

## **Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa**

**Nafalia Anjartama Putri** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Lingga Nico Pradana**, Universitas PGRI Madiun

**Fida Chasanatun**, Universitas PGRI Madiun

✉ [nafalia\\_1802101102@mhs.unipma.ac.id](mailto:nafalia_1802101102@mhs.unipma.ac.id)

**Abstract:** Speaking is very necessary in everyday life. The purpose of this study was to determine the use of role playing learning models in training students' speaking skills using Javanese. This study involved students of class V MIN 2 Madiun City with a sample of 78 students consisting of 39 students from the experimental class and 39 students from the control class. Data collection in this study was carried out by conducting oral or practical tests conducted on students. In addition, documentation is also needed which includes syllabus, lesson plans, school profiles, and data that supports research. The results of this study indicate that there is a difference in value between the experimental class and the control class. Based on the results of the post-test, it is known that the average value of the experimental class reaches 75.8, while the average value of the control class reaches 66.5. Thus, it can be said that the role playing learning model is more effective in training students' speaking skills using Javanese

**Keywords:** Role playing model, Speaking ability, Learning javanese

**Abstrak:** Berbicara sangat diperlukan untuk menunjang kehidupan bermasyarakat sehari - hari. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran role playing dalam melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V MIN 2 Kota Madiun dengan sampel sebanyak 78 siswa yang terdiri dari 39 siswa dari kelas eksperimen dan 39 siswa kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian quasi eksperimental design dengan bentuk Pre-test Post-test Control Design. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes lisan atau praktik yang dilakukan kepada siswa. Selain itu juga diperlukan dokumentasi yang meliputi silabus, RPP, profil sekolah, serta data yang menunjang penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil post-test diketahui bahwa nilai rerata kelas eksperimen mencapai 75,8, sedangkan nilai rerata kelas kontrol mencapai 66,5. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran role playing lebih efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa

**Kata kunci:** Model role playing, Kemampuan berbicara, Pembelajaran bahasa jawa



## PENDAHULUAN

Bahasa adalah faktor utama dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Menurut Chotimah (2019), bahasa digunakan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikiran. Indonesia memiliki bahasa daerah yang beragam, salah satunya yaitu Bahasa Jawa. Arafik & Rumidjan (2016), mengungkapkan bahwa seiring berkembangnya zaman, Bahasa Jawa telah mengalami pergeseran dan mungkin akan ditinggalkan. Dengan demikian pemerintah memberikan upaya dalam menjaga Bahasa Jawa dengan cara memasukkan Bahasa Jawa dalam mata pelajaran di sekolah.

Dalam prosedur pembelajaran di sekolah, pembelajaran Bahasa Jawa mengikuti sistematika kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Haryati (2017), menyebutkan bahwa pada Kurikulum 2013 proses pembelajaran dipandu dengan kaidah - kaidah pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Akan tetapi, pendekatan saintifik mempunyai beberapa kelemahan. Salah satu kelemahan pendekatan saintifik adalah pendekatan saintifik lebih efektif digunakan untuk mempelajari sesuatu yang ilmiah seperti mata pelajaran IPA atau matematika. Hal ini selaras dengan pendapat Rhosalia (2017), yang menyebutkan bahwa pendekatan saintifik memiliki karakteristik seperti pemecahan masalah dengan menggunakan akal dan pengamatan.

Kemampuan berbicara termasuk ke dalam komponen berbahasa. Menurut Anggraeni (2016), pada pembelajaran berbahasa terdapat empat komponen dalam melatih kemampuan berbahasa, komponen tersebut ialah membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Tarigan (2019), menyatakan bahwa komponen - komponen dalam pembelajaran berbahasa harus seimbang karena saling berpengaruh dan terkait. Mahardika (2020), menyatakan bahwa faktor hambatan kesulitan yang sering dirasakan oleh siswa seperti siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran, siswa juga tidak mempunyai minat dan motivasi untuk mengerjakan tugas, serta minimnya dorongan siswa untuk belajar.

Dengan begitu pada proses pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif. Pada penelitian Asfuri (2016), menyebutkan bahwa ada peningkatan untuk keterampilan berbicara dengan memakai model pembelajaran *role playing*. Selain itu dia juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif untuk digunakan dalam melatih kemampuan siswa berbicara. Penelitian serupa juga disebutkan oleh Hartati (2021) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan ambisi siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, Yusnarti & Suryaningsih (2021), berpendapat bahwa salah satu keunggulan dari model pembelajaran *role playing* atau bermain peran, siswa dapat terlibat langsung dan dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung. Dengan siswa melakukan praktek langsung, siswa tidak akan kesulitan dan mengangan - angan dalam berbicara menggunakan Bahasa Jawa.

Dengan demikian, dari hasil penelitian yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa maka model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat menjadi alternatif pada sekolah dasar untuk membantu melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk mencapai pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih efektif. Dengan melihat situasi serta kenyataan keadaan lapangan yang mana masih rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan Bahasa Jawa, maka diadakan penelitian ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperimental design* dengan bentuk *Pre-test Post-test Control Design*. Penentuan populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar pada MIN 2 Kota Madiun. Pada kelas V di MIN 2 Kota Madiun terdapat 5 rombongan belajar yang masing – masing kelas berjumlah 39 siswa. Jumlah total siswa kelas V di MIN 2 Kota Madiun sebanyak 168 siswa. Terdapat 1 kelas yang menjadi kelas unggulan (memiliki nilai kognitif siswa lebih tinggi) yakni kelas VC. Sehingga pada pada penelitian ini kelas VC tidak bisa digunakan untuk menjadi sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Cluster Random Sampling. Pada penelitian ini juga digunakan instrument penelitian.

Instrumen penelitian dibutuhkan dalam melakukan penelitian karena bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen dalam penelitian ini dilakukan secara tes lisan atau tes praktik serta memperhatikan indikator kemampuan berbicara Bahasa Jawa seperti intonasi, kosakata (Bahasa Jawa), kohesi dan koherensi, kelancaran serta strategi dalam berbicara. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya yakni menganalisis data. Dalam penelitian ini dilakukan 2 pengujian analisis data menggunakan bantuan *SPSS 22 for windows* yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas antara subyek kelompok eksperimen dengan subjek kelompok kontrol dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini data awal digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dalam berbicara menggunakan Bahasa Jawa. Setelah itu hasil data awal dari kelas eksperimen akan dibandingkan dengan hasil data pada kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan nilai atau tidak sebelum dilakukannya *treatment*.

**TABEL 1.** *Data kemampuan berbicara bahasa jawa sebelum treatment*

Kelompok	N	Rerata	Median	Modus	Variansi	Deviasi Standar
Eksperimen	39	65,2564	65	60	74,392	8,6251
Kontrol	39	63,4615	60	60	74,839	8,6511

Pada penelitian ini terdapat sampel 78 siswa yang terdiri dari 39 siswa kelas eksperimen dan 39 siswa kelas kontrol. Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam berbicara menggunakan Bahasa Jawa pada kelas eksperimen mencapai rata – rata 65,2564. Sedangkan nilai rata- rata data awal pada kelas kontrol mencapai 63,4615. Selain itu dapat dilihat juga nilai yang sering muncul pada kedua kelas tersebut adalah 60. Nilai tengah pada kelas eksperimen yaitu 65, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 60. Pada tabel tersebut juga disebutkan variansi serta standar deviasi. Setelah dilakukan *treatment*, peneliti mengambil data kedua yang digunakan untuk melihat kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa setelah dilakukannya *treatment*.

**TABEL 2.** *Data kemampuan berbicara bahasa jawa setelah treatment*

Kelompok	N	Rerata	Median	Modus	Variansi	Deviasi Standar
Eksperimen	39	75,8974	75	80	80,094	8,9495
kontrol	39	66,5385	65	60	75,202	8,6719

Pada tabel 2 dijelaskan bahwa nilai rata- rata kelas eksperimen setelah dilakukan *treatment (role playing)* mencapai 75,8. Sedangkan nilai rata – rata kelas kontrol setelah dilakukan *treatment (pendekatan saintifik)* mencapai 66,6. Nilai rata – rata kedua kelas

tersebut mengalami kenaikan. Akan tetapi, dari kedua kelas tersebut kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* (kelas eksperimen) mengalami kenaikan skor yang mencapai 10,1. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* lebih efektif digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa daripada pendekatan saintifik. Setelah data didapat, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis terhadap data tersebut.

**TABEL 3.** Uji Normalitas Pre-test

Kelompok	N	Sig.	p-value	Simpulan
Eksperimen	39	0,066	0,05	Data berdistribusi normal
Kontrol	39	0,051	0,05	Data berdistribusi normal

Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05. Pada kelas eksperimen memiliki signifikansi mencapai 0,066. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi mencapai 0,051. Dengan demikian dapat diartikan bahwa data dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

**TABEL 4.** Uji homogenitas pre-test

Data	Sig.	p-value	Simpulan
Eksperimen X Kontrol	0,168	0,05	Data homogen

Pada tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari kedua kelas yaitu 0,168. Maka data tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen.

**TABEL 5.** Uji keseimbangan pre-test

Data	Sig.	p-value	Simpulan
Eksperimen X Kontrol	0,341	0,05	Kedua data seimbang

Pada tabel 5 dapat dilihat bahwa data hasil pre-test kedua kelas memiliki nilai signifikansi dari kedua kelas yaitu 0,341. Maka data tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol sama.

**TABEL 6.** Uji normalitas post-test

Kelompok	N	Sig.	p-value	Simpulan
Eksperimen	39	0,058	0,05	Berdistribusi normal
Kontrol	39	0,073	0,05	Berdistribusi normal

Pada tabel 6 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen (VA) yaitu 0,058. Sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol (VE) yaitu 0,073. Maka kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian data tersebut berdistribusi normal.

**TABEL 7.** Uji homogenitas post-test

Data	Sig.	p-value	Simpulan
Eksperimen X Kontrol	1,000	0,05	Data homogen

Pada tabel 7 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari kedua kelas yaitu 1,000. Maka data tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian dapat diartikan bahwa data tersebut homogen.

**TABEL 8.** Uji hipotesis post-test

Data	df	Sig.	p-value	Simpulan
Eksperimen X Kontrol	76	0,00	0,05	Ada perbedaan

Pada tabel 8 dapat dilihat bahwa data hasil post-test kedua kelas memiliki nilai signifikansi mencapai 0,000. Maka data tersebut memiliki nilai signifikansi  $< 0,05$ . Dengan demikian data tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan berbicara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama setelah dilakukannya treatment

## PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, model pembelajaran *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan saintifik dalam melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa. Hal serupa juga disebutkan pada penelitian (Palopo, 2019; Siskatrin, 2020) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa pada kelas V. Model pembelajaran *role playing* membuat siswa tertantang dalam melakukan sebuah peran, hal tersebut mengakibatkan siswa untuk berlatih dan mengembangkan peran yang akan dimainkan. Model pembelajaran *role playing* menjadi model pembelajaran yang efektif dikarenakan dalam model pembelajaran *role playing* siswa terlibat langsung dalam suatu keadaan (Arifin, 2021; Patonah & Sumartini, 2019). Hal tersebut membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain melatih kemampuan berbicara, model pembelajaran *role playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa. (Mbeni, 2019; Priatna, 2019; Yusnarti & Suryaningsih, 2021) menyatakan bahwa pada model pembelajaran *role playing* terlihat bahwa adanya kenaikan dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang disebutkan berupa tes tulis maupun tes lisan. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa terlibat langsung dalam suatu pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian dapat juga dikatakan siswa tersebut mempunyai pengalaman pada suatu materi pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat diserap oleh siswa secara maksimal. Hal tersebut sependapat dengan penelitian Dewi (2020) yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian itu disebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat membangkitkan gairah dan semangat diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat dengan mudah mencerna suatu materi dan dapat menerapkannya. Begitu pula dengan pendapat (Oktivianto & Hudaidah, 2018) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X. Model pembelajaran *role playing* dikatakan dapat memotivasi siswa karena dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa kelas X siswa dituntut untuk menjalani sebuah peran. Dengan demikian mau tidak mau siswa harus mencoba untuk berlatih.

Model pembelajaran *role playing* memiliki berbagai keunggulan seperti siswa menjadi aktif saat mengikuti pelajaran di sekolah serta lebih mudah dalam memahami suatu materi. Selain itu menurut Ningsih (2013), model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa. Karena pada model pembelajaran *role playing*, siswa diminta untuk mengungkapkan ide serta gagasannya menggunakan suatu kalimat dengan lisan. Selaras dengan pendapat (Hartati, 2021) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan ambisi siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Dengan adanya ambisi dari siswa tersebut, maka siswa akan lebih memahami isi dari suatu materi pembelajaran.

Dengan banyaknya keunggulan dari penerapan model pembelajaran *role playing* di sekolah, ternyata terdapat kelemahan. Salah satu kelemahan *role playing* berdasarkan temuan penelitian yaitu model pembelajaran *role playing* membutuhkan tempat yang luas

agar pemain dapat mengekspresikan gerakan dengan bebas. Hal serupa juga disebutkan oleh Sari (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran role playing mengharuskan adanya tempat yang luas, serta waktu yang cukup lama dalam memerankan suatu peristiwa. Selain itu Basri (2014) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran role playing tidak bisa dilakukan dalam proses pembelajaran, karena terbatasnya waktu dalam pembelajaran.

Dengan memperhatikan keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran role playing, maka langkah - langkah pembelajaran harus disusun secara sistematis agar memudahkan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya suatu model pembelajaran telah memiliki sintaks atau langkah - langkah pembelajaran. Pada penelitian ini langkah - langkah yang digunakan dalam menerapkan model pembelajaran role playing yaitu meliputi menyiapkan suatu permasalahan, memilih pemain, menata panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, dan melakukan evaluasi. Selain itu Mbeni (2019), juga menyebutkan langkah - langkah yang harus ditempuh dalam proses pembelajaran role playing meliputi menyiapkan skenario, menjelaskan aspek yang harus dicapai, membagi peserta ke dalam suatu kelompok, memulai bermain peran secara bertahap, dan evaluasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan kelas eksperimen memiliki nilai *post-test* yang lebih unggul daripada kelas kontrol. Sehingga dapat diartikan model pembelajaran *role playing* lebih efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa pada kelas V di MIN 2 Kota Madiun.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraeni, A. (2016). Pemilihan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Ibu Pada Keluarga Etnik Madura di Kecamatan Patrang. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 126-128.
2. Arafik, M., & Rumidjan, R. (2016). Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 55-61. <https://doi.org/10.17977/um009v25i12016p055>
3. Arifin, E. L. (2021). Application Of Role Playing Techniques In Improving The. *Journal of Learning and Instruction Volume*, 4(1), 29-40.
4. Asfuri, N. B. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 3(1), 63-72.
5. Basri, H. (2014). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(2), 107-115.
6. Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202-209. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18529>
7. Dewi. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449-459.
8. Hartati, N. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 1-12.

9. Haryati, T., Suciptaningsih, O. A., & Widodo, S. (2017). Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/LPPM2017/LPPM2017/paper/view/1963>
10. Mahardika, S., Setyaningrum, F., Guru, P., Dasar, S., & Dahlan, U. A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 3(3), 251–259.
11. Mbeni, O. (2019). Implementation Of The Role Playing Method To Improve Grade 1 Students ' Speaking Skills In An Indonesian Language Lesson At Primary. November 2017, 333–347.
12. Ningsih, S. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 243–256.
13. Oktivianto, O. I., & Hudaidah. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 113–118. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
14. Palopo, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 221–230.
15. Patonah, N. N., & Sumartini, S. (2019). Penerapan Model Role Playing dalam Kemampuan Berbicara Siswa di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1471–1477.
16. Priatna, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Terhadap Keterampilan berbicara siswa kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. 10(2), 71–76.
17. Rhosalia, L. A. (2017). Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Versi 2016. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 1(1), 112–121. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v1i1.112>
18. Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2, 61–67.
19. Siskatrin, I. (2020). Metode Bermain Peran, Keterampilan Berbicara . *Journal of Elementary Education*, 03(02), 39–43.
20. Tarigan, H. G. (2019). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan berbahasa. *Angkasa*.
21. Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>