

**MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 1 MAMBEN LAUK**

**Improving the Speaking Skills of Fifth Grade Students through the Role
Playing Learning Model in Indonesian Language Subjects
at SDN 1 Mamben Lauk**

Syamsur Rizal

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

ijangmerdeka@gmail.com

Article Info:

Submitted: Sep 9, 2025	Revised: Sep 13, 2025	Accepted: Sep 14, 2024	Published: Oktober 1, 2025
---------------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------------------

Abstract

Speaking ability is a crucial aspect in learning Indonesian at the elementary school level. However, students often have difficulty expressing ideas orally due to lack of self-confidence and limited opportunities to practice speaking in class. This study aims to improve the speaking skills of fifth grade students of SDN 1 Mamben Lauk through the application of the role playing learning model. This study uses a classroom action approach consisting of two cycles, each including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were fifth grade students of SDN 1 Mamben Lauk in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, interviews, and speaking skills tests, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results showed that the application of the role playing model significantly improved students' speaking skills. Students became more active, confident, and able to express ideas orally better. This improvement can be seen from the increasing speaking skill scores in each cycle. This finding is in line with previous studies showing that the role playing model is effective in improving the speaking skills of elementary school students. The conclusion of this study is that the role playing learning model is effective in improving the speaking skills of fifth grade students in the Indonesian language subject. It is suggested that teachers use this model as an alternative learning strategy to improve students' speaking skills.

Keywords: *Speaking Skills, Role Playing, Elementary School Students.*

Abstrak: Kemampuan berbicara merupakan aspek krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan akibat kurangnya kepercayaan diri dan terbatasnya kesempatan untuk berlatih berbicara di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 1 Mamben Lauk melalui penerapan model pembelajaran role playing. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Mamben Lauk tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes keterampilan berbicara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengungkapkan ide secara lisan dengan lebih baik. Peningkatan ini terlihat dari skor keterampilan berbicara yang meningkat pada setiap siklus. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Disarankan agar guru menggunakan model ini sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Role Playing, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan aspek fundamental dalam penguasaan bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri dan minimnya kesempatan untuk berbicara di kelas (Anum et al., 2024; Zakaria et al., 2024). Di SDN 1 Mamben Lauk, permasalahan serupa juga ditemukan, di mana siswa cenderung pasif dalam kegiatan berbicara dan enggan mengemukakan pendapat. Observasi ini sejalan dengan temuan Ubaidillah & Holis, (2025) dan Agus, (2023), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang interaktif dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara siswa (Ubaidillah & Holis, 2025; Agus, 2023). Metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, seperti ceramah, masih dominan digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berbicara dan berpartisipasi dalam diskusi. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman yang cukup untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka secara optimal, sebagaimana dibahas oleh Zanah et al., (2023). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif

siswa dalam berbicara. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah model pembelajaran *role playing* atau bermain peran, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang lebih nyata dan menyenangkan (Haryadi et al., 2023; Annisa et al., 2023).

Menurut Tulak et al., (2023), penerapan model *role playing* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan (Tulak et al., 2023). Dalam penelitiannya, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bercerita menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, Izzati et al., (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar (Izzati et al., 2024). Mereka menekankan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memberikan pengalaman berbicara yang lebih bermakna. Lebih lanjut, Deliyana dan Fitriani, (2019) melalui penelitiannya menemukan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan rata-rata peningkatan yang signifikan (Deliyana & Fitriani, 2019). Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa metode bercerita memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di berbagai tingkat pendidikan dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sebagian besar studi tersebut dilakukan di lingkungan sekolah dengan karakteristik tertentu. Belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti penerapan metode ini di SDN 1 Mamben Lauk, yang memiliki konteks budaya dan sosial yang unik (Azrasabiy & Gery, 2024). Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, sehingga masih terbatas penelitian yang menggabungkan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam bagaimana siswa merespons dan mengalami pembelajaran dengan metode *role playing* (Karnia et al., 2023). Penelitian-penelitian sebelumnya juga cenderung fokus pada hasil akhir berupa peningkatan skor keterampilan berbicara, tanpa mengeksplorasi proses pembelajaran dan interaksi yang terjadi selama penerapan metode *role playing*. Padahal, pemahaman terhadap proses ini penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan metode tersebut (Hasyim & Mauliana, 2022). Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk melakukan penelitian yang tidak hanya mengukur efektivitas metode *role playing* secara kuantitatif, tetapi juga memahami dinamika pembelajaran yang terjadi selama penerapannya di SDN 1 Mamben daya (Ramadhan et al., 2025).

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji penerapan model pembelajaran *role playing* dalam konteks SDN 1 Mamben Lauk, yang memiliki karakteristik siswa dan lingkungan belajar yang berbeda dari sekolah-sekolah yang telah diteliti sebelumnya, (Kencana Sari, 2018).

Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas metode *role playing* dalam konteks yang lebih beragam. Selain itu, penelitian ini akan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana metode *role playing* mempengaruhi keterampilan berbicara siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya mengukur peningkatan keterampilan, tetapi juga memahami pengalaman belajar siswa secara mendalam (Wiradana & Winangun, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Mamben Daya, serta memahami dinamika pembelajaran yang terjadi selama proses penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk secara sistematis merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan pembelajaran yang dilakukan di kelas (Darmayanti et al., 2024).

Desain penelitian ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran melalui siklus tindakan yang sistematis (Machali, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Mamben Lauk tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti semua (Suriani & Jailani, 2023). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi keterampilan berbicara siswa, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan tes keterampilan berbicara berbentuk tugas melakukan *role playing*. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keterampilan berbicara dalam Kurikulum 2013 (Hidayati, 2018). Pedoman wawancara digunakan untuk menggali pendapat dan pengalaman siswa serta guru selama proses pembelajaran. Catatan lapangan dipakai untuk mencatat kejadian-kejadian penting selama proses berlangsung. Tes keterampilan berbicara digunakan untuk mengukur perkembangan siswa dari siklus ke siklus (instrumen observasi untuk guru). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung

terhadap aktivitas siswa, wawancara, tes keterampilan berbicara, serta dokumentasi berupa foto, video, dan hasil kerja siswa (Millah et al., 2023).

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Zai et al., 2022). Sementara itu, data kuantitatif dari hasil tes berbicara dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah apabila minimal 85% siswa mencapai skor minimal 70 pada tes keterampilan berbicara di akhir siklus (Liana, 2020).

HASIL

Tabel 01. Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa Kelas V

No	Temuan Wawancara	Keterangan
1	Kondisi awal keterampilan berbicara siswa	Banyak siswa kurang percaya diri, berbicara tidak lancar, takut salah berbicara.
2	Respons terhadap metode <i>role playing</i>	Siswa merasa metode ini menyenangkan, meningkatkan keberanian, dan membantu menyusun ide berbicara.
3	Perubahan setelah penerapan <i>role playing</i>	Guru dan siswa menyatakan terjadi peningkatan keberanian dan kelancaran berbicara.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa sebelum penerapan model *role playing*, keterampilan berbicara siswa tergolong rendah dengan banyaknya ketidakpercayaan diri. Namun, setelah model *role playing* diterapkan, siswa menunjukkan respons positif; mereka merasa metode ini menyenangkan, menambah kepercayaan diri, serta membantu mereka berbicara lebih lancar dan terstruktur.

Tabel 02. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa

No	Aspek yang Diobservasi	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kelancaran berbicara	Kurang lancar	Cukup lancar	Lancar
2	Keberanian berbicara di depan umum	Rendah	Mulai meningkat	Tinggi
3	Penggunaan bahasa dan kosakata	Terbatas	Mulai bervariasi	Lebih variatif dan sesuai konteks
4	Intonasi dan ekspresi	Monoton	Cukup bervariasi	Ekspresif dan menarik

Observasi keterampilan berbicara siswa menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, siswa berbicara dengan lancar terbatas, kurang percaya diri, dan menggunakan kosakata seadanya. Pada siklus I terjadi peningkatan kelancaran, walaupun penguasaan kosakata masih perlu ditingkatkan. Pada siklus II, sebagian besar siswa sudah berbicara dengan lancar, menggunakan bahasa lebih tepat, serta mampu mengatur intonasi dan ekspresi yang sesuai.

Tabel 03. Catatan Lapangan selama Proses Pembelajaran

No	Situasi Pembelajaran	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Partisipasi siswa	Pasif	Mulai aktif	Sangat aktif dan antusias
2	Respons terhadap tugas berbicara	Kurang berminat	Mulai tertarik	Sangat tertarik dan antusias
3	Interaksi antarsiswa	Minim	Cukup baik	Sangat baik dan kolaboratif
4	Atmosfer kelas	Kaku dan membosankan	Lebih dinamis	Sangat dinamis dan komunikatif

Catatan lapangan memperlihatkan bahwa suasana kelas yang awalnya pasif dan kaku pada pra-siklus, perlahan menjadi lebih hidup dan dinamis setelah penerapan *role playing*. Pada siklus I, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap tugas berbicara dan mulai berinteraksi dengan teman satu kelompok. Pada siklus II, pembelajaran berlangsung dengan suasana yang sangat aktif dan kolaboratif, menunjukkan keberhasilan dalam membangun iklim belajar yang mendukung keterampilan berbicara.

Tabel 04. Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa

No	Tahap	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)	Skor Rata-rata
1	Pra-Siklus	10 siswa	32,26%	66,13
2	Siklus I	20 siswa	64,51%	74,84
3	Siklus II	28 siswa	90,32%	82,32

Tes keterampilan berbicara yang diberikan melalui tugas *role playing* menunjukkan peningkatan capaian siswa secara signifikan. Pada pra-siklus, hanya 10 siswa (32,26%) yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata skor 66,13. Setelah intervensi pembelajaran pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 64,51% dengan rata-rata 74,84. Pada siklus II, ketuntasan mencapai 90,32% dan skor rata-rata meningkat menjadi 82,32, yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Tabel 05. Rekapitulasi Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 1 Mamben Lauk

No	Aspek yang Dinilai	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa	31 siswa	31 siswa	31 siswa
2	Jumlah siswa tuntas	10 siswa	20 siswa	28 siswa
3	Jumlah siswa belum tuntas	21 siswa	11 siswa	3 siswa
4	Persentase ketuntasan	32,26%	64,51%	90,32%
5	Skor rata-rata kelas	66,13	74,84	82,32
6	Ciri-ciri performa berbicara siswa	- Suara pelan - Kurang lancar - Banyak pengulangan kata	- Lebih percaya diri - Suara lebih keras - Masih ada kesalahan isi dialog	- Lancar - Intonasi bervariasi - Penggunaan kosakata baku membaik
7	Suasana kelas	- Pasif - Kurang interaktif	- Lebih aktif - Mulai berani tampil	- Sangat aktif - Kolaboratif dan komunikatif

Tabel di atas memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan yang konsisten pada jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, kenaikan skor rata-rata keterampilan berbicara, serta perubahan positif dalam performa berbicara dan suasana kelas dari pra-siklus hingga siklus II.

Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara, observasi, catatan lapangan, dan tes keterampilan berbicara, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 1 Mamben Lauk. Peningkatan ini tampak dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, peningkatan skor rata-rata, serta perubahan positif dalam sikap dan kepercayaan diri siswa saat berbicara di depan umum.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN 1 Mamben Lauk. Keterampilan berbicara siswa yang sebelumnya tergolong rendah mengalami peningkatan, baik dari segi keberanian berbicara di depan umum, kelancaran berbicara, penggunaan intonasi, dan kemampuan menyusun kalimat secara logis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Damayanti et al., (2023) dan Lailiyah et al., (2025), yang menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar .

Model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa dalam konteks sosial yang bermakna, sehingga keterampilan berbicara mereka berkembang secara alami. Selain itu, metode ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan responsif terhadap berbagai situasi komunikatif, yang merupakan komponen penting dalam keterampilan berbicara. Penelitian

oleh Febianto et al., (2024) dan Aviari et al., (2024) mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam berbicara (Febianto et al., 2024; Aviati et al., 2024). Dalam praktiknya, siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif, karena peran yang mereka mainkan memberikan alasan yang kuat untuk berbicara. Guru juga berperan penting dalam memfasilitasi dan memberikan umpan balik yang membangun terhadap performa siswa. Sebagaimana dikemukakan Rahim dan Dwiprabowo, (2020) bahwa pentingnya peran guru dalam mengarahkan dan mendukung siswa selama kegiatan *role playing* untuk mencapai hasil yang optimal (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah et al., (2023) dan Husada et al., (2019) yang menemukan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar (Istiqomah et al., 2023; Husada et al, 2019). Namun, terdapat perbedaan dalam konteks penerapan. Dalam penelitian Kartika dan Fauzi (2021) penggunaan *role playing* difokuskan pada cerita rakyat sebagai tema (Kartika & Fauzi, 2021), sedangkan penelitian ini menggunakan tema kehidupan sehari-hari yang lebih dekat dengan pengalaman siswa. Hal ini menguatkan penelitian Puspitoningrum (2024) yang menyatakan bahwa keterkaitan tema dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan efektivitas dalam mengembangkan keterampilan berbicara (Puspitoningrum et al., 2024).

Temuan ini memiliki beberapa implikasi praktis. Guru dapat mengintegrasikan *role playing* sebagai salah satu strategi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara. Pembelajaran berbasis *role playing* mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih komunikatif dan berpusat pada siswa, sesuai dengan prinsip *student-centered learning*. Hasil ini juga dapat menjadi dasar pengembangan kurikulum yang lebih menekankan keterampilan berbahasa aktif, bukan hanya keterampilan pasif seperti membaca dan menulis. Selain itu, implementasi *role playing* membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendukung perkembangan kepercayaan diri siswa, yang selama ini menjadi hambatan utama dalam pembelajaran berbicara di tingkat dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah menyebabkan hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke seluruh konteks pendidikan dasar. Faktor eksternal seperti kondisi psikologis siswa saat pembelajaran berlangsung juga tidak sepenuhnya dapat dikendalikan, yang mungkin memengaruhi performa berbicara mereka. Selain itu, penguasaan guru terhadap teknik *role playing* yang beragam berpotensi memengaruhi hasil. Dalam beberapa kasus, kurangnya variasi dalam skenario permainan peran dapat membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, penelitian

mendatang disarankan untuk melibatkan lebih banyak sampel, menggunakan berbagai setting sekolah, serta memvariasikan tema dan teknik dalam penerapan *role playing* agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN 1 Mamben Lauk. Melalui metode ini, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara dalam konteks yang bermakna dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keberanian, kelancaran, serta kemampuan menyusun kalimat secara logis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, model *role playing* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum. Selain itu, penggunaan tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dalam kegiatan *role playing* turut mendukung efektivitas metode ini dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan lebih banyak sampel dan variasi konteks pembelajaran guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan skenario *role playing* yang lebih beragam dan menarik juga perlu dipertimbangkan untuk menjaga minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Annisa, M. N., Rifki, M., & Taufiqurrochman, R. (2023). Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 378–388. <http://orcid.org/0009-0002-3931-7331>
- Anum, A., Agustina, D. D., & Putri, S. M. (2024). Pelatihan Public Speaking untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa di MTs Negeri 1 Bandar Lampung. *Devotion: Journal Corner of Community Service*, 3(2), 98–106. <https://doi.org/10.54012/devotion.v3i2.422>

- Aviari, B. A., Hadi, R., & Zubaidi. (2024). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2291. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8665>
- Azrasabiy, H., Gery, M. I., & Elnawati, E. (2024). Peningkatan Karakter Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Peran di MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 Sukabumi. *Jurnal Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan (SEMNASFIP)*. 2, 2684–2696. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- 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), 01-18. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1569>
- Darmayanti, N. W. S., Selamat, K., Sanjayanti, N. P. A. H., Qondias, D., Wijaya, I. K. W. B., Witraguna, K. Y., Jaya, I. K. M. A., & Persi, N. N. (2024). Penelitian Tindakan Kelas: Panduan dan Implementasinya bagi Guru dan Mahasiswa. Yogyakarta: Nilacakra.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research*, 2(1), 126–134. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.55903/jitu.v1i1.76>
- Hasyim, H., & Mauliana, N. S. (2022). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ibtida*, 3(02), 164–171. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.363>
- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V SD Padurenan II di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 83. <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.83-95>
- Husada, A., Untari, M. F. A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara dengan metode bermain peran pada siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124-130. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar melalui Metode Role Playing. *Jurnal Kompetensi*, 17(1), 134-142. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.242>
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

- Kartika, T., & Fauzi, M. R. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 467-474. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i3.5429>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Lailiyah, N., Gigik, Y. R., Ainsiya, A., Anisa, S. K., & Etikasari, M. (2025). Implementasi Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Berkomunikasi. *Jurnal Efektor*, 12(1), 34-44. <https://doi.org/10.29407/e.v12i1.24828>
- Liana, D. (2020). Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 15–27. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.92>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru, *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>
- Nurwahyuni, N., & Khadijah, S. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara pada Anak Kelas II SD:(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 MI Nahdiyah Desa Tanah Tinggi Kecamatan Tapung Hilir). *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 174-183. <https://doi.org/10.55606/ssci-amik.v3i2.5572>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa indonesia di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459-468. <http://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- 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. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Ramadhan, R., Pratama, M. H., Nurbaiti, A., & Dewi, R. S. (2025). Literature Review: Implementasi Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 268-294. <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan menyimak sebagai pondasi pengembangan keterampilan berbahasa siswa kelas rendah pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran indonesia (JPPI)*, 5(1), 439-448. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>

- Wiradana, M., & Winangun, I. M. A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Role- Playing dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 5 di SD Negeri Celukan Bawang. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 159–168. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i2.265>
- Zai, E. P., Duha, M. M., Gee, E., & Laia, B. (2022). Peran Kepala Sekolah dalam Pelaksanaan Manajemen Berbasis Sekolah di SMA Negeri 1 Ulugawo. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 13-23. <https://doi.org/10.57094/jpe.v3i2.460>
- Zakaria, J., Atmaja, L. K., & Arianti, T. D. (2024). Pemberdayaan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Pelatihan Debat dan Diskusi di SMP Muhammadiyah Terpadu. *Jurnal Pelayanan Masyarakat*, 1(4), 20-25. <https://doi.org/10.62951/jpm.v1i4.884>
- Zanah, D. N., Putri, C., & Melati, I. I. (2023). Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dengan Model Discovery Learning. *Journal of Education Research*, 4(2), 592–598. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.213>