



Literature Review: Analysis of Articles on the Application of Role-Playing Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Students

Adam Maulana¹, Putri Hana Pebriana^{2*}, Eka Nur Hidayanti³, Dian Widityastuti Arini⁴

Email: Adammaulana2134124@gmail.com^{1*}, putripebriana99@gmail.com^{2*},
ekanurhidayanti2004@gmail.com^{3*}, dianarini294@gmail.com^{4*}

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

ABSTRACT

Speaking is a vital linguistic skill as it is used in everyday life. However, research indicates that students' speaking abilities remain low, primarily due to limited resources to practice speaking in class and a lack of confidence. One solution to enhance this skill is by implementing the role-playing method in the learning process. This study aims to evaluate how well the role-playing approach can improve elementary school students' speaking skills. The study utilizes a literature review by analyzing eleven relevant articles published in the last five years, sourced from Google Scholar. The findings reveal that the role-playing method is an engaging and innovative teaching approach that effectively helps students develop their speaking abilities, particularly at the elementary level.

Keywords: Literature Review, Role-Playing Method, Enhancing Speaking Skills in Elementary School Students.

PENDAHULUAN

Belajar bahasa memiliki peranan yang sangat penting, terutama bagi siswa sekolah dasar. Bahasa terdiri dari simbol visual dan verbal yang terstruktur untuk menyampaikan konsep dan informasi. Menurut Tarigan (1985), terdapat empat komponen kemampuan berbahasa yang harus dimiliki, yaitu (1) berbicara, (2) mendengarkan, (3) membaca, dan (4) menulis. Salah satu kemampuan bahasa yang esensial adalah berbicara, yang berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efisien. Melalui berbicara, seseorang dapat menyampaikan informasi, ide, pikiran, rayuan, meyakinkan, hingga undangan. Kemampuan berbicara merupakan keterampilan untuk mengucapkan kata-kata atau bunyi dengan tujuan mengekspresikan perasaan, ide, dan pemikiran. Menurut Akhadiyah (1993), berbicara adalah tindakan menyampaikan ide secara lisan, yang melibatkan penggunaan kata-kata bermakna untuk menyampaikan gagasan kepada orang lain (Marzuqi, 2019).

Dari sudut pandang ini, berbicara dianggap sebagai kemampuan bahasa yang kompleks, mencakup kemampuan menyampaikan gagasan, pendapat, dan pemikiran secara verbal kepada pendengar. Keterampilan berbicara menjadi salah satu elemen penting dalam pelajaran sekolah dasar, karena memungkinkan siswa untuk mengomunikasikan pikiran dan perasaannya (Istiqomah et al., 2020). Menurut Damayanti (2023), terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai kemahiran berbicara, yaitu: (1) Kelancaran berbicara, di mana komunikasi yang lancar mempermudah pendengar memahami inti pembicaraan; (2) Ketepatan diksi, yang melibatkan penggunaan kata-kata yang familiar bagi audiens; (3) Struktur kalimat yang baik, mencakup subjek dan predikat; (4) Penggunaan intonasi saat berbicara untuk menarik perhatian pendengar; dan (5) Ekspresi, yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas komunikasi.

Namun, banyak siswa sekolah dasar masih menghadapi masalah dalam kemampuan berbicara. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan keterampilan bahasa, rasa takut atau malu untuk menyampaikan ide di kelas, hingga kesulitan dalam merangkai kata-kata yang bermakna. Sebagian besar siswa cenderung malu untuk bertanya atau menyampaikan pendapat secara lengkap, seringkali hanya mengungkapkan ide dalam satu atau dua kata. Kemampuan berbicara siswa dapat dikategorikan ke dalam tingkat baik, sedang, atau kurang, yang dipengaruhi oleh keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya keterlibatan ini berdampak pada kemampuan komunikasi mereka. Selain faktor internal siswa, kurangnya variasi metode pengajaran oleh guru juga menjadi penyebab lemahnya kemampuan berbicara. Hal ini dapat mengurangi semangat siswa dalam belajar, membuat mereka lebih pasif selama pembelajaran (Beta, 2019).

Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung komunikasi siswa dengan mengintegrasikan komponen kognitif, emosional, dan psikis dan motorik (Susanti et al., 2021). Meningkatkan kemampuan berbicara siswa dapat dibantu dengan pendekatan pembelajaran yang menarik dan menghibur. Dengan memanfaatkan berbagai strategi pengajaran dan sumber belajar secara optimal, serta memberikan inspirasi kepada siswa, guru dapat menciptakan suasana belajar yang positif (Azzahra et al., 2023). Salah satu strategi pengajaran yang efektif Metode bermain peran adalah cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Maria Ulfah & Budiman, 2019).

Bermain peran, sebagaimana dijelaskan oleh Heru Subagiyo (2017), merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan siswa dengan aktivitas kreatif menggunakan karakter dari situasi kehidupan nyata. Proses ini melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok untuk mempresentasikan skenario yang dirancang oleh guru. Siswa diberi kebebasan untuk berimprovisasi berdasarkan skenario tersebut. Tahapan bermain peran meliputi penyajian skenario, pembentukan kelompok, diskusi mengenai tujuan pembelajaran, pembagian peran, serta pelaksanaan dan evaluasi terhadap penampilan siswa (Meishaparina et al., 2023).

Paradigma pembelajaran bermain peran dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang signifikan, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu mereka mengembangkan identitas sosial dan keterampilan bekerja dalam kelompok. Metode ini dianggap efektif untuk melatih kemampuan berbicara, ekspresi, dan komunikasi siswa, melalui praktik menyampaikan emosi dan ide secara verbal dengan gerakan dan ekspresi wajah (Priatna & Setyarini, 2019). Oleh karena itu, esai ini akan membahas lebih lanjut metode bermain peran sebagai pendekatan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi literatur atau review literatur. Dalam studi pustaka, hipotesis diidentifikasi secara menyeluruh, literatur ditemukan, dan dokumen yang mencakup informasi mengenai subjek penelitian dianalisis (Wirsa & Saridewi, 2020). Sugiyono (2017) membahas cara pendekatan studi pustaka dapat digunakan untuk mendapatkan data dari beberapa sumber terkait, seperti buku, jurnal ilmiah, dan publikasi lainnya. Metode ini dimaksudkan untuk memberikan perspektif yang lebih komprehensif dan masuk akal pada masalah yang sedang diselidiki (Setyaningsih, 2023). Model ini dapat diterapkan dengan mendapatkan informasi, membacanya, dan memeriksanya berbasis pada topik yang dibahas. Dengan menggunakan sumber dari literatur dan hasil studi sebelumnya, peneliti menggunakan sebelas jurnal yang mereka cari di Google Scholar. Google Scholar dijadikan sebagai sumber utama karena memungkinkan para akademis mengakses banyak sumber dengan mudah dan cepat menyempurnakan pencarian mereka berdasarkan kata kunci,

periode waktu, dan penulis. Tinjauan pustaka digunakan untuk meninjau makalah jurnal ilmiah yang ditulis dan diterbitkan dalam jurnal penelitian yang ditulis dan diterbitkan dalam lima tahun terakhir yang berkaitan dengan topik analisis ini, terutama mengembangkan kemampuan berbicara melalui permainan peran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara adalah salah satu kemampuan komunikasi yang sangat signifikan. Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh siswa di kelas maupun di sekolah sebagai bagian dari proses pembelajaran (Harianto, 2020). Dengan menggunakan rencana pendidikan yang tepat, tujuan pendidikan dapat dicapai. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa kemampuan berbicara dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik bermain peran melalui pengumpulan data dari berbagai kajian teori.

Pertama, menurut penelitian Istiqomah (2020), penggunaan media visual yang dipadukan dengan metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD 1 Pladen pada materi Kalor dan Perpindahan pada kalor. Selain dapat meningkatkan keyakinan siswa di kelas, perangkat lunak ini juga bisa mendorong siswa untuk menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran.

Kedua, penelitian Sari (2020) menemukan bahwa pendekatan bermain peran dalam mengajarkan Keterampilan berbicara memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa setidaknya 15%, hingga 105% berdasarkan hasil analisis artikel dengan kriteria tertentu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran berhasil meningkatkan kemampuan berbicara sesuai dengan capaian pembelajaran siswa di kelas bahasa Indonesia di berbagai sekolah dasar.

Ketiga, menurut penelitiannya, Dewi (2020) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran dengan media audiovisual mungkin termasuk cara terbaik untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna, menciptakan lingkungan belajar yang ideal, dan menawarkan solusi terbaik untuk kegiatan belajar yang akan membantu mereka menjadi pembicara yang lebih baik.

Keempat, Auliyati (2021) menegaskan bahwa "metode bermain peran sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan berbicara." Setelah menggunakan teknik bermain peran, kemampuan berbicara siswa telah berubah dan meningkat. Hal ini meningkatkan aspirasi anak-anak untuk memahami bahasa komunikasi dan membantu mereka tampil lebih baik dalam situasi sosial. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mereka dan bahwa pembelajaran bermain peran dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara mereka karena mendorong siswa untuk bertindak percaya diri di depan orang lain.

Kelima, penelitian Prawiyogi (2022) berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV" menemukan bahwa keterampilan berbicara siswa SDN Kondanjaya 1 kelas 4 secara substansial ditingkatkan melalui penerapan metode bermain peran. Oleh sebab itu, pendekatan bermain peran adalah metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan anak-anak, terutama di sekolah dasar.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Fatimah pada tahun 2022 membuktikan bahwa metode berfungsi dengan baik dalam menentukan seberapa baik siswa belajar sistem ekskresi manusia. Ini disebabkan oleh keempat indikator efektivitas yang telah dipenuhi: 1) ketuntasan pembelajaran di kelas; 2) keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran; 3) respons siswa yang relatif positif; dan 4) keterampilan manajemen kelas yang cukup baik.

Ketujuh, studi Apriyani (2022) menyatakan bahwa teknik model bermain peran berdampak pada kemampuan berbicara siswa yang berada di kelas kontrol eksperimen.

Menurut uji komparatif, H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan tingkat signifikansi di bawah 0,05.

Kedelapan, Kurniaman (2023) menyatakan bahwa "bermain peran membantu anak-anak mendapatkan pengalaman berharga dari kegiatan yang melibatkan teman sebayanya". Akibatnya, diharapkan anak-anak terlibat dalam interaksi sosial. Kemampuan untuk berbicara siswa kelas V di SD Negeri 37, yang termasuk dalam kategori interpretasi sedang, meningkat rata-rata 0,54 dengan metode bermain peran, menurut penelitian Kurniaman.

Kesembilan, Menurut penelitian Kurniasari (2023), ada peningkatan yang tampak sebesar 85% pada data keterampilan berbicara antara awal dan akhir penelitian. Telah dibuktikan bahwa siswa tampak lebih terlibat dan terbuka terhadap pembelajaran ketika pendekatan bermain peran digunakan. Hasilnya, metode bermain peran dianggap berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara.

Kesepuluh, kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan dan mereka harus terlibat aktif dalam lingkungan belajar yang bermakna, menurut Meishaparina (2023). Pendekatan bermain peran merupakan strategi pengajaran alternatif yang dapat digunakan. Karena mereka berperan, menekankan hal-hal positif, dan memberikan kemungkinan untuk pengetahuan berdasarkan gaya belajar yang disukai siswa, pendekatan ini pada dasarnya menanamkan nilai-nilai kepada siswa melalui kontak verbal. Menurut temuan penelitian, kemampuan berbicara siswa kelas II dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik bermain peran.

Kesebelas, menurut temuan penelitian oleh Anggraeni (2024), penggunaan teknik bermain peran dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak-anak, khususnya pada siswa sekolah dasar. Karena penggunaan metode bermain peran di kelas akan mendorong siswa untuk berbicara, berdebat, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk berani berbicara di depan umum. Berdasarkan temuan beberapa penelitian tersebut, sebagian besar publikasi menunjukkan bahwa teknik bermain peran dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara karena kemampuan berbicara siswa telah berubah dan meningkat dibandingkan sebelum teknik tersebut digunakan. Karena kecerdasan verbal merupakan cara utama untuk berinteraksi dan berbicara dengan orang lain, maka kecerdasan lisan merupakan komponen penting yang harus ditingkatkan sejak usia dini (Parapat et al., 2023).

Tabel 1 Hasil Review 15 Jurnal

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|----|---|--|---|---|
| 1. | Zuniar Kamaluddin Mabruri dan Ferry Aristya (Mabruri & Aristya, 2017) | Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi <i>Role Playing</i> Sd Negeri Ploso 1 Pacitan | Hasil dari penelitian dalam artikel ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>Role-Playing</i> yang dibantu dengan media visual dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SD 1 Pladen selama Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Berikut adalah ringkasan hasil penelitian: 1. *Pra Siklus*: - Siswa yang tuntas: 7 siswa (20,58%). - Siswa yang tidak tuntas: 27 siswa (79,41%). 2. *Siklus I*: - Siswa yang tuntas: 31 siswa | Pengaruh model pembelajaran peran berbasis media visual pada kemampuan berbicara siswa di Sekolah Dasar dapat dilihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa signifikan dalam keterampilan berbicara, meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani untuk berbicara dan menyampaikan ide-ide mereka. |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|----|--|---|--|---|
| | | | (91,17%). - Siswa yang tidak tuntas: 3 siswa (8,82%). 3. *Siklus II*: - Siswa yang tuntas: 34 siswa (100%). - Tidak ada siswa yang dikategorikan sebagai tidak tuntas.. | |
| 2. | Faiza Nuril Izzati, Endang M Kurnianti, dan Uswatun Hasanah (Izzati et al, 2024) | Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode <i>Role-Playing</i> | Hasil penelitian dari artikel ini menunjukkan bahwa penerapan metode <i>role-playing</i> secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak sekolah dasar. Berikut adalah beberapa temuan utama dari studi literatur yang dilakukan: 1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*: Banyak penelitian menunjukkan bahwa <i>role-playing</i> adalah teknik yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, baik dari segi kepercayaan diri maupun hasil belajar. 2. *Partisipasi Aktif Siswa*: Metode ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri mereka di depan umum. 3. *Variasi dalam Pembelajaran*: bermain peran dianggap sebagai cara yang menarik dan inventif, yang dapat mengurangi kebosanan dalam proses belajar mengajar. 4. *Dampak Positif pada Hasil Belajar*: Beberapa studi mencatat peningkatan hasil belajar siswa dari 15% hingga 105% setelah menerapkan metode ini. | Metode peran bermain dapat meningkatkan Pengaruh penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dapat dirangkum sebagai berikut: 1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*: Model peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan verbal mereka. 2. *Kepercayaan Diri*: Metode ini membantu siswa merasa lebih percaya diri saat berbicara di depan umum. Dengan berperan dalam skenario yang telah ditentukan, siswa dapat mengatasi rasa malu dan ketidaknyamanan. 3. *Keterlibatan Aktif*: Role playing mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi perilaku pasif selama kelas. |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|----|--------------------------------------|--|--|--|
| 3. | Siti Chadijah (Chadijah,2023) | Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia | <p>1. *Kemudahan Pemahaman*: Metode role playing membantu siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit melalui diskusi dengan teman-teman mereka.</p> <p>2. *Aktivitas dan Kerja Sama*: Metode ini melahirkan keaktifan dan kerja sama di antara siswa, menciptakan suasana kebersamaan dalam pembelajaran.</p> <p>3. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*: Siswa menjadi lebih berani dan ekspresif dalam berbicara, mengurangi rasa malu dan kebingungan saat diminta berbicara di depan kelas.</p> <p>4. *Pengembangan Sosial dan Emosional*: Role playing memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara lebih baik, melatih mereka dalam berkomunikasi dan mengekspresikan pikiran serta perasaan mereka.</p> | <p>Pengaruh menggunakan pendekatan peran bermain dalam pendidikan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dapat dijelaskan dalam beberapa aspek berikut:</p> <p>1. *Meningkatkan Kepercayaan Diri*: Siswa yang sebelumnya merasa malu atau kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas menjadi lebih berani dan aktif berpartisipasi. Role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dalam suasana yang lebih santai.</p> <p>2. *Mendorong Ekspresi Diri*: Metode ini mendorong siswa untuk menggunakan cara yang lebih kreatif untuk menyampaikan pikiran dan perasaan mereka, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide secara verbal.</p> |
| 4. | Anggara Wisnu Putra (Putra, 2016) | Metode <i>Role-Playing</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4 | <p>Hasil penelitian dari artikel ini menunjukkan bahwa penerapan metode <i>role-playing</i> berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Wonosari 4. Berikut adalah poin-poin penting dari hasil penelitian:</p> <p>1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*: Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa meningkat dari 58,26 pada tahap pratindakan menjadi 70,84 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78,66 pada siklus II.</p> <p>2. *Ketuntasan Hasil Belajar*: Pada siklus I, 42,10% siswa mencapai nilai minimal 75, sedangkan pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 89,47% dengan 17 dari 19 siswa mencapai nilai tersebut.</p> <p>3. *Aktivitas Siswa*: Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam kegiatan</p> | <p>Pengaruh metode role playing dalam penelitian ini dapat ditunjukkan oleh beberapa elemen berikut:</p> <p>1. *Keterampilan Berbicara*: Metode ini secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan.</p> <p>2. *Keterlibatan Siswa*: Siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan berdiskusi dengan teman-temannya.</p> <p>3. *Rasa Percaya Diri*: Dengan berlatih memainkan peran, siswa merasa lebih percaya diri</p> |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|----|--|--|---|--|
| | | | pembelajaran dan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi serta role playing dibandingkan sebelum penerapan metode ini. | saat berbicara di depan umum, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi. |
| 5. | Heribertus Ganang Wicaksono, Muhammad Arief Budiman, dan Khusnul Fajriah (Wicaksono et al, 2024) | Penerapan Metode <i>Role-Playing</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn 2 Kedunggading Kabupaten Kendal | <p>1. *Kondisi Awal*: Sebelum penerapan metode, hanya 2 dari 14 siswa (14,28%) yang memperoleh nilai lebih dari 75 dalam keterampilan berbicara.</p> <p>2. *Penerapan Metode <i>Role-Playing</i>*: Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan fokus pada perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.</p> <p>3. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - *Siklus I*: Aktivitas guru mendapatkan skor 75 (kategori baik), dan aktivitas siswa juga mendapatkan skor 75 (kategori baik). - *Siklus II*: Aktivitas guru meningkat menjadi skor 85 (kategori sangat baik), sedangkan aktivitas siswa menjadi skor 85 (kategori sangat baik). | <p>1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*<i>*</i>: Metode <i>Role-Playing</i> secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sebelum penerapan metode, hanya sebagian kecil siswa yang mencapai tingkat keterampilan yang memadai. Setelah penerapan, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan yang jelas.</p> <p>2. *Aktivitas Belajar yang Lebih Tinggi*<i>*</i>: Siswa lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa, yang berujung pada peningkatan motivasi dan minat mereka dalam belajar Bahasa Indonesia.</p> <p>3. *Perbaikan Metode Pengajaran*<i>*</i>: Guru mengalami peningkatan dalam teknik pengajaran mereka, dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung.</p> |
| 6. | Asep Priatna dan Ghea Setyarini (Priatna & Setyarini, 2019) | Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sd Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia | <p>1. *Metode Penelitian*<i>*</i>: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan desain quasi-experiment, melibatkan 42 siswa (kelas IV A dan IV B).</p> <p>2. *Nilai Rata-rata*<i>*</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelas kontrol, yang merupakan kelas pembelajaran konvensional, menerima nilai rata-rata sebesar 74,90. - Kelas eksperimen (menggunakan model Role Playing) memiliki nilai rata-rata post-test sebesar *80,19*<i>*</i>. <p>3. *Pengamatan Kemampuan</p> | <p>1. * Meningkatkan Kemampuan Berbicara*<i>*</i>: Model <i>Role-Playing</i> berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran ini lebih aktif dan percaya diri dalam mengemukakan gagasan dan berinteraksi.</p> <p>2. *Perbandingan Nilai*<i>*</i>: Hasil tes menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen (yang menggunakan model Role</p> |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|----|--|--|--|--|
| | | | Berbicara*: - Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model bermain peran menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbicara, seperti kemampuan untuk mengemukakan gagasan dan berinteraksi dengan baik | Playing) memiliki nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi (80,19) dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol (74,90) yang menggunakan metode konvensional. 3. *Motivasi dan Keterlibatan Siswa*: Penerapan model Role Playing meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka menunjukkan partisipasi yang lebih baik dan lebih bersemangat selama proses pembelajaran. |
| 7. | Anggy Giri Prawiyogi, Sri Wulan Anggraeni, Dian Amalia, dan Annita Rosalina, (Prawiyogi et al, 2022) | Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode <i>Role-Playing</i> pada Siswa Kelas IV | ### Sebelum Tindakan Sebelum penerapan metode Role Playing, hasil kemampuan berbicara siswa masih rendah. Rata-rata nilai pada aspek kebahasaan adalah 31,5% dan pada aspek non kebahasaan 31,83%. Observasi menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, dengan metode ceramah yang monoton. ### Setelah Tindakan Siklus I Setelah menerapkan metode Role Playing pada siklus pertama, terdapat peningkatan kemampuan berbicara. Nilai rata-rata aspek kebahasaan meningkat menjadi 36,5% dan aspek non kebahasaan menjadi 34,5%. Aktivitas siswa menunjukkan minat yang lebih besar, tetapi guru masih perlu meningkatkan bimbingan. ### Setelah Tindakan Siklus II Pada siklus kedua, kemampuan berbicara siswa terus meningkat. Nilai rata-rata pada aspek kebahasaan mencapai 46,5% dan pada aspek non kebahasaan menjadi 48%. Semua indikator yang diamati menunjukkan hasil yang maksimal, dengan siswa lebih aktif dan bersemangat selama proses pembelajaran. | 1. *Peningkatan Kemampuan Berbicara* - *Aspek Kebahasaan*: Rata-rata nilai aspek kebahasaan siswa meningkat dari 31,5% sebelum tindakan menjadi 46,5% setelah siklus kedua. - *Aspek Non Kebahasaan*: Rata-rata nilai aspek non kebahasaan juga mengalami peningkatan, dari 31,83% menjadi 48%. 2. *Keterlibatan Siswa* - Siswa menunjukkan minat dan semangat yang lebih besar dalam kegiatan pembelajaran. Metode bermain peran menjadikan siswa lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam pendidikan. 3. *Perubahan dalam Proses Pembelajaran* - Dengan metode ini, pembelajaran tidak lagi monoton. Siswa diberikan kesempatan untuk berperan dalam situasi yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|----|--|--|---|--|
| 8. | Rika Kurnia Sari (Sari, 2020) | Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD | <p>1. Metode Penelitian: Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik meta-analisis. dengan menganalisis 10 artikel yang relevan terkait penggunaan model *role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui pencarian jurnal di berbagai sumber online.</p> <p>2. *Peningkatan Keterampilan Berbicara: Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model *role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan persentase peningkatan bervariasi dari 15% hingga 105%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 37%.</p> <p>3. *Efektivitas Model: Model pembelajaran *role playing terbukti efektif dalam menciptakan interaksi di kelas, membuat siswa lebih aktif berpartisipasi, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.</p> | Model role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan persentase peningkatan antara 15% hingga 105%, dengan rata-rata peningkatan sekitar 37%.role playing menciptakan interaksi aktif antara siswa, yang membantu mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. |
| 9. | DinanHanifa, Babang Robandi, EffyMulyasari (Hanifah et al,2020) | Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Sd Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Di Bandung | <p>1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*: - Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa meningkat dari 69,4 pada siklus I (dengan persentase ketuntasan 56%) menjadi 79,4 pada siklus II (dengan persentase ketuntasan 92%). - Semua indikator keterampilan berbicara, seperti ucapan, kejelasan bahasa, kelancaran, dan penguasaan materi, menunjukkan peningkatan yang signifikan.</p> <p>2. *Implementasi Metode*: - Metode bermain peran diimplementasikan melalui langkah-langkah terstruktur, termasuk pemanasan, pemilihan peserta, pengamatan, dan diskusi. - Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan mereka untuk mengungkapkan ide.</p> | Metode bermain peran terbukti meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 69.4 pada siklus I menjadi 79.4 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 56% menjadi 92%. Siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat dan gagasan. Sebelumnya, banyak siswa yang ragu dan malu untuk berbicara. |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|-----|---|--|---|--|
| 10. | Livia Istiqomah, Murtono, Fina Fakhriyah (Istiqomah et al,2020) | Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model <i>Role-Playing</i> Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar | <p>1. *Prasiklus*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan berbicara siswa sangat rendah. - Hasil observasi menunjukkan: - Kategori sangat baik: 0% - Kategori baik: 0% - Kategori cukup: 20,58% (7 siswa) - Kategori kurang: 79,41% (27 siswa) <p>2. *Siklus I*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penerapan model <i>Role-Playing</i> dengan media visual meningkatkan keterampilan berbicara. - Hasil observasi: - Kategori sangat baik: 8,82% (3 siswa) - Kategori baik: 52,94% (18 siswa) - Kategori cukup: 29,41% (10 siswa) - Kategori kurang: 8,82% (3 siswa) - Ketuntasan belajar klasikal: 91,17%. <p>3. *Siklus II*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penerapan lanjutan menunjukkan peningkatan signifikan. - Hasil observasi: - Kategori sangat baik: 14,70% (5 siswa) - Kategori baik: 85,29% (29 siswa) - Kategori cukup: 0% - Kategori kurang: 0% - Ketuntasan belajar klasikal: 100%. | Model Role Playing terbukti meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Sebelum penerapan model, banyak siswa yang berada dalam kategori kurang (79,41%). Setelah penerapan model, hasil menunjukkan peningkatan yang drastis: 100% siswa mencapai ketuntasan belajar pada siklus II. |
| 11. | Said (Said, 2019) | Penerapan Model Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan | <p>1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sebelum penerapan model, hanya 25% siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang memadai. - Setelah diterapkan model <i>Role Playing</i>, keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 81%. <p>2. *Peningkatan Hasil Belajar*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada awalnya, hanya 25% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. | Model Role Playing mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga keterampilan berbicara mereka meningkat secara signifikan dari 25% menjadi 81%. penggunaan model <i>Role Playing</i> memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|-----|---|--|--|---|
| | | | - Setelah dua siklus penerapan model, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 83%. | lebih dinamis dan interaktif. |
| 12. | Susanti, Tatat Hartati, Pupun Nuryani (Susanti et al,2021) | Penerapan Metode <i>Role-Playing</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar | <p>1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara:*</p> <ul style="list-style-type: none"> - *Siklus I:* keterampilan berbicara rata-rata siswa mencapai 56%, dengan kategori rendah. - *Siklus II:* Rata-rata keterampilan berbicara meningkat menjadi 89%, masuk dalam kategori tinggi. <p>2. *Indikator Keterampilan:*</p> <ul style="list-style-type: none"> - *Lafal:* Meningkat dari 69,44% di Siklus I menjadi 88,88% di Siklus II. - *Intonasi:* Meningkat dari 68,75% di Siklus I menjadi 88,19% di Siklus II. - *Ekspresi:* Meningkat dari 68,05% di Siklus I menjadi 87,50% di Siklus II. - *Dialog:* Meningkat dari 67,36% di Siklus I menjadi 86,11% di Siklus II. <p>3. *Ketuntasan Belajar:*</p> <ul style="list-style-type: none"> - *Pra Siklus:* Hanya 25% siswa yang berhasil. - *Siklus I:* Meningkat menjadi 56% siswa yang berhasil. - *Siklus II:* Mencapai 89% siswa yang tuntas.. | Metode role playing secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat dari 56% di Siklus I menjadi 89% di Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu berkomunikasi secara efektif setelah menggunakan metode ini. |
| 13. | Anita Rahma Hardiyanti, Pinkan Amita Tri Prasasti, Ritha Hima Watie (Hardiyanti et al,2024) | Penerapan Metode <i>Role-Playing</i> dengan Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V | Pada siklus I, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa adalah *62,81*. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran masih tergolong rendah. Hanya *3 siswa (18,75%)* yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara *13 siswa (81,25%)* belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara. Setelah penerapan metode yang lebih efektif, nilai rata-rata meningkat menjadi *80,62*. Ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dalam | Metode <i>Role-Playing</i> memberikan siswa kesempatan untuk berlatih berbicara dalam konteks yang lebih nyata dan menyenangkan. Dengan memerankan berbagai peran, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbicara mereka. Dengan melakukan aktivitas bermain peran, siswa mendapat kesempatan untuk berbicara di depan teman-teman mereka tanpa rasa takut akan penilaian negatif. Hal ini membantu |

| No | Peneliti | Judul | Hasil | Pengaruh |
|-----|--|--|---|---|
| | | | keterampilan komunikasi siswa. Siklus kedua, *11 siswa (68,75%)* berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya *5 siswa (31,25%)* yang belum tuntas. Dengan kata lain, lebih dari setengah siswa mampu menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berbicara mereka. | mereka mengatasi rasa malu dan meningkatkan kepercayaan diri saat berkomunikasi. |
| 14. | Sinta Yuni Nur Rahmah, Cerianing Putri Pratiwi, Dian Nur Antika Eky Hastuti,(Rahma et al, 2023) | Penerapan Model <i>Role-Playing</i> Dengan Bantuan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sd | -sebelum intervensi, 11 siswa memiliki penguasaan berbicara hanya 45%. -Setelah siklus I, nilai meningkat menjadi 65%, dan pada siklus II, 95% siswa mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan (KKM 75). - Observasi menunjukkan bahwa penggunaan media kartun wayang membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan partisipasi siswa. - Meskipun ada satu siswa yang masih pasif, secara keseluruhan, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara siswa. | Model bermain peran secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dari hasil penelitian, terlihat peningkatan yang jelas dalam persentase siswa yang mencapai kategori sangat baik dari siklus I ke siklus II. Pembelajaran yang lebih interaktif melalui permainan peran membantu siswa merasa lebih yakin saat berbicara di depan umum. Siswa yang sebelumnya merasa malu atau takut untuk berbicara mulai menunjukkan partisipasi aktif. |
| 15. | Dian Aprelia Rukmi dan Siti Rochmiyati (Rukmi & Rochmiyati, 2023) | Penerapan Metode <i>Role-Playing</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Kiyaran 2 | 1. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*: - Nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat dari 59,71 (kondisi awal) menjadi 70,14 pada siklus I, dan mencapai 81,86 pada siklus II. 2. *Hasil Belajar*: - Nilai rata-rata pretest sebelum penerapan metode adalah 60,71. Setelah siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,29, dan pada siklus II menjadi 87,43. 3. *Keaktifan dan Partisipasi Siswa*: - Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan antusiasme dalam pembelajaran, terutama saat melakukan aktivitas <i>role playing</i> . Keberanian siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi juga meningkat. | Metode ini secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara meningkat dari 59,71 menjadi 81,86 setelah dua siklus. Siswa lebih termotivasi dan percaya diri dalam berbicara di depan kelas. Aktivitas <i>role playing</i> memberikan pengalaman baru yang membuat mereka lebih berani untuk berpartisipasi. |

Tabel 1 menunjukkan dengan jelas bahwa penerapan metode *role playing* pada pelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan berbicara, karena metode ini dianggap menarik, menghibur, dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Hasil dari masing-masing peneliti dengan menggunakan berbagai percobaan membuktikan bahwa keterampilan dalam berbicara selama pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan dan keyakinan siswa dalam berbicara pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil review beberapa artikel diatas, dapat di simpulkan bahwa Metode bermain peran pada pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Oleh karena itu, bermain peran dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu kelemahan dari penelitian ini adalah sulitnya menilai data empiris karena beberapa artikel menyertakan data atau statistik, yang membuat peneliti kesulitan menilai validasi relevansi dan reliabilitas data.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, S. (1993). Bahasa Indonesia I. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.24>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardinigrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798.
- Apriyani, R., Sunarsih, D., & Pranoto, B. A. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 405–418. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7077555>.
- Auliyati, Y., Mardiani, C. P., & Wahyudiana, E. (2021). a Systematic Literature Review on Metode Role Play Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 33(2), 166–193. <https://doi.org/10.21009/parameter.332.05>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Kuraesin, I., Rahman, Sopandi, W., & Sujana, A. (2020). Students' Speaking Skill Based on Video in Elementary School. *The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2, 1771–1778.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk

- Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.2220>
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3). <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/1569%0Ahttps://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/download/1569/1298>
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Fatimah, A. R., Rinawati, A., & Maryanto. (2022). Analisis Metode Role Playing dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas III SD Negeri Keditan Magelang. *IBTIDA- Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(2), 43–53. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i2.771>
- Fitriyani, C., Kamsiyati, S., & Pudyaningtyas, A. R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Role Play Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 428. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.31896>
- Hariato, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Istiqomah, L., Murtono, & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Kurniaman, O., Witri, G., & Utami, S. D. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru. *Arzusin*, 3(5), 669–679. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i5.1808>
- Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 8582–8591. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1649>
- Maria Ulfah, S., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Marzuqi, I. (2019). KETERAMPILAN BERBICARA. Penerbit Istana.

- Meishaparina, R., Heryanto, D., & Widasari. (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. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.895>
- Nurleni, S., & Anggreani, C. (2022). MENGEMBANGKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI MODEL DIRECT INSTRUCTION, METODE ROLE PLAYING BERBASIS CERITA DAERAH. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini*, 2, 1–7.
- Parapat, A., Munisa, Nofianti, R., & Pratiwi, E. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Mendongeng di TK Negeri Pembina I Medan. *Journal Of Human And ...*, 3(2), 75–79. <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/155%0Ahttps://jahe.or.id/index.php/jahe/article/download/155/85>
- Pratama, I. G., & Alexon. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa (PTK pada Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu). *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(2), 165–174. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v6i2.8160>
- Prawiyogi, A. G. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan. *JSD: Jurnal Sekolah Dasar*, 7(September), 197–208.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. 10(2), 71–76.
- Rahmah, S. Y., Pratiwi, C. P., & Hastuti, D. N. (2023). Penerapan Model Role Playing Dengan Bantuan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan. 2(2), 435–450.
- 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. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Setyaningsih, R. (2023). Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299–7307. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773>
- Subagiyo, H. (2017). Roleplay. Buku Sekolah Elektronik (BSE). <https://doi.org/10.5040/9780571285617.00000027>
- Sugiyono. (2017). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&G*. Alfabeta.
- Susanti, Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1–12. Tarigan, H. G. (1985). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.