

META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PESERTA DIDIK

Kalsum Muhamad Yusuf Lasubu

Universtas Negeri Malang, Malang

kalsum.muhamad.2302118@students.um.ac.id

Abstrak: *Role playing* atau bermain peran adalah model belajar mengajar yang mengakomodasi peserta didik dalam memperbaiki kemampuan berbicara mereka. Model *role playing* dirancang untuk digunakan bersama teman kelompok agar menambah semangat peserta didik dan mengurangi kegugupan saat berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran/*role playing* terhadap penguasaan bahasa, khususnya kemampuan berbicara peserta didik. Penelitian dalam artikel ini merupakan metaanalisis berdasarkan hasil kajian dari 20 jurnal ilmiah yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode komparatif dalam menganalisis data untuk menguji bagaimana model pembelajaran *role playing* mempengaruhi kemampuan berbicara peserta didik. Kemudian dilakukan pengujian menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk mengetahui peningkatan rata-rata sebelum dan sesudah tindakan kelas. Hal ini dimaksudkan untuk menentukan keberadaan distingsi rata-rata antara kelompok terkait atau berpasangan. Berdasarkan analisis data, rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik sebesar 33,05%, mulai dari 7,06% hingga 76,74%. Peserta didik memperoleh peningkatan sebesar 18,82% dalam kemampuan berbicara setelah mengadopsi model pembelajaran *role playing*. Analisis data menunjukkan bahwa model tersebut dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbicara.

Kata Kunci: Pembelajaran, bermain peran, berbicara

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu cara untuk menunjang setiap individu dalam mencapai pemahaman, pengetahuan, dan penguasaan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan dan arah masa depan peserta didik. Dalam struktur pelaksanaan pendidikan di negeri ini peserta didik sekolah dasar berkontribusi penting pada penanaman fondasi pendidikan formal. Di sinilah guru disyaratkan untuk memperhatikan model pembelajaran yang digunakan, khususnya dalam pembelajaran berbahasa. Model yang tepat mampu menumbuhkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Hal ini selaras dengan kurikulum yang juga menginginkan adanya isi, tujuan, materi pembelajaran, dan metode yang memandu organisasi pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pendidikan Indonesia (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 20). Penyempurnaan kurikulum merupakan inisiatif pemerintah untuk memajukan mutu pendidikan agar menghasilkan individu yang berkompeten di bidangnya..

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sistematis dan manusiawi yang dapat digunakan setiap orang sesuai dengan kebutuhannya. Priyatni (2014) mengatakan hal yang

sama, yakni bahasa adalah alat untuk berkomunikasi. Sama halnya dengan tujuan pendidikan bahasa Indonesia di sekolah dasar, yaitu untuk membangun potensi peserta didik dalam menguasai dan memanfaatkan bahasa sebagai media komunikasi yang efektif, baik lisan maupun tulisan. Selain itu, tujuan pendidikan bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar peserta didik dapat menghayati dan mendayagunakan karya sastra untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa serta memperluas wawasan mereka tentang dunia. Oleh karena itu, isi materi bahasa Indonesia di sekolah dasar ditujukan untuk menambah kemampuan pemahaman siswa serta memberikan ruang dan waktu kepada guru dan peserta didik agar antusias berpartisipasi dalam pemanfaatan bahasa dan karya sastra (Susanto, 2014).

Kompetensi Inti 4 menunjukkan komponen keterampilan sebagai kelanjutan dari kompetensi inti yang telah dikuasai peserta didik. Dapat pula dikatakan bahwa komponen pengetahuan mencerminkan target penguasaan pengetahuan, dan komponen keterampilan mencerminkan target penguasaan keterampilan. Oleh karena itu, muatan materi bahasa Indonesia di sekolah harus menciptakan suasana belajar yang akrab dan komunikatif dengan memberikan kesempatan pada guru dan peserta didik untuk berkontribusi dalam pengembangan berbagai kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan berbicara.

Ketika seseorang bicara, akan terbentuk proses interaksional yang mengorganisasikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang ke dalam tulisan yang terstruktur, lengkap, jelas, dan dapat dikomunikasikan secara utuh. Diharapkan peserta didik mampu belajar melalui proses komunikasi sambil berbicara (Juliati, 2013). Menurut Fadhila (2016), berbicara adalah kegiatan linguistik manusia yang produktif dengan menggunakan bahasa untuk menyampaikan pesan, pikiran, gagasan, dan emosi. Kemampuan berbicara mencakup kemampuan untuk memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereproduksi sistem bunyi artikulatoris serta mengungkapkan gagasan dan perasaan secara intelektual dan lisan sesuai konteks dan situasi. Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada kemampuan guru untuk menghadirkan model pembelajaran yang meningkatkan intensitas partisipasi peserta didik. Setiap proses pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan oleh guru harus mengarah pada proses pembelajaran yang menyeluruh bagi peserta didik. Sangat penting untuk menerapkan kebaruan model pembelajaran untuk membantu peserta didik mengrah kepada tujuan pembelajaran yang terdiferensiasi.

Model pembelajaran *role play* merupakan model yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan imajinasi dan pemahamannya terhadap tokoh-tokoh dalam sebuah cerita. Hal ini menimbulkan kesadaran peserta didik terhadap hubungan antarmanusia melalui demonstrasi, diskusi, dan komunikasi. Menurut Kurniasih dan Sani (2017), model pembelajaran *role play* merupakan pendekatan pengelolaan bahan ajar yang memanfaatkan imajinasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Komalasari (2011) menyatakan bahwa model ini memanfaatkan imajinasi dan penghayatan peserta didik untuk menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran *role play* meningkatkan semangat dan mengurangi ketegangan ketika berbicara dengan teman sekelompok. *Role-playing* merupakan kegiatan yang memungkinkan peserta didik merasa seperti berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain (Huda, 2016). Peserta didik berperan sebagai tokoh hidup atau mati untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan mengkritisi suatu karya. Selain itu, model pembelajaran *role play* juga membantu peserta didik memperoleh rasa percaya diri ketika berbicara di depan kelompok besar. Pelajaran bermain peran dapat menyenangkan bagi peserta didik karena mereka boleh bertindak dan mengungkapkan pendapat serta perasaannya tanpa takut dihukum.

Langkah-langkah dalam bermain peran terdiri atas memperbaiki suasana dan mendorong partisipasi peserta didik, menentukan peran, mengonstruksi peran, menyiapkan pengamat, memerankan, berbicara dan mengevaluasi, memeragakan ulang, serta diskusi dan evaluasi kedua yang meliputi fase pertukaran pengalaman dan menarik kesimpulan. Berikut ini contoh langkah dan aktivitas yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *role play*. 1) Guru menginformasikan secara jelas kepada peserta didik tentang pencapaian yang harus diraih dalam proses pembelajaran bermain peran. 2) Guru menjelaskan secara singkat tentang teknik permainan peran. 3) Guru menginstruksikan peserta didik untuk membentuk kelompok bermain peran. 4) Guru menyiapkan cerita untuk diperlihatkan di kelas. 5) Guru menampilkan media audiovisual dari youtube berupa *role play* sebagai stimulan kepada peserta didik. 6) Kelompok dipilih untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang telah disiapkan. 7) Kelompok lain mengamati dan mengonfirmasi latihan (akting) kelompok yang sedang bermain peran. 8) Guru merekam permainan peran peserta didik untuk mengunggahnya nanti ke YouTube. 9) Selanjutnya, kelompok yang tidak bermain peran mempresentasikan kesimpulannya berdasarkan pengamatan terhadap kelompok yang bermain peran. 10) Di akhir pembelajaran, guru menyimpulkan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memberikan kesimpulan singkat yang mudah dipahami semua peserta didik. 11) Guru membagikan link YouTube yang berisikan video semua peserta didik agar mereka melakukan penilaian mandiri.

Model pembelajaran *role play* memiliki tiga aspek yang harus dikembangkan, yakni aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik peserta didik. Aspek kognitif mencakup kemampuan menemukan solusi atas masalah yang terjadi, sedangkan aspek emosional mencakup pembangunan empati berdasarkan prinsip hidup, nilai-nilai pribadi dan orang lain, perbandingan nilai-nilai yang bertentangan, dan karakter yang dimainkan di dalam kelas. Model *role-playing* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif dalam bidang studi bahasa Indonesia, khususnya kemampuan berbicara dan merupakan salah satu model pembelajaran peran.

METODE

Peneliti menerapkan jenis pengumpulan data yang dikenal sebagai penelitian metaanalisis. Untuk mendapatkan data tentang model *role playing* yang meningkatkan kemampuan berbicara siswa, penelusuran dilakukan melalui Google Scholar atau Google Cendikia dengan menganalisis kembali penggunaan model *role playing*. Analisis kuantitatif deskriptif kemudian digunakan untuk mengumpulkan data. Kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain peran, pembelajaran, dan berbicara. Dari penelusuran pada situs Google Scholar dihasilkan 20 artikel yang relevan. Pengumpulan data ini menggunakan skor sebagai hasil dari data nilai pretest dan posttest.

TEMUAN PENELITIAN DAN DISKUSI

Temuan Penelitian

Informasi dan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berjumlah 20 buah, yang dikumpulkan dari berbagai artikel yang dipublikasikan secara nasional yang memenuhi kriteria tertentu. Data-data ini dirangkum dan diambil intisaryanya, lalu dianalisis secara deskriptif

kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelusuran tentang model *role playing* dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Analisis Model Role Play
untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara**

No	Peneliti	Persentase%			gain%
		pre test	post test	gain	
1	Dedy Setiawan	60	88,6	28,6	47,66
2	Nova Mustika, dkk	43,25	76,5	33,25	76,87
3	Muniati	65	74	9	13,84
4	Rika Kurnia Sari	60	86,9	29,9	49,83
5	Elisa Deliyana, dkk	54,23	64,83	10	18,43
6	Asep Priyatna, dkk	74,9	80,19	5,29	7,06
7	Yustinia, dkk	60,21	68,63	8,42	13,98
8	Nafalia, dkk	66,5	75,8	9,3	13,98
9	Julian Indah, dkk	43	76	33	76,74
10	Restiani Syarif, dkk	63,75	89,17	25,42	39,87
11	I A Md Widyari, dkk	76,45	85	8,55	11,18
12	Said	60	82,5	22,5	37,5
13	Mabruri, dkk	71	82	11	15,49
14	Ani Rosidah	66,88	77,4	10,52	15,72
15	Fajar Dayu	62,38	84,53	22,15	35,59
16	Rahmawati, dkk	69,09	88,18	19,09	27,63
17	Dewa Made, dkk	55,81	80,7	24,89	44,59
18	Muryati	59,3	83	23,7	39,96
19	resti, dkk	53	81,9	28,9	54,52
20	Siti Maria Ufah, dkk	63	76	13	20,63
	MEAN	61,39	80,09	18,82	33,05

Berikut hasil output Paired-Sample T-Test.

Tabel 2. Statistik Sampel Berpasangan (Paired Samples Statistics)

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	61.3875	20	8.79891
POSTTEST	80.0915	20	6.51059

Tabel 3. Uji Sampel Berpasangan (Paired Samples Test)

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST– POSTTEST	-18.70400	9.22164	2.06202	-23.01986	-14.38814	-9.071	19	.000

Diskusi

Merujuk pada hasil analisis dalam Tabel 1 di atas, model *role playing* mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik dalam proses belajar bahasa dari minimal 7,06% menjadi maksimal 76,74% dengan rata-rata peningkatan sebesar 33,05%. Setelah mengaplikasikan model *role playing*, peserta didik mengalami peningkatan kemampuan berbicara yang signifikan sebesar 18,82%.

Berdasarkan hasil output statistik sampel berpasangan pada Tabel 2 di atas, terlihat bahwa penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran menulis menambah kemampuan berbicara peserta didik dari rata-rata 61,3875 poin menjadi 80,0915 poin. Hal ini tampak pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Said dengan tajuk “Penerapan Model Pembelajaran *Role Play* Bahasa Indonesia pada Siswa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa di Kelas VI SD 2 Padurenan”. Hasil penelitian memperlihatkan rerata skor pre-test adalah 60 poin, dan rerata skor post-test adalah 82,5 poin. Data tersebut menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa semakin meningkat. Sementara itu, penelitian sejenis juga telah dilakukan oleh Ani Rocida yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model *Role Play* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian menginformasikan bahwa nilai rata-rata kelas pada pre-test sebesar 66,88 poin, dan rata-rata nilai kelas pada post-test sebesar 77,4 poin. Rerata skor tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan model *role playing*, kemampuan berbicara peserta didik berkembang.

Dari Tabel 3 tampak bahwa hasil korelasi antara kedua data hasil pretes dan postes menunjukkan adanya hubungan antara model *role play* dengan kemampuan berbicara. Apabila hasil uji coba hipotesis memunculkan nilai sig. (2-Tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara dengan model *role play*. Jika nilai sig. (2-Tailed) > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang besar antara model *role play* dengan kemampuan berbicara. Dalam Tabel 3 tersebut tampak bahwa nilai sig. (2-Tailed) < 0.05. Angka-angka tersebut mengisyaratkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kemampuan berbicara dengan model *role play* pada data sebelum dan setelah tes.

Meskipun studi meta-analitik secara keseluruhan memberikan hasil ukuran efek dengan rentang kriteria yang luas, tetap saja terdapat keterbatasan selama proses penelitian. Berikut dipaparkan keterbatasan yang dihadapi peneliti. *Pertama*, data untuk penelitian ini berasal dari 20 artikel berbeda. Sebagian besar merupakan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan penelitian eksperimen. Dalam kajian metaanalisis ini peneliti tidak terjun langsung ke lapangan sehingga tidak bisa mengendalikan variabel eksternal dan berisiko terpapar elemen lain dari variabel eksternal. *Kedua*, terbatasnya penelitian terdahulu yang memanfaatkan model *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Kondisi ini menyebabkan terbatas

pula informasi yang mencakup hasil tes, desain, ukuran sampel, durasi perlakuan, materi pembelajaran, dan lain-lainnya yang diperlukan untuk memfasilitasi proses metaanalisis sehingga variabel-variabel yang dianalisis masih sedikit. Studi metaanalitik ini membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* dalam aktivitas belajar bahasa mulai dari tingkat sekolah dasar hingga universitas ternyata dapat mengembangkan kemampuan berbicara siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan model *role playing* dalam kegiatan belajar bahasa dapat mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik. Dari hasil tersebut, guru sebaiknya mengaplikasikan model *role playing* pada pembelajaran berbicara sehingga dapat memupuk kepercayaan diri peserta didik, imajinasi, dan motivasi positif untuk belajar.

Berdasarkan temuan di atas, nilai rata-rata sebelum menerapkan model *role-playing* adalah 61,39, sedangkan nilai rata-rata setelah menerapkan model tersebut adalah 80,09. Selain itu, melalui hasil uji T diperoleh rerata skor sebelum penerapan model *role play* adalah 61,3875, sedangkan rerata skor setelah penerapan model ini adalah 80,0915. Hasil tersebut menyatakan bahwa penggunaan model *role-playing* dalam aktivitas belajar bahasa berdaya guna dalam menumbuhkembangkan kemampuan berbicara.

REFERENSI

- Chaer, A. (2008). *Morfologi Bahasa Indonesia (Pedekatan Proses)*. Jakarta: PT Rineka Cipta (Buku).
- 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), 31-39.
- Fadhila, Afina Nur, dkk. 2016. "Peningkatan Kompetensi keterampilan berbicara dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token". Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNS, (hlm.1-5)
- Febrisma, Nurliya. 2013. Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 1. No. 2. hal. 113. dalam <http://ejournal.unp.ac.id>. diakses 19 Desember 2019.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juliati, Ni Wayan, dkk. 2013. "Pengaruh Pembelajaran Time Token Berbantuan Gambar Berseri terhadap Kompetensi keterampilan berbicara Siswa Kelas V SD Gugus I Gianyar". Jurusan Pendidikan Guru

- Sekolah Dasar FIP Undiksha, Volume 2, Nomor 1 (hlm.1-10) (diakses tanggal 10 Januari 2018).
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena Lestari.
- Pirjo, L. L. (2014). *Role-Playing, Conceptual Change, and The Learning Process A Case Study of 7th Grade Pupils*. Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Rahmawaty, Sry & Suwarjono. 2016. Peningkatan Ketrampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Sd Negeri 58 Kota Bima. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Volume 9 Nomor 1. Diakses di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/10692>
- Resti, R., Sukardi, S., & Surmilasari, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 230-236.
- Rosidah, Ani. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berbicaramelalui Model Role Playing dalamPembelajaran Bahasa Indonesia. Proceeding of The ICECRS Vol. 2 No 1 Diakses di <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/icecrs>
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. 2 No. 1. Diakses di <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/3437>
- Saputra, Fajar Dayu. 2012. Peningkatan Aktivitas dan Hasi Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNNES. Diakses di <https://lib.unnes.ac.id/18059/>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 61-67.
- Setiawan, D. (2016). Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 53-65.
- Sutrajana, Dewa Made. dkk. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran

- Bahasa Indonesia. Diakses di
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Interpratama Mandiri.
- Syarif, R., & Thaher, A. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas v dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Role Play di SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(5).
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SDN Ploso 1 Pacitan Naturalistic: *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117.
- Muniati, M. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V SD Negeri 2 Bataraguru Kota Baubau. Sang Pencerah: *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 3(1), 41-49.
- Muryati. 2012. Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Strategi Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang. Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UIN Suska Riau.
- Mustika, N., & Lestari, R. (2020). Metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa STIKES Perintis Padang. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 202-209.
- Ulfah, S. M., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83-91.
- Priatna, Asep & Setriyani, Ghea. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 1.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puspitaningrum, J. I., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Urikayusndiksha*, 7(3).
- Putri, N. A., Pradana, L. N., & Chasanatun, F. (2022). Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 154-160.

- Ratna, Y. E., Astuti, E. S., & Rahmah, T. H. (2022, November). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Tujuh Melalui RoLe Play di SMP Katolik Marsudi Siwi. In *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)* (Vol. 2, No. 1, pp. 354-364).
- Widyari, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 64-72.
- Suyitno, I. (2017). Rekonstruksi Pengetahuan Dasar Pembelajaran BIPA untuk Mengembangkan Profesionalisme Pengajar BIPA, *Dream IJRDO-Jurnal Penelitian Pendidikan, Volume-2, Edisi-2, Februari 2017, Hal. 17* (Artikel dalam jurnal)