
UPAYA PENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMPN 5 KOTA BENGKULU

Rodhiah*

SMP Negeri 5 Kota Bengkulu, Indonesia

*Email Corresponding: Rodhiah1967@gmail.com

Diterima: 2 April 2023

Direview: 12 Mei 2023

Dipublis: 10 Juni 2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia dengan metode Role Playing bagi siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 orang. Teknik analisis data ini menggunakan analisis data dengan model interaktif, dan dalam kegiatan analisis serta kegiatan pengumpulan data menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022. Peningkatan prestasi belajar ini dapat dilihat dari prestasi belajar Bahasa Indonesia setelah melalui tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, setelah dilakukan tindakan pada tahap Pra Siklus = 69,48, tahap Siklus I = 70,60, dan tahap Siklus II = 85,72, (2) penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022, hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 32%, tahap siklus I = 36% dan pada tahap Siklus II = 92%, dan (3) metode Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022

Kata kunci: metode role playing, prestasi belajar siswa, bahasa indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai makhluk individu, sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk Tuhan. Semua manusia membutuhkan dan melakukan proses pendidikan untuk dapat mentransformasikan budaya yang mencakup pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan dari satu generasi kepada generasi selanjutnya (Agustin, 2022, Yenti, et al, 2020).

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan Bahasa Indonesia. Harapan utama dari adanya pendidikan Bahasa Indonesia adalah

membimbing siswa agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar (Kholifah, 2021, Rosa & Nartani, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum saat ini berbasis terhadap perkembangan karakter dan keterampilan, namun pengimplementasian pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah saat ini masih banyak yang berbasis teori atau kognisi saja. Ada beberapa permasalahan di dalam kelas karena penerapan proses pendidikan Bahasa Indonesia belum optimal. Permasalahan tersebut yaitu prestasi belajar Bahasa Indonesia masih cenderung rendah atau di bawah KKM. Hal tersebut tergambar pada nilai yang diperoleh, yaitu 69,48. Sementara itu, KKM pelajaran Bahasa Indonesia adalah 78, sehingga prestasi belajar tersebut dinyatakan rendah. Interaksi didalam pelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung kurang, hal tersebut menjadikan perkembangan afektif dan psikomotor siswa menjadi rendah. Kurangnya motivasi belajar dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Aktifitas pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas cenderung bersifat behavioristik yaitu hanya terbatas pada stimulus dan respon saja, proses belajar di dalam kelas belum menerapkan proses belajar secara bermakna.

Penyebab timbulnya permasalahan di kelas terkait pelajaran Bahasa Indonesia diantaranya, dikarenakan materi pelajaran Bahasa Indonesia kurang melekat dalam pemahaman siswa, hal tersebut disebabkan siswa mempelajari Bahasa Indonesia dengan menghafal konsep, akan lebih bermakna apabila Bahasa Indonesia diajarkan secara bermakna di dalam kelas. Aktifitas yang terbangun di dalam pelajaran Bahasa Indonesia kurang aktif disebabkan kurang adanya kesempatan bagi siswa untuk menampilkan kemampuannya berbahasa melalui pembelajaran bahasa yang bermakna (Rofiq & Masuri, 2021, Yulianto, et al, 2020).

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat membuat siswa untuk belajar secara bermakna, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa. Penggunaan metode *Role Playing* dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan dengan belajar secara bermakna, pemahaman siswa terhadap materi akan lebih optimal sehingga prestasi belajar siswa pun akan meningkat. Metode ini dianggap sejalan dengan tujuan kurikulum yang diharapkan dapat meningkatkan karakter siswa melalui proses belajar secara bermakna (Atikah & Wirastania, 2022, Zen, et al, 2020).

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerjasama, dan berinteraksi. Belajar bahasa Indonesia sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan merupakan hasil pelatihan berbahasa yang mendapat penguatan. Belajar bahasa merupakan usaha yang panjang dan kompleks seluruh jiwa raga yang terlibat ketika mempelajari bahasa. Keterlibatan menyeluruh, kepedulian yang terus-menerus, baik fisik, intelektual, emosional, sangat diperlukan untuk dapat menguasai Bahasa (Amalia, et al, 2021, Aini, et al, 2020).

Kurangnya inovasi penunjang pembelajaran merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran, sebab guru hanya mengandalkan buku ajar dalam menyampaikan materi dan berbagai konsep, sangat jarang melatih siswa dengan latihan kemampuan verbal (menyampaikan secara langsung kesulitan-kesulitan belajar) pada materi yang telah dipelajari. Hal tersebut dapat

mengakibatkan siswa merasa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran selanjutnya. Kurangnya motivasi belajar siswa juga berakibat pada kemampuan belajar yang relatif rendah (Mardiani & Yetti, 2020, Naiborhu, 2019).

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran Bahasa Indonesia maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Dengan metode *Role Playing* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Metode *Role-Playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi (Setyowati, et al, 2020, Bahtiar & Suryarini, 2019).

Metode pembelajaran *Role Playing* dirasa efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam metode ini siswa melakukan kegiatan untuk *Role Playing* sesuai dengan bagiannya masing-masing. *Role Playing* artinya mendramatisasi cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan siswa diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Siswa bertingkah laku seolah-olah menjadi sosok yang sama persis seperti yang diperankan, sehingga masuk dalam kondisi yang diperankan seperti yang terjadi dalam kehidupan sosial atau kehidupan sehari-hari siswa. Siswa seperti sedang memainkan sebuah drama dalam pementasan (Naitboho, et al, 2022, Novita, 2019).

Metode *Role Playing* ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Sehingga ketika siswa memainkan suatu peranan orang lain ke dalam dirinya, siswa menjadi mengerti tentang tokoh yang diperankan siswa tersebut menjadi dirinya. Keberhasilan metode pembelajaran melalui *Role Playing* tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Prosedur *Role Playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan (Ambe, et al, 2021, Dewi, 2020, Baihaqi, 2019).

Keunggulan metode *Role Playing* adalah dapat membantu siswa dalam memecahkan sendiri permasalahan yang ada di dalam pembelajaran bermain drama. *Role Playing* memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menentukan masalah pribadi, kemudian bereksperimen dengan berbagai macam cara untuk mengatasi masalah ketika masalah tersebut kembali muncul. *Role Playing* juga membuka ruang untuk melakukan diskusi dan evaluasi yang dilakukan oleh siswa dan guru sehingga permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran dapat didiskusikan Bersama (Kartika & Fauzi, 2021, Maruroh, et al, 2020).

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. PTK dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan Langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi.

Serangkaian kegiatan ini disebut satu siklus. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan sebanyak dua siklus. Teknik analisa data yang digunakan dalam menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan menentukan persentase ketuntasan belajar siswa. Analisa data dilakukan untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, maka dapat dipaparkan dalam tabel-tabel berikut ini. Sebagaimana telah dilaksanakan tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas ini melalui tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II. Sedangkan hasil pengumpulan data setelah dianalisis, hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel 1, tabel 2 dan tabel 3 berikut ini:

Tabel 1. Daftar Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pra Siklus

No	Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	AWB	65		✓
2	AAF	60		✓
3	AF	80	✓	
4	ARM	67		✓
5	AZHM	65		
6	AA	80	✓	
7	APP	67		✓
8	CPAZ	85	✓	
9	DYB	80	✓	
10	ER	65		✓
11	EAMA	65		✓
12	FWP	60		✓
13	FAW	67		✓
14	KT	67		✓
15	KTP	65		✓
16	KLZ	78	✓	
17	L	65		✓
18	LM	78	✓	
19	RMBA	65		✓
20	MAA	85	✓	
21	MA	66		✓
22	MAJ	78	✓	
23	MAAM	67		✓
24	MDP	65		✓
25	MFA	66		✓

Total Nilai	1.737	8	17
Rata-rata	69.48		
Persentase		32%	68%

Ket: Kriteria Ketuntasan Minimal; 78.

Berdasarkan Tabel 1 tentang Daftar Prestasi belajar Bahasa Indonesia Pra Siklus tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 78, siswa yang tuntas belajar terdapat 8 siswa atau 32%, sedangkan yang belum tuntas ada 17 siswa atau (68%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Pra Siklus adalah 69,48. Oleh karena hasil Pra Siklus hasilnya masih banyak yang belum tuntas yaitu 17 siswa atau 68%, maka dilakukan tindakan dengan menerapkan metode *Role Playing* terhadap siswa Kelas VIII E di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022.

Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa Kelas VIII E di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022, maka berdasarkan pengumpulan data pada tahap Siklus I hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut di bawah ini.

Tabel 2. Daftar Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siklus I

No	Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	AWB	78	✓	
2	AAF	67		✓
3	AF	80	✓	
4	ARM	67		✓
5	AZHM	65		
6	AA	80	✓	
7	APP	67		✓
8	CPAZ	85	✓	
9	DYB	80	✓	
10	ER	65		✓
11	EAMA	65		✓
12	FWP	60		✓
13	FAW	65		✓
14	KT	67		✓
15	KTP	67		✓
16	KLZ	85	✓	
17	L	67		✓
18	LM	78	✓	
19	RMBA	65		✓
20	MAA	85	✓	
21	MA	66		✓
22	MAJ	78	✓	
23	MAAM	67		✓
24	MDP	65		✓
25	MFA	65		✓
Total Nilai		1.765	9	16
Rata-rata		70.60		
Persentase			36%	64%

Ket: Kriteria Ketuntasan Minimal; 78.

Berdasarkan Tabel 2 tentang Daftar Prestasi belajar Bahasa Indonesia Siklus I tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 78, siswa yang tuntas belajar terdapat 9 siswa atau 36%, sedangkan yang belum tuntas ada 16 siswa atau (64%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahap Siklus I adalah 70,60.

Mengingat bahwa hasil analisis data pada Siklus I masih banyak siswa yang belum tuntas, yaitu hanya 36% (atau 9 siswa) yang dinyatakan tuntas belajar, maka perlu dilakukan tindakan berikutnya dengan tahapan Siklus II. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada Siklus II dengan menerapkan metode *Role Playing* terhadap siswa siswa Kelas VIII E di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022, hasilnya dapat dipaparkan pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Daftar Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siklus II

No	Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	AWB	81	✓	
2	AAF	78	✓	
3	AF	85	✓	
4	ARM	96	✓	
5	AZHM	67		✓
6	AA	94	✓	
7	APP	89	✓	
8	CPAZ	93	✓	
9	DYB	90	✓	
10	ER	85	✓	
11	EAMA	91	✓	
12	FWP	93	✓	
13	FAW	67		✓
14	KT	94	✓	
15	KTP	95	✓	
16	KLZ	85	✓	
17	L	94	✓	
18	LM	95	✓	
19	RMBA	88	✓	
20	MAA	85	✓	
21	MA	80	✓	
22	MAJ	91	✓	
23	MAAM	80	✓	
24	MDP	78	✓	
25	MFA	80	✓	
Total Nilai		2.143	23	2
Rata-rata		85.72		
Persentase			92%	8%

Ket: Kriteria Ketuntasan Minimal; 78

Berdasarkan Tabel 3 tersebut di atas tentang Daftar Prestasi belajar Bahasa Indonesia Siklus II tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 78, siswa yang tuntas belajar terdapat 23 siswa atau 92%, sedangkan yang belum tuntas ada 2 siswa atau (8%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahap Siklus I adalah 85,72.

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 2 siklus, diketahui bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan berbicara siswa Kelas VIII E di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022 dengan megunakan metode *Role Playing* dari prasiklus, siklus I dan siklus II.

Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi berbicara dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya materi berbicara. Disamping itu, pada tahap Siklus II ini dapat meningkatkan ketuntasan prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dari data pra siklus, siklus I dan siklus II adanya peningkatan dari tahap ke tahap.

Untuk mengetahui hasil peningkatan nilai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara sesuai tahapan siklus yang telah dilakukan adalah sebagai berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Setiap Siklus

No	Nama Siswa	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	AWB	65	75	81
2	AAF	60	67	78
3	AF	80	80	85
4	ARM	67	67	95
5	AZHM	65	65	67
6	AA	80	80	94
7	APP	67	67	89
8	CPAZ	85	85	93
9	DYB	80	80	90
10	ER	65	65	85
11	EAMA	65	65	91
12	FWP	60	60	93
13	FAW	67	65	67
14	KT	67	67	94
15	KTP	65	67	95
16	KLZ	78	85	85
17	L	65	67	94
18	LM	78	75	95
19	RMBA	65	65	88
20	MAA	85	85	85
21	MA	66	66	80
22	MAJ	78	78	91
23	MAAM	67	67	80
24	MDP	65	65	78
25	MFA	66	65	80
Total Nilai		1.737	1.765	2.143

Rata-rata	69,48	70,60	85,72
Ket: Kriteria Ketuntasan Minimal; 78			

Dari data di atas dapat diketahui rata-rata nilai siswa mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata nilai pra siklus sebesar 69,48 kemudian naik menjadi 70,60 di siklus I dan 85,72 diperoleh rata-rata nilai dari siklus II. Persentase kenaikan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 15,12%.

Perolehan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mengalami kenaikan apabila dibandingkan dari siklus per siklus. Adapun peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 5 berikut di bawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dibandingkan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	85	85	95
2	Nilai terendah	60	60	67
3	Jumlah tuntas	8	9	23
4	Jumlah tidak tuntas	17	16	2
5	Persentase ketuntasan	64%	68%	92%

Berdasarkan Tabel 5 tersebut di atas, dapat diketahui bahwa perbandingan nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah yang tuntas dan jumlah yang tidak tuntas serta persentase ketuntasan. Mencermati Tabel 5 di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: (1) Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VIII E di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022. Peningkatan prestasi belajar ini dapat dilihat dari prestasi belajar Bahasa Indonesia setelah melalui tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, setelah dilakukan tindakan pada tahap Pra Siklus = 69,48, tahap Siklus I = 70,60, dan tahap Siklus II = 85,72, (2) penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VIII E di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022, hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 32%, tahap siklus I = 36% dan pada tahap Siklus II = 92%, dan (3) metode *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VIII E di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2021/2022.

REFERENSI

- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9010-9018.
- Aini, N., & Nurdyansyah, N. (2020). Application of role playing methods in Indonesian language subjects in class 2 of Elementary Schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 9, 10-21070.
- Amalia, N. A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Analisis Pemahaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Role Playing di Kelas II. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 10-16.
- Ambe, D. N. S., Warouw, Z. W., & Adil, E. H. (2021). Penerapan Bahan Ajar Media Komik Ilmiah Dengan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Langowan. *JSPB BIOEDUSAINS*, 2(1), 80-90.
- Atikah, J. F., & Wirastania, A. (2022). Efektivitas Teknik Role playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya. *Efektor*, 9(2), 264-271.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71-78.
- Baihaqi, I. (2019). Pembelajaran Drama dengan Metode Role Playing Berbasis Project Learning bagi Mahasiswa PBSI Universitas Tidar. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 5(2), 83-94.
- 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.
- Kartika, T., & Fauzi, M. R. (2021). PEMBELAJARAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING MELAUl MEDIA GAMBAR. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 467-474.
- Kholifah, S. (2021). Penerapan Metode Role Playing dengan Multimedia untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan. *Journal of Education Technology and Civic Literacy (JET CIVIL)*, 1(2), 45-54.
- Mardiani, L., & Yetti, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 499-504.
- Masruroh, A., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Role Playing terhadap Perilaku Sopan Santun Anak. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 21-30.
- Naiborhu, R. (2019). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui metode Role Playing. *Jurnal global edukasi*, 3(1), 7-12.
- Naitboho, O. D., Suratni, N. W., & Haryati, N. M. (2022). Pembelajaran Drama Monolog Dengan Cerita Legenda Danau Toba Menggunakan Metode Role Playing Di Sd Inpres Tubuhu'E, Kabupaten Timor Tengah Selatan. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 2(1), 79-89.

-
- Novita, K. (2019). STRATEGI MEMBANGUN KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM PEMBELAJARAN PUBLIC SPEAKING MELALUI METODE PRESENTASI DAN ROLE PLAYING MISS UNIVERSE ASEAN (Studi Kasus Materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dompét Dhuafa*, 9(02), 23-30.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Prestasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng. *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 001-011.
- Rosa, E., & Nartani, C. I. (2020). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Iii Sdn Kintelan 2 Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 885.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Prestasi belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12-24.
- Yenti, A. K. P., Asri, S. A., & Oktaviany, V. (2020, December). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 179-183).
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.
- Zen, E. F., Muslihati, M., Hidayaturrehman, D., & Multisari, W. (2020). Pelatihan Perilaku Respek, Empati dan Asertif Melalui Metode Role Play untuk Mencegah Bullying Di Sekolah Menengah Pertama. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 40-47.