

Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Pengaruh terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Role Playing in Indonesian Language Learning: Its Effect on Fifth-Grade Elementary School Students' Speaking Skills

Khoirun Nisa Lubis¹, Mardianto², Ramadan Lubis³

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia; khoirun0306201097@uinsu.ac.id

²Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia; mardianto@uinsu.ac.id

³Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia; ramadanlubis99@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena memungkinkan siswa mengemukakan gagasan, merespons lawan bicara, dan berpartisipasi dalam interaksi kelas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen pretest-posttest yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel terdiri atas 38 siswa, masing-masing 19 siswa pada setiap kelompok, dengan teknik total sampling. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran role playing, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data keterampilan berbicara diperoleh melalui observasi/penilaian sebelum dan setelah perlakuan serta dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, paired-samples t-test, dan independent-samples t-test. Rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 56,84 (SD = 13,664) menjadi 76,58 (SD = 6,882), sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 53,95 (SD = 13,802) menjadi 65,26 (SD = 10,603). Perbandingan posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok, $t(36) = 3,902$, $p < 0,001$, dengan selisih rata-rata 11,316. Temuan menunjukkan bahwa role playing berkaitan dengan capaian keterampilan berbicara yang lebih tinggi dan dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang partisipatif di sekolah dasar.

KATA KUNCI: role playing; keterampilan berbicara; Bahasa Indonesia; sekolah dasar; kuasi eksperimen

ABSTRACT

Speaking skills are essential in Indonesian language learning because they enable students to express ideas, respond to interlocutors, and participate in classroom interaction. This study aimed to analyze the effect of role-playing instruction on the speaking skills of fifth-grade students at SD Al-Ittihadiyah. A quantitative quasi-experimental pretest-posttest design involving an experimental and a control group was employed. The sample comprised 38 students, with 19 students in each group, selected through total sampling. The experimental group received role-playing instruction, whereas the control group followed conventional learning. Speaking performance data were obtained through observation/assessment before and after the intervention and analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, paired-samples t-tests, and an independent-samples t-test. The experimental group mean increased from 56.84 (SD = 13.664) to 76.58 (SD = 6.882), while the control group increased from 53.95 (SD = 13.802) to 65.26 (SD = 10.603). The posttest comparison showed a significant between-group difference, $t(36) = 3.902$, $p < .001$, with a mean difference of 11.316. The findings indicate that role playing is associated with higher speaking performance and can be considered a participatory instructional alternative for Indonesian language learning in elementary schools.

KEYWORDS: role playing; speaking skills; Indonesian language; elementary school; quasi-experiment

ARTICLE HISTORY

Received: January 2024
Revised: February 2024
Accepted: February 2024
Published: 29 Maret 2024

CORRESPONDING AUTHOR

Khoirun Nisa Lubis

Email:
khoirun0306201097@
uinsu.ac.id

CITATION:

Nisa Lubis, K., Mardianto, M., & Lubis, R. (2024). Role Playing in Indonesian Language Learning: Its Effect on Fifth-Grade Elementary School Students' Speaking Skills. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 32–38.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v5i1.400>

COPYRIGHT:

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License \(CC BY-SA\)](#).



PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang penting dikembangkan sejak sekolah dasar. Melalui kemampuan berbicara, siswa belajar menyampaikan gagasan, menjelaskan pengalaman, memberikan tanggapan, mengajukan

pertanyaan, serta membangun interaksi sosial secara efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan dengan kemampuan menyimak, membaca, dan menulis. Magdalena et al. (2021) menempatkan keterampilan berbahasa sebagai dasar penting bagi siswa untuk berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kegiatan akademik maupun sosial.

Pengembangan keterampilan berbicara memerlukan pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk benar-benar menggunakan bahasa. Pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru dapat membuat siswa memahami materi secara reseptif, tetapi belum tentu memberi ruang yang cukup untuk melatih kelancaran, keberanian, pilihan kata, dan kemampuan merespons lawan bicara. Padmawati et al. (2019) menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai aspek yang berkaitan dengan penguasaan bahasa, kesiapan psikologis, dan kemampuan mengekspresikan gagasan secara lisan. Karena itu, proses pembelajaran perlu menyediakan situasi yang mendorong siswa berbicara dalam konteks yang bermakna.

Hasil observasi awal di SD Al-Ittihadiyah pada 13 November 2023 memperlihatkan bahwa keterampilan berbicara sebagian siswa kelas V masih rendah. Siswa cenderung malu, terbata-bata ketika berbicara di depan teman, jarang mengajukan pertanyaan, dan lebih banyak diam ketika diminta menyampaikan pendapat. Pembelajaran juga masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga variasi kesempatan berbicara siswa terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi yang dapat mengubah ruang kelas dari pola komunikasi satu arah menjadi pengalaman belajar yang memberikan peran aktif kepada siswa.

Salah satu model yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah role playing atau bermain peran. Model ini menempatkan siswa dalam situasi tertentu dan meminta mereka menjalankan peran melalui dialog, interaksi, dan respons terhadap teman. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa menggunakan bahasa bukan hanya untuk menjawab pertanyaan guru, tetapi untuk menyampaikan pesan sesuai konteks. Deliyana dan Fitriani (2019) menjelaskan bahwa role playing dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara karena siswa memperoleh kesempatan mempraktikkan pengucapan, pemilihan kata, ekspresi, dan keberanian berkomunikasi.

Role playing juga memiliki karakteristik yang mendukung pembelajaran aktif. Ketika siswa memerankan suatu tokoh atau situasi, mereka perlu memahami konteks, menentukan apa yang akan disampaikan, mendengarkan respons pasangan, dan menyesuaikan ujaran berikutnya. Proses tersebut menghubungkan aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosional dalam satu aktivitas. Anas dan Sapri (2022) menegaskan bahwa kemampuan berbahasa berkaitan dengan proses kognitif yang kompleks, sedangkan Kusumawati (2022) menunjukkan pentingnya variasi strategi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar pengalaman belajar tidak berhenti pada penerimaan informasi.

Sejumlah penelitian memberikan dasar empiris bagi penggunaan role playing dalam pembelajaran berbicara. Priatna dan Setyarini (2019) menemukan perbedaan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar antara pembelajaran role playing dan pembelajaran tradisional. Deliyana dan Fitriani (2019) juga melaporkan pengaruh model role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V. Pada konteks lain, Astutik dan Juwita (2022) menunjukkan bahwa role playing berkaitan dengan keterampilan berbicara dalam pembelajaran drama, sedangkan Dumaini dan Ardhiani (2023) melaporkan manfaat role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa bermain peran berpotensi menyediakan ruang latihan lisan yang lebih intensif dibandingkan pembelajaran yang didominasi penjelasan guru.

Walaupun penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi role playing, efektivitasnya tetap perlu dilihat pada konteks peserta didik, kondisi kelas, dan praktik pembelajaran yang

berbeda. Kelas V SD Al-Ittihadiyah memiliki masalah kontekstual berupa rendahnya keberanian berbicara dan terbatasnya partisipasi lisan siswa. Penelitian ini menempatkan role playing sebagai perlakuan pada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Perbandingan tersebut memungkinkan perubahan kemampuan berbicara dianalisis baik di dalam kelompok maupun antarkelompok.

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian bertujuan menganalisis keterampilan berbicara siswa kelas V sebelum dan setelah pembelajaran, serta menguji perbedaan hasil antara kelompok yang memperoleh role playing dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan memberi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih partisipatif, komunikatif, dan memberi ruang latihan berbicara secara nyata.

METODE

Desain dan Konteks Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Rancangan melibatkan dua kelompok yang sama-sama memperoleh pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest). Kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan model role playing, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional berupa penjelasan guru dan tanya jawab. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah tahun pelajaran 2023/2024.

Partisipan dan Teknik Sampling

Populasi penelitian berjumlah 38 siswa kelas V. Seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai sampel melalui teknik total sampling. Sampel dibagi ke dalam dua kelompok penelitian yang masing-masing terdiri atas 19 siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis utama menggunakan skor keterampilan berbicara pada kedua kelompok sebelum dan setelah pembelajaran.

Perlakuan dan Pengumpulan Data

Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan role playing. Dalam model ini siswa diberi kesempatan menjalankan peran, berdialog, dan mengekspresikan gagasan secara lisan dalam situasi pembelajaran. Kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Data keterampilan berbicara dikumpulkan melalui observasi/penilaian sebelum dan setelah perlakuan serta dokumentasi. Instrumen utama berupa lembar observasi/penilaian keterampilan berbicara yang menghasilkan skor pretest dan posttest.

Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi keterampilan berbicara pada pretest dan posttest. Pengujian prasyarat dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk serta uji homogenitas varians. Perubahan pretest-posttest di dalam masing-masing kelompok dianalisis menggunakan paired-samples t-test, sedangkan perbedaan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan independent-samples t-test. Taraf signifikansi ditetapkan sebesar 0,05. Pengolahan data dilaporkan menggunakan IBM SPSS Statistics.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan Keterampilan Berbicara Sebelum dan Setelah Pembelajaran

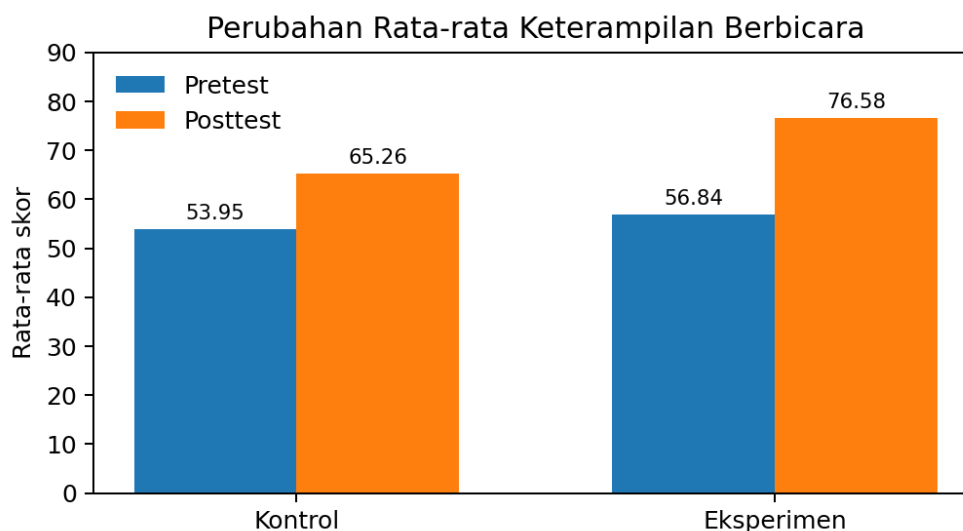
Hasil deskriptif menunjukkan peningkatan rata-rata keterampilan berbicara pada kedua kelompok, tetapi peningkatan kelompok eksperimen lebih besar. Rata-rata kelompok kontrol

meningkat dari 53,95 menjadi 65,26, sedangkan kelompok eksperimen meningkat dari 56,84 menjadi 76,58. Selisih rata-rata pretest-posttest pada kelompok eksperimen sebesar 19,74 poin, lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang meningkat 11,31 poin. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Keterampilan Berbicara pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	N	Pretest Mean (SD)	Posttest Mean (SD)	Perubahan	Pembelajaran
Kontrol	19	53,95 (13,802)	65,26 (10,603)	+11,31	Konvensional
Eksperimen	19	56,84 (13,664)	76,58 (6,882)	+19,74	Role playing

Catatan. Rata-rata dan standar deviasi disajikan berdasarkan hasil analisis statistik penelitian.



Gambar 1. Perbandingan rata-rata pretest dan posttest keterampilan berbicara

Gambar 1 memperlihatkan pola bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan setelah pembelajaran, tetapi jarak perubahan pada kelompok eksperimen lebih besar. Temuan ini penting karena kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, sehingga perubahan keterampilan berbicara tidak semata-mata dapat dipahami dari adanya proses pembelajaran. Perbandingan antarkelompok diperlukan untuk menilai apakah capaian kelompok role playing secara statistik lebih tinggi daripada kelompok konvensional.

Uji Prasyarat dan Pengujian Hipotesis

Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,396 pada kelas eksperimen dan 0,267 pada kelas kontrol. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data yang dilaporkan memenuhi asumsi normalitas. Uji homogenitas varians pada tabel Test of Homogeneity of Variance menghasilkan $p = 0,525$. Output Levene pada independent-samples t-test juga melaporkan $p = 0,152$. Meskipun dua nilai homogenitas yang dilaporkan berbeda, keduanya berada di atas 0,05 dan menghasilkan keputusan yang sama bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi.

Tabel 2. Ringkasan Pengujian Statistik Keterampilan Berbicara

Analisis	Perbandingan	Statistik	p	Interpretasi
Shapiro-Wilk	Eksperimen	W = 0,950	0,396	Normal
Shapiro-Wilk	Kontrol	W = 0,940	0,267	Normal
Paired t-test	Pre-post kontrol	t(18) = -4,575	< 0,001	Meningkat signifikan
Paired t-test	Pre-post eksperimen	t(18) = -7,920	< 0,001	Meningkat signifikan

Analisis	Perbandingan	Statistik	p	Interpretasi
Independent t-test	Posttest eksperimen-kontrol	$t(36) = 3,902$	$< 0,001$	Berbeda signifikan

Catatan. Independent-samples t-test pada posttest melaporkan selisih rata-rata 11,316 dengan interval kepercayaan 95% sebesar 5,434-17,197.

Hasil paired-samples t-test menunjukkan bahwa kelompok kontrol mengalami perubahan signifikan, $t(18) = -4,575$, $p < 0,001$, dan kelompok eksperimen juga mengalami perubahan signifikan, $t(18) = -7,920$, $p < 0,001$. Namun, fokus utama pengaruh model terletak pada perbandingan antarkelompok. Independent-samples t-test menghasilkan $t(36) = 3,902$ dengan $p < 0,001$. Rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi 11,316 poin daripada kelompok kontrol, dengan interval kepercayaan 95% antara 5,434 dan 17,197. Hasil tersebut mendukung hipotesis bahwa keterampilan berbicara siswa yang memperoleh role playing berbeda secara signifikan dari siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Role Playing sebagai Ruang Latihan Berbicara yang Bermakna

Keunggulan relatif kelompok eksperimen dapat dipahami dari karakter role playing yang menyediakan kesempatan berbicara secara langsung. Pada pembelajaran berbicara, pengetahuan tentang bahasa tidak cukup apabila siswa tidak memperoleh ruang untuk mempraktikkannya. Role playing mengubah materi pembelajaran menjadi situasi interaksi: siswa perlu menyampaikan ujaran, mendengarkan respons teman, menyesuaikan ekspresi, dan menjaga kesinambungan dialog. Aktivitas semacam ini memperluas waktu praktik lisan dan dapat membantu siswa yang sebelumnya pasif untuk terlibat dalam komunikasi yang memiliki tujuan.

Temuan penelitian sejalan dengan Deliyana dan Fitriani (2019), yang melaporkan pengaruh role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Hasil ini juga konsisten dengan Priatna dan Setyarini (2019), yang menemukan rata-rata posttest kelompok role playing lebih tinggi daripada kelompok pembelajaran tradisional. Kesamaan arah temuan menunjukkan bahwa manfaat role playing tidak hanya berkaitan dengan kesenangan bermain peran, tetapi dengan struktur pembelajaran yang mengharuskan siswa menggunakan bahasa secara aktif dalam konteks sosial.

Astutik dan Juwita (2022) menunjukkan bahwa role playing dapat mendukung keterampilan berbicara dalam konteks drama, sedangkan Dumaini dan Ardhiani (2023) memperlihatkan bahwa role playing yang dipadukan dengan media wayang kertas juga memberikan pengalaman berbicara yang lebih konkret. Dalam penelitian ini, tidak dilaporkan penggunaan media khusus, sehingga kontribusi utama yang dapat ditafsirkan berasal dari aktivitas memainkan peran dan interaksi verbal antarsiswa. Struktur tersebut memungkinkan latihan berbicara berlangsung lebih kontekstual dibandingkan sekadar menjawab pertanyaan secara singkat.

Keberanian, Interaksi, dan Dukungan Guru

Masalah awal di SD Al-Ittihadiyah mencakup rasa malu, keraguan, dan kecenderungan siswa untuk diam ketika diminta berbicara. Role playing dapat membantu mengurangi hambatan tersebut karena siswa berbicara dalam kerangka peran, bukan selalu sebagai dirinya sendiri. Peran memberi konteks yang jelas mengenai siapa yang berbicara, kepada siapa, dan untuk tujuan apa. Kejelasan konteks dapat membantu siswa mempersiapkan ujaran sekaligus membagi beban psikologis ketika berbicara di depan teman.

Meski demikian, role playing tidak otomatis menjamin semua siswa memperoleh manfaat yang sama. Guru tetap berperan memilih situasi yang sesuai, membagi peran secara proporsional, menyediakan waktu persiapan, dan memberi umpan balik terhadap pengucapan, pilihan kata, kelancaran, maupun keberanian berkomunikasi. Kusumawati (2022) menekankan pentingnya strategi yang bervariasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Variasi tersebut perlu diarahkan pada tujuan bahasa, bukan sekadar menciptakan

aktivitas yang menarik. Pada pembelajaran role playing, aktivitas bermain harus tetap terhubung dengan indikator keterampilan berbicara yang hendak dikembangkan.

Implikasi bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bagi guru sekolah dasar, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan berbicara dapat dirancang melalui situasi yang dekat dengan kehidupan siswa, misalnya percakapan di sekolah, wawancara sederhana, layanan publik, cerita pengalaman, atau dialog antar tokoh. Skenario tidak harus panjang; yang lebih penting adalah setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berbicara, mendengarkan, dan merespons. Guru juga dapat melakukan rotasi peran agar siswa berlatih menggunakan ragam ujaran yang berbeda dan tidak bergantung pada satu karakter saja.

Penilaian keterampilan berbicara sebaiknya menggunakan rubrik yang jelas agar perubahan kemampuan dapat dilacak secara lebih objektif. Indikator perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang berlaku di sekolah dan konsisten dengan aktivitas role playing sehingga skor tidak hanya merefleksikan keberanian tampil, tetapi juga kualitas penggunaan bahasa. Pelaporan indikator rubrik dan kualitas instrumen secara rinci juga penting untuk meningkatkan keterlacakan dan replikasi hasil penelitian.

Keterbatasan dan Arah Penelitian Selanjutnya

Temuan penelitian perlu dibaca sesuai konteksnya. Sampel hanya melibatkan 38 siswa dari satu sekolah, sehingga generalisasi ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian menggunakan kelas yang telah tersedia sehingga kontrol terhadap perbedaan awal antarkelompok terbatas. Pelaporan durasi intervensi, skenario role playing, indikator rubrik, validitas dan reliabilitas instrumen, serta prosedur etik juga masih terbatas. Kondisi tersebut perlu diperhatikan ketika mereplikasi intervensi dan menilai kualitas pengukuran.

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah, menggunakan prosedur penetapan kelompok yang lebih kuat, serta melaporkan desain intervensi dan rubrik penilaian secara lengkap. Variabel lain seperti kepercayaan diri, partisipasi lisan, kecemasan berbicara, kemampuan menyimak, dan kualitas interaksi antarsiswa juga dapat dikaji untuk menjelaskan mekanisme yang membuat role playing efektif. Kajian tersebut akan membantu memperluas pemahaman mengenai manfaat role playing dari sekadar perubahan skor menuju proses perkembangan komunikasi siswa secara lebih menyeluruh.

KESIMPULAN

Pembelajaran role playing menunjukkan hasil yang lebih baik terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah dibandingkan pembelajaran konvensional. Rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 56,84 (SD = 13,664) pada pretest menjadi 76,58 (SD = 6,882) pada posttest, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 53,95 (SD = 13,802) menjadi 65,26 (SD = 10,603). Uji posttest antarkelompok menghasilkan $t(36) = 3,902$ dengan $p < 0,001$ dan selisih rata-rata 11,316. Temuan tersebut menunjukkan bahwa struktur pembelajaran yang memberi ruang pada dialog, peran, dan interaksi langsung berkaitan dengan capaian keterampilan berbicara yang lebih tinggi.

Role playing dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendorong keberanian, partisipasi, dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial. Penerapannya perlu disertai skenario yang sesuai perkembangan siswa, pembagian peran yang seimbang, serta rubrik penilaian keterampilan berbicara yang jelas. Karena penelitian dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas dan laporan metode belum memuat rincian intervensi serta kualitas instrumen secara lengkap, penelitian lanjutan disarankan menggunakan sampel yang lebih luas dan pelaporan metodologis yang lebih rinci.

UCAPAN TERIMA KASIH / PENDANAAN / KONFLIK KEPENTINGAN

Pernyataan ucapan terima kasih, sumber pendanaan, konflik kepentingan, dan penggunaan AI perlu dikonfirmasi serta dilengkapi oleh penulis sebelum naskah disubmit.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, N., & Sapri. (2022). Komunikasi antara kognitif dan kemampuan berbahasa. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Astutik, W., & Juwita, P. (2022). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara dalam drama siswa kelas XI. Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1), 109-115. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i2.376>
- 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>
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Lampuhyang, 14(2), 160-176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai strategi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 2(2), 138. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2091>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains, 3(2), 243-252.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Journal for Lesson and Learning Studies, 2(2), 190-200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- 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, 147-159. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Syaukani, H. (2022). Metode penelitian pendidikan. Manhaji Medan.