

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN
LITERATUR**

Vito Leonardo Putra¹, Rizki Muhammad Akbar², M. Habibi³

^{1,2,3} PGSD UNIVERSITAS NEGERI PADANG

vitoleonando0209@gmail.com¹, rizkimuhammadakbar09@gmail.com²,
habibie91@fip.unp.ac.id³

ABSTRACT

Speaking skills among elementary school students remain an inadequately resolved challenge in Indonesian language learning. Low self-confidence, limited access to authentic communicative practice, and the dominance of passive instructional approaches are identified as primary inhibiting factors. This study aims to analyze and synthesize empirical evidence on the effectiveness of the role playing method in improving elementary school students' speaking skills through a systematic literature review. A qualitative approach with a literature review design following the PRISMA guidelines was employed. From 678 articles identified across Google Scholar, Portal Garuda, ERIC, and DOAJ, 38 final articles met the inclusion criteria and formed the basis of analysis. Findings indicate that the role playing method is consistently effective in improving speaking skills through three mechanisms: the creation of a safe psychological space for expression, the activation of linguistic competence within authentic communicative contexts, and the stimulation of active engagement driven by intrinsic motivation. This effectiveness is moderated by the quality of scenario design, integration of supporting media, and the teacher's facilitation competence. These findings imply the necessity of internalizing the role playing method as a core instructional strategy for speaking skills development in elementary education, rather than treating it as a supplementary

Keywords: Role playing, Speaking Skills, Elementary School, Indonesian Language Learning, Systematic Literature Review

ABSTRAK

Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang belum terselesaikan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kepercayaan diri, minimnya ruang praktik komunikatif yang autentik, dan dominasi pendekatan pasif menjadi faktor utama yang menghambat perkembangannya. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mensintesis bukti-bukti empiris tentang efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui kajian literatur sistematis. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain literatur

review mengacu pada panduan PRISMA. Dari 678 artikel yang diidentifikasi melalui Google Scholar, Portal Garuda, ERIC, dan DOAJ, sebanyak 38 artikel final memenuhi kriteria inklusi dan menjadi basis analisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa metode bermain peran secara konsisten efektif meningkatkan keterampilan berbicara melalui tiga mekanisme: penciptaan ruang psikologis yang aman untuk berekspresi, aktivasi kompetensi linguistik dalam konteks komunikatif autentik, dan stimulasi keterlibatan aktif yang bersumber dari motivasi intrinsik. Efektivitas ini dimoderasi oleh kualitas rancangan skenario, integrasi media pendukung, dan kompetensi fasilitasi guru. Temuan ini mengimplikasikan perlunya internalisasi metode bermain peran sebagai strategi inti pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar, bukan sekadar aktivitas pengayaan.

Kata Kunci: Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Sekolah Dasar, Pembelajaran Bahasa Indonesia, systematic literature review

A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan bagian integral dari kompetensi berbahasa yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, berbicara bukan sekadar aktivitas melafalkan kata-kata, melainkan sebuah proses kompleks yang melibatkan kemampuan berpikir, mengorganisasi ide, dan menyampaikannya secara lisan dengan tepat kepada pendengar (Anjelina & Tarmini, 2022; Tambunan, 2018). Kemampuan ini menjadi fondasi bagi perkembangan komunikasi peserta didik dalam kehidupan sosial mereka, baik di

lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Realitas di lapangan menunjukkan gambaran yang mengkhawatirkan. Banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada tugas berbicara di depan kelas. Suriani et al. (2021) dalam kajian komparatif mereka menemukan bahwa intervensi berbasis media yang menghadirkan konteks komunikatif nyata mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan dibandingkan pendekatan konvensional, bahkan pada siswa dengan motivasi belajar yang rendah sekalipun. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa hambatan berbicara siswa tidak semata-mata berasal dari keterbatasan linguistik,

melainkan juga dari minimnya ruang praktik yang autentik dan bermakna. Kondisi ini diperparah oleh dominasi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana ruang ekspresi lisan siswa secara efektif terkompres menjadi respons singkat dan pasif (Tambunan, 2018). Permasalahan pedagogis ini mendesak untuk ditangani melalui strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual.

Salah satu metode yang secara konsisten mendapat perhatian dalam literatur pendidikan dasar adalah metode bermain peran atau role playing. Landasan teoritis metode ini berakar pada dua tradisi besar dalam psikologi pendidikan. Pertama, teori perkembangan kognitif Vygotsky (1978) yang menekankan peran interaksi sosial dan zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development) dalam konstruksi pengetahuan: bermain peran menyediakan scaffolding sosial di mana siswa dapat berperforma melampaui kemampuan mandirinya melalui interaksi dengan rekan sebaya dalam kerangka dramatisasi yang terstruktur. Kedua, prinsip-prinsip konstruktivisme yang menegaskan bahwa pengetahuan

dibangun secara aktif melalui pengalaman bermakna (Piaget, 1952), bukan melalui transmisi informasi yang pasif. Metode bermain peran mengoperasionalkan kedua prinsip ini secara simultan: siswa belajar berbicara dengan cara sungguh-sungguh berbicara dalam situasi yang bermakna.

Berbagai penelitian individual telah mendokumentasikan efektivitas metode bermain peran dari sudut pandang yang beragam: penggunaan media pendukung audio visual (Dewi, 2020; Fauzi et al., 2023; Saputri et al., 2023), media berbasis budaya lokal seperti komik wayang (Ahadiya et al., 2025; Dumaini, 2023), model kooperatif (Widiani & Kristiantari, 2024), hingga implementasi lintas bahasa (Handayani & Marliana, 2024). Meskipun demikian, studi-studi individual ini memiliki keterbatasan inheren dalam hal generalisabilitas temuan karena masing-masing terikat pada konteks sekolah, kelas, dan kondisi spesifik yang tidak selalu dapat dibandingkan secara langsung. Belum ada upaya sistematis untuk merangkum, membandingkan, dan mensintesis keseluruhan tubuh penelitian yang ada guna

menghasilkan kesimpulan yang lebih komprehensif dan andal.

Kesenjangan inilah yang menjadi landasan utama kajian literatur ini. Dengan menggunakan pendekatan literatur review sistematis berdasarkan panduan PRISMA, penelitian ini berupaya menganalisis dan mensintesis temuan dari 38 artikel yang telah melalui proses seleksi ketat. Secara spesifik, kajian ini bertujuan: (1) mengidentifikasi pola-pola temuan yang konsisten tentang efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar; (2) menganalisis mekanisme dan faktor yang memoderasi efektivitas tersebut; dan (3) merumuskan implikasi pedagogis yang konkret dan dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain literatur review. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian yang bersifat analitis-sintetis, yakni mengintegrasikan dan menginterpretasikan temuan dari berbagai studi yang telah ada untuk menghasilkan pemahaman yang

lebih komprehensif tentang fenomena yang dikaji. Proses pelaksanaan literatur review mengacu pada panduan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) yang diakui secara internasional sebagai standar pelaporan kajian literatur yang sistematis dan transparan.

1. Sumber dan Strategi Pencarian Artikel

Pencarian artikel dilakukan secara sistematis pada empat basis data akademik, yaitu Google Scholar, Portal Garuda, ERIC, dan DOAJ. Pencarian menggunakan kombinasi kata kunci dalam dua bahasa: dalam Bahasa Indonesia meliputi "metode bermain peran", "keterampilan berbicara", "role playing", dan "sekolah dasar"; dalam Bahasa Inggris meliputi "role playing method", "speaking skills", "elementary school", dan "oral communication skills". Kombinasi kata kunci diterapkan menggunakan operator Boolean AND dan OR untuk memaksimalkan cakupan pencarian sekaligus meminimalkan noise dari hasil yang tidak relevan.

2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

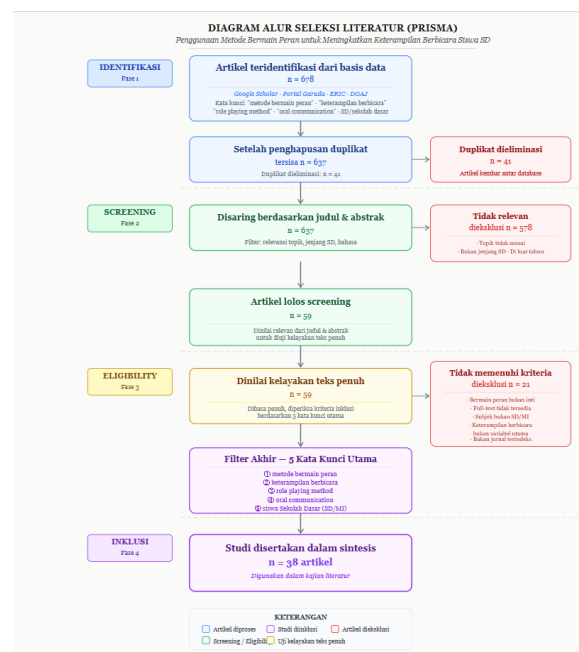
Artikel dinyatakan memenuhi syarat inklusi apabila: (a) berfokus

pada penggunaan metode bermain peran atau role playing dalam konteks pembelajaran; (b) melibatkan variabel keterampilan atau kemampuan berbicara siswa sebagai variabel yang dikaji; (c) dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar atau setaranya; (d) diterbitkan pada rentang tahun 2014 hingga 2026; dan (e) tersedia dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Artikel dieksklusi apabila: (a) merupakan artikel duplikat; (b) tidak dapat diakses teksnya secara memadai; (c) berfokus pada jenjang pendidikan selain sekolah dasar; atau (d) tidak memiliki relevansi substantif dengan variabel yang dikaji.

3. Proses Seleksi Artikel dan Diagram PRISMA

Proses seleksi artikel dilaksanakan dalam empat tahapan yang mengacu pada diagram alur PRISMA. Pada tahap identifikasi, ditemukan 678 artikel dari keempat basis data. Tahap screening melalui pembacaan judul dan abstrak menghasilkan 148 artikel yang relevan, sementara 530 artikel dieksklusi. Pada tahap eligibility, pembacaan teks lengkap terhadap 148 artikel menghasilkan 72 artikel yang berpotensi layak, dengan 34

artikel kembali dieksklusi karena ketidaksesuaian jenjang, keterbatasan akses, atau relevansi yang tidak memadai. Pada tahap inklusi, ditetapkan 38 artikel final sebagai basis analisis. Alur seleksi ini divisualisasikan dalam diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Alur Seleksi Literatur (PRISMA)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari 38 artikel final yang dijadikan basis analisis, terdapat variasi yang cukup beragam dalam hal karakteristik penelitian. Karakteristik umum tersebut dirangkum dalam Tabel 1, sedangkan daftar lengkap seluruh artikel beserta identitasnya disajikan dalam Tabel 2.

Table 1. Karakteristik Umum Artikel yang Dikaji (N=38)

Kategori	Klasifikasi	Jumlah Artikel (%)
Desain Penelitian	PTK / Classroom Action Research	22 (57,9%)
	Eksperimental	10 (26,3%)
	/ Quasi-Eksperimental	
	Deskriptif-Analitis	6 (15,8%)
Jenjang Kelas	Kelas I–II	3 (7,9%)
	Kelas III–IV	18 (47,4%)
	Kelas V–VI	13 (34,2%)
	Tidak Terspesifikasi	4 (10,5%)
Rentang Tahun	2014–2018	5 (13,2%)
	2019–2021	8 (21,1%)
	2022–2026	25 (65,8%)
Bahasa Kajian	Bahasa Indonesia	31 (81,6%)
	Bahasa Daerah (Jawa)	3 (7,9%)
	Bahasa Inggris / Arab	4 (10,5%)

Mayoritas penelitian menggunakan desain PTK sebanyak 22 artikel (57,9%). Dominasi desain PTK ini mencerminkan orientasi praktis literatur yang ada: para peneliti umumnya berangkat dari

permasalahan konkret di kelas mereka sendiri, bukan dari pertanyaan teoretis yang diuji secara terkontrol. Kecenderungan ini sekaligus menjadi salah satu keterbatasan struktural dari corpus penelitian yang ada, karena PTK secara inheren terbatas pada satu kelas atau sekolah tertentu sehingga generalisabilitasnya memerlukan kehati-hatian. Sebagian lainnya menggunakan desain eksperimental atau quasi-eksperimental (26,3%) yang memungkinkan pengujian kausalitas dengan tingkat kepercayaan yang lebih tinggi.

Dari segi distribusi kelas, konsentrasi terbesar berada pada rentang kelas III–IV (47,4%) dan kelas V–VI (34,2%). Pola ini tidak bersifat acak: kelas III ke atas umumnya dipilih karena siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan membaca dan menulis dasar yang memadai untuk mengikuti skenario bermain peran yang terstruktur, sekaligus berada dalam fase perkembangan sosial-kognitif yang mendukung interaksi dramatisasi (Piaget, 1952). Perlu dicatat pula adanya lonjakan penelitian yang signifikan pada periode 2022–2026 (65,8%), yang

kemungkinan besar terkait dengan meningkatnya perhatian pada inovasi pembelajaran setelah pandemi COVID-19 mendorong para pendidik untuk merumuskan ulang strategi pembelajaran tatap muka yang lebih interaktif.

Table 2. Daftar Artikel yang Dikaji dalam Kajian Literatur (N=38)

No	Peneliti an dan Tahun	Artikel	Hasil Penelitian
1	Susanti , L. R. (2023)	Efektivitas Media Komik Berbantuan Model Bermain Peran Untuk Peningkata n Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SD	Penggunaan media komik berbantuan model bermain peran terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan antar siklus dan meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran
2	Dewi,	Meningkatk	Model

	A. A. I. K. (2020)	an Keterampilan Berbicara Siswa melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual	pembelajaran role playing berbantuan media audio visual secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD, dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang konsisten dari siklus ke siklus.
3	Fauzi, M. R.; Sentiya, T.; Muftianti, A. (2023)	Penggunaan Model Role Playing Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 3	Penerapan model role playing berbantuan media audio visual pada siswa kelas III SD mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara nyata, terlihat dari kenaikan skor rata-rata pada setiap siklus tindakan.
4	Saputri, A. N.; Setiawa	Pengaruh Role Playing	Terdapat pengaruh positif dan

	n, A.; et al. (2023)	Berbantuan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV	signifikan penggunaan role playing berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.		et al. (2025)	Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Unggah-unggahan Bahasa Jawa pada Siswa Sekolah Dasar	berhasil meningkatkan keterampilan berbicara dalam konteks unggah-unggahan Bahasa Jawa, dengan siswa menunjukkan kemampuan berbicara yang lebih santun dan terstruktur.
5	Ulfah, S. M.; Budiman, M. A. (2019)	Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara	Model pembelajaran role playing terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa SD dengan perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji posttest.	7	Dumaini, N. K. D. (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia	Model role playing berbantuan media wayang kertas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SD dibandingkan pembelajaran tanpa media.
6	Ahadiyana, M. N.; Fardnaini, M. A.;	Model Role Playing Berbantuan Media Komik	Model role playing berbantuan media komik wayang	8	Dewi, R. Y. (2025)	Bermain Peran dalam	Metode bermain peran terbukti

		Peningkata n Keterampila n Bahasa Peserta Didik Sekolah Dasar	berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan bahasa peserta didik SD, meliputi aspek lafal, intonasi, kelancaran, dan kepercayaan diri dalam berkomunikas i.	(2025)	Pembelajar an Role Playing terhadap Keterampila n Berbicara pada Pembelajar an Bahasa Indonesia Kelas V SD	role playing berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dibuktikan dengan nilai uji-t yang melampaui nilai kritis pada taraf signifikansi 5%.	
9	Izzati, F. N.; Kurnian ti, E. M.; Hasana h, U. (2024)	Peningkata n Keterampila n Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing	Penerapan metode role playing secara bertahap meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal yang melampaui target indikator keberhasilan.	11	Nastiti, Z. J.; Iskanda r, S.; Caturia sari, J. (2023)	Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Pembelajar an Video Animasi terhadap Keterampila n Berbicara Siswa Sekolah Dasar	Metode role playing berbantuan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa SD, dengan skor rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi secara signifikan dibanding
10	Marbun , N. G.	Pengaruh Model	Model pembelajaran				

			kelas kontrol.				signifikan
12	Nurahma, H.; Sugiharti, R. E. (2025)	Analisis Penggunaan Metode Role Playing terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Analisis menunjukkan bahwa metode role playing secara konsisten meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD, dengan peningkatan yang tampak pada aspek keberanian, kelancaran, dan struktur ujaran.				pada aspek kepercayaan diri dan kelancaran berbicara.
13	Rizal, S. (2025)	Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Model pembelajaran role playing berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD secara bertahap dari siklus I ke siklus II, dengan peningkatan yang				sebagai strategi yang mengintegrasikan konteks bermakna dalam komunikasi lisan.
14	Putri, I. S. (t.t.)	Model Role Playing, Pembelajaran Tematik Terpadu dan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar					Kajian menunjukkan keterkaitan antara model role playing dan pembelajaran tematik terpadu dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa SD, dengan role playing berperan sebagai
15	Malau, N. E.; Sembiring, H. M. S. B.; et al.	Pengaruh Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara pada					Role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan

	(2025)	Pembelajar an Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat	berbicara siswa kelas III SD, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi secara bermakna dibandingkan kelas kontrol.			Playing pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Tungkaran Pangeran	keterampilan berbicara siswa secara konsisten pada setiap siklus penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.
16	Ridha, A. N. R. (2024)	Meningkatk an Keterampila n Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajar an Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama di Kelas V SDN	Model role playing pada materi drama berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN, ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menginterpret asikan karakter, intonasi, dan ekspresi dalam percakapan.	18	Rosalia sari, K. (2019)	Penggunaa n Metode Role Playing dengan Media Kartu Peran untuk Meningkatk an Keterampila n Berbicara (Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD)	Metode role playing berbantuan media kartu peran efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD, dengan peningkatan rata-rata nilai berbicara yang signifikan dan ketuntasan belajar yang melampaui KKM.
17	Haryant i, D. T. H. (2024)	Meningkatk an Keterampila n Berbicara Melalui Model Pembelajar an Role	Penerapan model role playing pada kelas IV SDN 1 Tungkaran Pangeran berhasil meningkatkan	19	Flobam orata, J. P. D. (t.t.)	Implementa si Metode Role Playing dalam Pembelajar an Bahasa Indonesia di Sekolah	Implementasi metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN No. 48/VII Pelawan II

		Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II	menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan aktif dan kemampuan komunikasi lisan siswa.			Kelas IV	dengan peningkatan yang konsisten pada setiap indikator penilaian berbicara yang diamati.
20	Widiani, I. A. T. P.; Kristian tari, M. G. R. (2024)	Model Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Naskah Drama untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara	Model kooperatif tipe role playing berbantuan naskah drama terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD, dengan siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek ekspresi, intonasi, dan keberanian berbicara di depan kelas.	22	Haisya h, S.; Haliq, M. I.; Masnur , M. (2024)	Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V UPT SDN 25 Limbuang	Model pembelajaran role playing berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang, dengan ketuntasan belajar klasikal yang meningkat secara signifikan dari pra-siklus hingga siklus akhir.
21	Prawiyo gi, A. G.; Anggra eni, S. W.; Amalia, D.; et al. (2022)	Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing pada Siswa	Penerapan metode role playing berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD secara signifikan,	23	Idrus, N. A.; Lutfi, B.; Haris, H.; et al. (2023)	Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V UPTD	Penerapan role playing pada kelas V UPTD SDN 176 Barru terbukti meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara

		SDN 176 Barro	bertahap, dengan peningkatan yang terukur pada aspek kejelasan, kelancaran, dan keberanian berbicara.			Model Role Playing Siswa Kelas IV SD Laboratorium	dalam pelajaran Bahasa Arab, dengan peningkatan skor rata-rata yang signifikan dari siklus I ke siklus II.
24	Handayani, P.; Marlian, R. (2024)	Penerapan Model Role Play pada Kelas V dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Kelas V SDN 1 Mangkung	Model role play efektif meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 1 Mangkung, dengan peningkatan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara yang signifikan dibandingkan sebelum intervensi.	26	Aisah, N. (2025)	Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang	Penerapan model role playing berhasil meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang, ditandai dengan peningkatan aktivitas berbicara dan kualitas interaksi verbal siswa dalam proses pembelajaran .
25	Skripsi, A. J.; Tumu, A. D. E. I. R. A. M. (t.t.)	Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Pelajaran Bahasa Arab Melalui	Model role playing terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Laboratorium	27	Rendyana, I.; Suryana, D.; Nurani, R. Z. (2025)	Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Model	Model role playing pada konteks pembelajaran wawancara efektif meningkatkan

		Role Playing pada Pembelajaran an Wawancara	keterampilan berbicara siswa SD, dengan peningkatan yang terlihat pada kemampuan bertanya, menjawab, dan menyimak secara aktif.			Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI	kelas IV MI terbukti meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dengan siswa mampu menyampaikan gagasan lebih lancar dan percaya diri.
28	Harahap, B. A. (2025)	Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan	Metode role playing berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MI, dengan peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan yang signifikan pada setiap siklus penelitian tindakan.	30	Beta, P. (2019)	Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran	Metode bermain peran secara konsisten meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD dari siklus ke siklus, dengan ketuntasan belajar yang meningkat signifikan dan keaktifan siswa yang semakin tinggi selama proses pembelajaran .
29	Hayati, N. (2020)	Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk	Penerapan metode bermain peran pada tema Daerah Tempat Tinggalku di	31	Tambunan, P. (2018)	Pembelajaran an Keterampilan Berbicara	Kajian ini menegaskan bahwa pembelajaran

		di Sekolah Dasar	keterampilan berbicara di SD memerlukan pendekatan yang aktif dan kontekstual, serta menekankan pentingnya penggunaan metode yang memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi nyata.				metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.
32	Anjelina, N.; Tarmini, W. (2022)	Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek kelancaran dan keberanian, sehingga diperlukan	33	Suriani, A.; Chandra; Sukma, E.; Habibi. (2021)	Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar	Penggunaan podcast sebagai media pembelajaran terbukti lebih efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD dibandingkan pendekatan konvensional, baik pada siswa bermotivasi tinggi maupun rendah, meskipun tidak terdapat interaksi signifikan antara media podcast dan tingkat motivasi belajar secara bersamaan.
				34	Lubis, C.; Nasution, S.	Pengaruh Metode Role Playing	Metode role playing berpengaruh signifikan

			indicators.			
36	(2024)	terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah	terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V MI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan perbedaan rata-rata posttest kelas eksperimen dan kontrol yang bermakna secara statistik.	Synthia, L.; Munir, M. M.; Wiranti, D. A. (2025)	The Effect of the Role-Playing Model on Speaking Skills in Indonesian Language Learning for Fifth Grade Students at SDN 1 Tegalsambi Jepara	The role-playing model had a significant positive effect on speaking skills in Indonesian language learning for fifth grade students, with the experimental group achieving significantly higher average scores than the control group.
	35	Fardana, Y.; Khasanah, N.; Iswatini, D.; et al. (2025)	The Influence of Role Playing Method on Speaking Skills of Grade 4 Students at Muhammadiyah 4 Elementary School Malang City			
37			The role playing method significantly influenced the speaking skills of grade 4 students, with the experimental group demonstrating markedly higher posttest scores compared to the control group in all speaking skill	Rusminah, S. (2022)	Application of Role Playing Methods to Improve Students' Language Skills	The application of role playing methods was proven to effectively improve students' language skills in elementary school, with measurable improvements in speaking fluency,

			vocabulary use, and communicativ e confidence.
38	Janati, U. M.; Wardon o, M. S. (2026)	Upaya Meningkatk an Kemampua n Berbicara Melalui Metode Role Playing dalam Seni Teater pada Siswa Kelas III	Metode role playing dalam konteks seni teater berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SD, dengan peningkatan yang terlihat pada aspek ekspresi, keberanian tampil, dan kejelasan artikulasi dalam setiap siklus tindakan.

Temuan paling mencolok dari keseluruhan corpus adalah konsistensi arah temuan: tidak ada satu pun dari 38 artikel yang melaporkan bahwa metode bermain peran gagal meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Konsistensi ini bersifat lintas desain penelitian, lintas jenjang kelas, lintas mata pelajaran, dan lintas konteks geografis, mulai dari sekolah negeri perkotaan hingga madrasah di

daerah terpencil. Ini bukan hal yang dapat diabaikan begitu saja. Ketika arah temuan bersifat searah sedemikian rupa dalam sebuah corpus yang beragam secara kontekstual, hal itu mengindikasikan bahwa efek yang ditemukan bukan artefak metodologis, melainkan mencerminkan mekanisme pembelajaran yang cukup robust.

Namun, di balik konsistensi arah ini terdapat variasi yang signifikan dalam hal besaran peningkatan. Penelitian-penelitian yang menggabungkan metode bermain peran dengan media pendukung yang kaya (Dewi, 2020; Fauzi et al., 2023; Susanti, 2023; Ahadiya et al., 2025) secara konsisten melaporkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan penelitian yang menerapkan metode bermain peran secara tunggal tanpa media pendukung (Beta, 2019; Prawiyogi et al., 2022). Pola ini mengandung implikasi teoretis yang penting: efektivitas bermain peran tidak bersifat stagnan atau linier, melainkan bersifat modular dan dapat ditingkatkan secara sistematis melalui penambahan elemen-elemen pendukung yang dirancang dengan baik. Dengan kata lain, bermain

peran bukan plafon melainkan fondasi.

Variasi lain yang signifikan terlihat ketika membandingkan penelitian yang menggunakan desain PTK dengan yang menggunakan desain eksperimental. Penelitian PTK seperti Izzati et al. (2024), Haisyah et al. (2024), dan Idrus et al. (2023) melaporkan peningkatan dari siklus ke siklus tanpa kelompok kontrol, sehingga tidak dapat sepenuhnya mengisolasi kontribusi metode dari faktor maturation atau testing effect. Sebaliknya, penelitian eksperimental seperti Ulfah & Budiman (2019), Fardana et al. (2025), dan Synthia et al. (2025) yang membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol memberikan bukti kausal yang lebih kuat bahwa peningkatan yang terjadi memang merupakan efek substantif dari metode, bukan sekadar efek waktu. Ketegangan epistemologis antara dua kelompok studi ini perlu disadari ketika menginterpretasikan klaim-klaim efektivitas dalam literatur.

Analisis tematik terhadap seluruh corpus menghasilkan tiga mekanisme utama yang menjelaskan bagaimana bermain peran meningkatkan keterampilan

berbicara. Ketiga mekanisme ini tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling memperkuat dalam satu ekosistem pembelajaran yang terintegrasi.

Mekanisme pertama adalah penciptaan ruang psikologis yang aman. Hambatan terbesar keterampilan berbicara siswa sekolah dasar bukan terletak pada defisit linguistik, melainkan pada kecemasan komunikatif (communication apprehension). Ketika siswa diminta berbicara sebagai diri mereka sendiri di depan kelas, risiko sosial yang dipersepsikan sangat tinggi: salah ucap, diejek, atau dinilai buruk oleh teman sebaya. Metode bermain peran mengatasi masalah ini dengan menggeser locus of identity: siswa berbicara sebagai karakter, bukan sebagai diri sendiri. Jarak psikologis ini menciptakan perlindungan identitas yang memungkinkan ekspresi lisan yang lebih bebas dan berani (Beta, 2019; Rosaliasari, 2019; Hayati, 2020). Yang menarik, beberapa studi seperti Harahap (2025) dan Aisah (2025) mencatat bahwa efek perlindungan identitas ini bersifat transfer: setelah beberapa sesi bermain peran, kepercayaan diri

yang dibangun melalui karakter secara bertahap menjadi kepercayaan diri berbicara siswa secara keseluruhan, bahkan di luar konteks bermain peran.

Mekanisme kedua adalah aktivasi kompetensi linguistik dalam konteks komunikatif yang autentik. Ini adalah titik di mana bermain peran paling jelas bersebrangan secara filosofis dengan pendekatan pembelajaran bahasa konvensional yang berbasis drilling dan hafalan. Dalam drilling, siswa mengulang struktur bahasa yang terisolasi dari makna dan konteks. Dalam bermain peran, siswa menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan komunikatif dalam situasi yang bermakna: meyakinkan, meminta, menjelaskan, bernegosiasi. Konteks pragmatis ini memaksa aktivasi dimensi-dimensi kompetensi komunikatif yang lebih kompleks, termasuk pemilihan register, penyesuaian terhadap lawan bicara, dan pengelolaan giliran bicara (Widiani & Kristiantari, 2024; Rusminah, 2022). Studi-studi yang mengintegrasikan naskah drama (Ridha, 2024; Widiani & Kristiantari, 2024) menunjukkan bahwa scaffolding tekstual dalam bentuk naskah membantu siswa yang belum

percaya diri untuk memulai, sementara ruang improvisasi di luar naskah memberikan tantangan bagi siswa yang sudah lebih mahir, menciptakan diferensiasi organik dalam satu aktivitas yang sama.

Mekanisme ketiga adalah stimulasi motivasi intrinsik melalui keterlibatan aktif berbasis permainan. Literatur motivasi belajar telah lama menetapkan bahwa motivasi intrinsik, yakni keterlibatan yang didorong oleh kesenangan dan kepuasan inheren dari aktivitas itu sendiri, menghasilkan pembelajaran yang lebih dalam dan retensi yang lebih lama dibandingkan motivasi ekstrinsik yang bergantung pada reward dan punishment eksternal (Deci & Ryan, 2000). Bermain peran secara struktural adalah aktivitas yang motivatif secara intrinsik: ia melibatkan unsur permainan, kreativitas, dan koneksi sosial yang secara alami menarik perhatian anak usia sekolah dasar. Dewi (2025), Ahadiya et al. (2025), dan Janati & Wardono (2026) secara eksplisit mencatat peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa sebagai prasyarat bagi peningkatan keterampilan berbicara, bukan sekadar efek sampingan yang

menyenangkan. Ketika siswa ingin terlibat, mereka berlatih lebih banyak; ketika mereka berlatih lebih banyak, keterampilan mereka berkembang.

Di balik konsistensi efektivitas, corpus penelitian mengungkapkan variasi yang bermakna dalam kualitas hasil. Analisis terhadap variasi ini mengidentifikasi tiga faktor moderator utama yang menentukan apakah implementasi bermain peran menghasilkan peningkatan yang substansial atau sekadar peningkatan marginal.

Faktor pertama adalah kualitas rancangan skenario. Ini adalah variabel yang paling sering diabaikan dalam penelitian-penelitian yang ada, padahal dampaknya signifikan. Studi-studi yang melaporkan peningkatan paling besar umumnya menggunakan skenario yang memiliki tiga karakteristik: (a) kontekstual, yakni berangkat dari situasi yang dekat dengan dunia nyata siswa sehingga motivasi untuk terlibat tinggi; (b) terbuka, yakni menyediakan ruang improvisasi yang cukup agar siswa tidak sekadar membaca naskah tetapi sungguh-sungguh berbicara; dan (c) bertingkat secara kognitif, yakni memiliki kompleksitas yang sesuai dengan perkembangan

bahasa siswa sehingga tidak terlalu mudah (tidak menantang) dan tidak terlalu sulit (mematikan motivasi) (Haryanti, 2024; Ridha, 2024). Sebaliknya, skenario yang terlalu kaku dan mengandalkan hafalan naskah cenderung menghasilkan siswa yang fasih membaca keras, bukan siswa yang fasih berbicara.

Faktor kedua adalah integrasi media pendukung. Perbandingan lintas studi mengungkapkan pola yang konsisten: implementasi bermain peran yang diintegrasikan dengan media pendukung yang tepat secara sistematis menghasilkan peningkatan yang lebih besar daripada implementasi tanpa media. Dewi (2020) dan Fauzi et al. (2023) menunjukkan bahwa media audio visual memperkaya konteks skenario dan menyediakan model linguistik yang dapat diacu siswa. Susanti (2023) menemukan bahwa media komik memberikan scaffolding visual yang membantu siswa memahami konteks dan memori naratif skenario. Ahadiya et al. (2025) mengungkapkan dimensi lain: integrasi wayang sebagai media lokal tidak hanya memperkaya konteks dramatisasi tetapi juga mengaktifkan koneksi identitas budaya yang

memperdalam keterlibatan afektif siswa. Temuan-temuan ini secara kolektif menunjukkan bahwa pilihan media bukan sekadar soal estetika atau kemudahan, melainkan bersifat strategis dan berdampak pada kualitas pengalaman belajar yang tercipta.

Faktor ketiga adalah kompetensi guru sebagai fasilitator. Ini adalah faktor yang paling tidak terlihat namun potensial paling menentukan. Beberapa studi seperti Nurahma & Sugiharti (2025) dan Rizal (2025) secara eksplisit mengidentifikasi bahwa kualitas fasilitasi guru, termasuk kemampuan menciptakan atmosfer kelas yang aman untuk berekspresi, memberikan umpan balik yang konstruktif tanpa mematikan spontanitas, dan mengelola dinamika kelompok yang heterogen, berbanding lurus dengan besaran peningkatan keterampilan berbicara yang dicapai siswa. Temuan ini memiliki implikasi yang tidak nyaman: metode bermain peran tidak bisa direduksi menjadi resep yang dapat diikuti secara mekanis. Kualitas implementasinya sangat bergantung pada kepekaan pedagogis guru yang tidak dapat

sepenuhnya dikodifikasi dalam panduan tertulis.

Satu temuan yang relatif kurang mendapat perhatian dalam literatur yang ada adalah bukti bahwa prinsip-prinsip efektivitas bermain peran bersifat transferabel lintas konteks linguistik. Dari 38 artikel yang dikaji, terdapat studi yang menerapkan metode ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa dengan kompetensi unggah-ungguh (Ahadiya et al., 2025; Dumaini, 2023), Bahasa Arab (Skripsi & Tumu, t.t.), dan Bahasa Inggris (Handayani & Marliana, 2024; Fardana et al., 2025; Synthia et al., 2025). Semua studi lintas bahasa ini melaporkan hasil yang positif dengan pola mekanisme yang serupa.

Ini bukan hal yang sepele. Transferabilitas lintas bahasa mengisyaratkan bahwa efektivitas bermain peran tidak bergantung pada karakteristik spesifik Bahasa Indonesia sebagai sistem linguistik, melainkan berakar pada mekanisme pembelajaran yang lebih fundamental dan bersifat universal: penggunaan bahasa dalam konteks bermakna mempercepat akuisisi dan penguatan kompetensi komunikatif, terlepas dari bahasa mana yang digunakan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran terintegrasi lintas mata pelajaran, temuan ini membuka kemungkinan pengembangan desain pembelajaran yang mengintegrasikan bermain peran sebagai strategi lintas bahasa yang berkesinambungan, bukan sebagai aktivitas yang terisolasi dalam satu mata pelajaran tertentu.

Sintesis terhadap 38 artikel ini juga mengungkapkan beberapa celah penelitian yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya. Pertama, hampir tidak ada studi dalam corpus yang secara eksplisit mengukur retensi jangka panjang dari peningkatan keterampilan berbicara yang dicapai. Seluruh pengukuran dilakukan segera setelah intervensi, sehingga tidak diketahui apakah peningkatan yang dilaporkan bersifat stabil atau memudar setelah beberapa waktu. Kedua, belum ada studi yang secara sistematis membandingkan berbagai variasi desain skenario bermain peran untuk mengidentifikasi karakteristik skenario mana yang paling efektif untuk usia dan konteks tertentu. Ketiga, dimensi afektif pembelajaran (kepercayaan diri, kecemasan komunikatif, motivasi) lebih banyak

dikaji sebagai laporan observasional kualitatif, bukan melalui instrumen pengukuran yang terstandarisasi, sehingga sulit dibandingkan secara lintas studi

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

E. Kesimpulan

Kajian literatur sistematis terhadap 38 artikel dari rentang tahun 2014 hingga 2026 ini menghasilkan beberapa kesimpulan yang dapat diandalkan. Pertama, metode bermain peran terbukti secara konsisten efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, dengan konsistensi yang bersifat lintas desain penelitian, jenjang kelas, mata pelajaran, dan konteks geografis. Konsistensi arah temuan ini mengindikasikan bahwa efek yang ditemukan mencerminkan mekanisme pembelajaran yang robust, bukan artefak metodologis.

Kedua, efektivitas tersebut bekerja melalui tiga mekanisme yang saling memperkuat: penciptaan ruang

psikologis yang aman melalui jarak identitas antara siswa dan karakter yang diperankan, aktivasi kompetensi linguistik dalam konteks komunikatif yang autentik dan bermakna, serta stimulasi motivasi intrinsik melalui keterlibatan aktif berbasis permainan. Ketiga mekanisme ini, yang berakar pada landasan teoritis Vygotsky dan konstruktivisme, menjelaskan mengapa bermain peran bekerja lebih dari sekadar menyenangkan.

Ketiga, efektivitas metode ini dimoderasi secara signifikan oleh tiga faktor: kualitas rancangan skenario yang kontekstual dan terbuka, integrasi media pendukung yang strategis, serta kompetensi fasilitasi guru. Hal ini mengimplikasikan bahwa implementasi yang berhasil bukan tentang sekadar memilih metode yang tepat, melainkan tentang mendesain dan mengeksekusinya dengan kepekaan pedagogis yang memadai. Temuan ini juga mengimplikasikan perlunya pengembangan profesional guru sekolah dasar yang secara spesifik melatih kompetensi perancangan skenario dan fasilitasi bermain peran sebagai bagian dari kompetensi inti pembelajaran bahasa.

Keterbatasan kajian ini terletak pada heterogenitas desain dan konteks dari artikel yang dikaji, yang membatasi kemungkinan perbandingan kuantitatif yang presisi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan meta-analisis guna mengukur besaran efek secara lebih akurat, menyelidiki retensi jangka panjang peningkatan keterampilan berbicara, serta mengembangkan instrumen pengukuran dimensi afektif yang terstandarisasi agar perbandingan lintas studi dapat dilakukan dengan lebih andal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadiya, M. N., Fardnai, M. A., & Ermawatii, D. (2025). Implementasi model role playing berbantuan media komik wayang untuk meningkatkan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa Jawa pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(3), 267–274.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i3.1101> [1]
- Aisah, N. (2025). Penerapan model role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan

- Ahmad Addary.
<http://etd.uinsyahada.ac.id/view/year/2025.html> [2]
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495> [3]
- Beta, P. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.2.2019.118> [4]
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_DecRyan_PIWhatWhy.pdf [5]
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/26388> [6]
- Dewi, R. Y. (2025). Bermain peran dalam peningkatan keterampilan bahasa peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(3), 277–286.
<https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i3.5648> [7]
- 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.
<http://e-journal.stkip-amlapura.ac.id> [8]
- Fardana, Y., Khasanah, N., Iswatiningsih, D., Ambawono, G. P., & Rahayuningsih, S. (2025). The influence of role playing method on speaking skills of grade 4 students at Muhammadiyah 4 Elementary School Malang City. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 275–290.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.24252> [9]
- Fauzi, M. R., Sentiya, T., & Muftianti, A. (2023). Penggunaan model role playing berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar kelas 3. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(3).
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/18047> [10]
- Fitri, S. (Flobamorata, J. P. D.), Nazurty, & Sukendro. (2024). Implementasi metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 48/VII Pelawan II. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 582–586.
<https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf> [11]
- Haisyah, S., Haliq, M. I., & Masnur, M. (2024). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan

- kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 7(2).
<https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4588> [12]
- Handayani, P., & Marlina, R. (2024). Penerapan model role play pada kelas V dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada SDN 1 Mangkung. Jurnal Pacu Pendidikan Dasar, 5(2).
<https://doi.org/10.69503/pacu.v5i2.836> [13]
- Harahap, B. A. (2025). Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di MIN 1 Padangsidempuan. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
<http://etd.uinsyahada.ac.id/13690/1/2120500006.pdf> [14]
- Haryanti, D. T. H. (2024). Meningkatkan keterampilan berbicara melalui model pembelajaran role playing pada peserta didik kelas IV SDN 1 Tungkan Pangeran. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan.
<https://repository.unukase.ac.id/id/eprint/401/> [15]
- Hayati, N. (2020). Penerapan metode role playing (bermain peran) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
<https://repository.uin-suska.ac.id/28188/> [16]
- Idrus, N. A., Lutfi, B. L. B., Haris, H., & Saharullah, S. (2023). Penerapan role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru. Jurnal Pendidikan. <https://e-prints.unm.ac.id/view/creators/Haris=3AHasdawati=3A=3A.html> [17]
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode role playing. Kompetensi, 17(1), 134–142.
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.242> [18]
- Janati, U. M., & Wardono, M. S. (2026). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode role playing dalam seni teater pada siswa kelas III. Nusantara Educational Review, 4(1), 12–23.
<https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/article/download/1929/1287> [19]
- Suriani, A., Chandra, Sukma, E., & Habibi. (2021). Pengaruh penggunaan podcast dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara pada siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3296–3305.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1126>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(2), 2017–2028.

- <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp/article/view/4635> [21]
- Malau, N. E., Sembiring, H. M. S. B., dkk. (2025). Pengaruh role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22605> [22]
- Marbun, N. G. (2025). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan, 4(2). <https://doi.org/10.53842/qvj.v4i2.72> [23]
- Nastiti, Z. J., Iskandar, S., & Caturiasari, J. (2023). Pengaruh metode role playing berbantuan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa SD. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/99723/> [24]
- Nurahma, H., Sugiharti, R. E., & Aningsih. (2025). Analisis penggunaan metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14(2), 2573–2584. <http://repository.unismabekasi.ac.id/view/year/2025.type.html> [25]
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
- https://archive.org/details/originsofintelli0000jean_y5x4 [26]
- Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., Amalia, D., & Rosalina, A. (2022). Peningkatan kemampuan berbicara dengan menerapkan metode role playing pada siswa kelas IV. Jurnal Sekolah Dasar, 7(2), 197–208. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/download/3044/2165> [27]
- Putri, I. S., & Firman. (2019). Model role playing, pembelajaran tematik terpadu dan keterampilan berbicara di sekolah dasar. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/330158110_MODEL_ROLE_PLAYING_PEMBELAJARAN_TEMATIK_TERPADU_DAN_KETERAMPILAN_BERBICARA_DI_SEKOLAH_DASAR [28]
- Rendyana, I., Suryana, D., & Nurani, R. Z. (2025). Peningkatan keterampilan berbicara siswa menggunakan model role playing pada pembelajaran wawancara. Jurnal Lensa Pendas, 10(2). <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i2.4702>
- Ridha, A. N. R. (2024). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama di kelas V SDN. Universitas NU Kalimantan Selatan. <https://repository.unukase.ac.id/id/eprint/329/> [29]
- Rizal, S. (2025). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing pada mata

- pelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Faiza: Journal of Islamic Education Studies*.
- Rosaliasari, K. (2019). Penggunaan metode role playing dengan media kartu peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. *Universitas Muhammadiyah Magelang*.
- Rusminah, S. (2022). Application of role playing methods to improve students' language skills. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(5), 77–82.
<https://doi.org/10.20961/shes.v5i5.77991> [30]
- Saputri, A. N., Setiawan, A., dkk. (2023). Pengaruh role playing berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar kelas IV. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.539> [31]
- Tumu, A. D. E. I. R. A. M. (t.t.). Meningkatkan kemampuan berbicara pada pelajaran Bahasa Arab melalui model role playing siswa kelas IV SD Laboratorium. *Universitas Muhammadiyah Gorontalo*.
- Susanti, L. R. (2023). Efektivitas media komik berbantuan model bermain peran untuk peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 76–82.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/j-lelc/article/view/18117> [32]
- Synthia, L., Munir, M. M., & Wiranti, D. A. (2025). The effect of the role-playing model on speaking skills in Indonesian language learning for fifth grade students at SDN 1 Tegalsambi Jepara. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 11(2), 148–162.
<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v11i2.2854> [33]
- Tambunan, P. (2018). Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar. *Jurnal Curere*, 2(1).
<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i1.109> [34]
- 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.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324> [35]
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://uberty.org/wp-content/uploads/2016/01/Lev-S.-Vygotsky-Mind-in-Society.pdf> [36]
- Widiani, I. A. T. P., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Model kooperatif tipe role playing berbantuan naskah drama untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Journal of Innovation and Learning*, 3(1).
<https://doi.org/10.23887/jil.v3i1.63382> [37]
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). Longman.

- Bygate, M. (1987). *Speaking*. Oxford University Press.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
<https://doi.org/10.1093/applin/1.1.1>
- Corsaro, W. A. (2003). *We're friends, right? Inside kids' culture*. Joseph Henry Press.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Kemendikbudristek.
- Ladousse, G. P. (1987). *Role play*. Oxford University Press.
- Morin, J. (2007). *The readiness solution: Using drama to teach students to think*. Heinemann.
- Nunan, D. (1991). *Language teaching methodology: A textbook for teachers*. Prentice Hall.
- Page, M. L. (2007). From passive to active: Building communication skills in young learners through drama and role play. *Early Childhood Education Journal*, 35(3), 249–254.
<https://doi.org/10.1007/s10643-007-0173-y>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Pearson Education.