilan berbicara digunakan untuk menilai kemampuan kemampuan siswa selama kegiatan bermain peran berlangsung.

Pengamatan Tindakan

Pada tahap pengamatan, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas pengajar dan siswa selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru telah melaksanakan berbagai aspek yang diamati seperti guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan tersebut, melaksanakan metode *Role Playing* dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam aspek pengamatan siswa, siswa menunjukkan semangat dan antusiasme dalam kegiatan *Role Playing* dan siswa berani bertanya dalam pembelajaran. Selain itu, keterampilan berbicara siswa juga diamati menggunakan rubrik serta hasil penilaian berbicara siswa saat siswa tampil dan berbicara di depan kelas. Rubrik penilaian tersebut digunakan untuk menilai pencapaian siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan

Berdasarkan hasil tes pengamatan keterampilan berbicara siswa pada siklus 1, diperoleh jumlah nilai keseluruhan siswa sebesar 2.388 dengan nilai rata-rata kelas 72,36. Dari 33 siswa, sebanyak 19 siswa (57,57%) telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 14 siswa (42,42%) belum mencapai ketuntasan. dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh siswa masih bervariasi. Sebagian siswa telah mencapai ketuntasan karena memperoleh nilai sama dengan atau di atas KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Namun, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sehingga dinyatakan belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada siklus 1 belum sepenuhnya berkembang. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan bicaranya, seperti kelancaran berbicara, kejelasan pengucapan, serta sikap percaya diri. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan tindak lanjut pada siklus berikutnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara lebih merata.

Refeleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, pelaksanaan pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama karena pada pengerjaan LKPD siswa diminta untuk mengisi tiga pertanyaan wawancara, sehingga Sebagian siswa memerlukan waktu tambahan untuk menyelesaikannya. Selain itu, kondisi kelas yang cenderung berisik menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus II terkait pengelolaan waktu dan pengondisian kelas.

Sklus II

Perencanaan Tindakan

Melihat kekurangan serta hambatan yang telah terjadi pada siklus 1, peneliti terlebih dahulu merencanakan dan menyiapkan apa yang menjadi kendala atau kekurangan pada siklus 1, persiapan dalam perencanaan seperti memepersiapkan rencana pembelajaran dan membuat sedikit perubahan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu, peneliti menyiapkan instrumen penilaian keterampilan berbicara

berupa rubrik penilaian dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, sebelum Tindakan siklus II dilaksanakan peneliti berdiskusi terlebih dahulu kepada guru kelas untuk menentukan waktu yang lebih fleksibel untuk dilaksanakannya siklus II.

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 di SDN 24 Banda Aceh. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *Role Playing* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada siklus II, peneliti memberikan penguatan lebih kepada siswa mengenai pentingnya peningkatan keterampilan berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan diberikan sebelum dan sesudah kegiatan bermain peran untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa saat berbicara di depan kelas. Selain itu, pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan LKPD yang telah diperbaiki berdasarkan refleksi siklus I, dengan begitu pembelajaran berjalan lebih efektif dan siswa

memiliki waktu yang cukup untuk kegiatan bermain peran.

Pengamatan Tindakan

Pada tahap pengamatan siklus II, dilakukan kembali pengamatan terhadap aktivitas pengajar dan siswa selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung berjalan dengan lancar dan lebih baik, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan dan juga suasana kelas menjadi lebih kondusif dibandingkan pada siklus sebelumnya. Keterampilan berbicara siswa diamati kembali menggunakan rubrik serta hasil penilaian berbicara siswa saat siswa tampil dan berbicara di depan kelas.

Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara pada siklus II, diperoleh jumlah nilai keseluruhan siswa sebesar 2.661 dengan nilai rata-rata kelas 80,63. Dari 33 siswa, sebanyak 29 siswa (87,87%) telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 4 siswa (12,12%) belum mencapai ketuntasan. Secara umum, hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Meskipun demikian, berdasarkan analisis persiswa, terdapat siswa

yang pada siklus I telah mencapai ketuntasan, namun pada siklus II belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, ditemukan pula siswa yang mengalami penurunan skor pada siklus II dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I. Penurunan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kesiapan siswa serta tingkat kepercayaan diri siswa ketika tampil berbicara di depan kelas.

Secara keseluruhan siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek keterampilan berbicara, seperti keberanian dalam penyampaian, kelancaran berbicara, ketepatan intonasi, serta penguasaan isi melalui penerapan metode *Role Playing*. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II. Meskipun indikator keberhasilan telah tercapai, masih terdapat 4 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Hal tersebut dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan individu siswa, tingkat kepercayaan diri yang masih rendah serta perlu latihan, pendekatan dan bimbingan yang lebih lagi untuk meningkatkan keterampilan berbicara, meskipun siswa tersebut tetap menunjukkan

adanya sedikit perkembangan disetiap siklus.

Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan Tindakan dan pengamatan pada siklus II, penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Perbaikan yang dilakukan pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar yang telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai ≥ 75 sesuai KKM sekolah, maka penelitian Tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

Kriteria Keberhasilan

Adapun kriteria keberhasilan pada penelitian ini yaitu:

1. Ketuntasan Belajar

Minimal 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai ≥ 75 , sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal

(KKM) yang ditetapkan oleh sekolah SDN 24 Banda Aceh.

2. Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas

Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 24 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu *bagaimanakah penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 24 Banda Aceh*. Penerapan metode *Role Playing* dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklus. Siswa diberikan kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan yang telah disiapkan, kemudian mempraktekkan dan menyampaikannya di depan kelas.

Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dan berani berbicara di depan kelas dan di depan teman-temannya.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebesar 72,36 dengan persentase ketuntasan 57,67%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 80,63 dengan persentase ketuntasan 87,87%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* secara tepat dan berkelanjutan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 24 Banda Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiyani, L., & Lutfi, L. (2024). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. SEMNASFIP.
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal. asertif sepuluh siswa kelas VIII SMP Kolose Kanisius Jakarta. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 6(2), 673.
- asution, W., & Oktariana, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B1 Di Tk-al-Muhajirin Aceh Besar. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 3(2).
- Bahtiar, M. D., Nisak, R. Z., Putri, R., Zulfikar, M. F., & Kafabih, M. A. H. (2024). Implementasi Metode Bermain Peran dalam Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Teks Negosiasi. Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya, 2(2), 161-176.
- Besare, S. D., & Mutji, E. J. (2021). Perbedaan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Ceramah Dan Role Playing. Laksmi Sari: Jurnal Pendidikan dan Humaniora, 1(2), 29-38.
- Damar, I. Tantangan dalam Implementasi Role Playing dalam Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pendidikan dan Inovasi, 7(3) (2022), 113-124.
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidada.

- Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(3), 01-18.
- Dewi, A.A. 2020. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media.
- Dulyapit, A., & Arifah, D. N. (2024). Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1-12.
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422.
- Husnaeni, A., Sayekti, S. P., & Mufida, H. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi'ien. *Jurnal Al-Ilmi Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 3(02), 132-140.
- Irwansyah, R. (2021). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, 17(1), 134-142.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Lala, S. G. U., & Nomnafa, A. (2024). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Negeri Oetona Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2403-2416.
- Lib Marzuqi, M.Pd (2019). Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Mahmud, T. (2018). Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Merduati Banda Aceh. *Jurnal Metamorfosa*, 6(2), 193-211.
- Mamahit, H. C., Dinoto, R., Nataniel, M., Lewoleba, M. P., & Reandsi, H. W. (2021). Penerapan teknik bermain peran melalui konseling kelompok untuk melatih perilaku
- Muammar Suhardi Ali Mustadi, (2018). Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140.
- Nurhandayani, N. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD. *Nubin Smart Journal*, 1(1), 191-200.
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139-148.
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing)

- Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- 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.
- Rahim, A. R. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Mahasiswa PIAUD STAI Darul Ulum Kandungan dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414-425.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 227-240.
- Setiawan, R. Efektivitas Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Agama Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1) (2021), 111-120.
- Setyonegoro, dkk. (2020). *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar. *Fondatia*, 4(2), 245-258.
- Surya, H. Pengaruh Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2) (2022), 172-185.
- 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.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, A. T., Agesty, W. R., & Munawaroh, N. (2024). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2), 1768-1776.
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1388-1399.
- Yudistira, M. R. (2022). Penerapan Metode Role Playing dengan Media Audio-Vlvisual untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.