

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK DI SMPN 1 AMPEK ANGKEK

Amertya Azahra<sup>1</sup>, Ahmad Sabri<sup>2</sup>, Sasminelwati<sup>3</sup>

UIN Imam Bonjol Padang

amertyaazahra12@gmail.com; ahmadsabri@uinib.ac.id

### Abstract

*The aim of this research is to describe: 1). Learning problems at SMPN 1 Ampek Angkek 2). Application of the Role Playing model in PAI and Character learning at SMPN 1 Ampek Angkek 3). The impact of the Role Playing model on PAI and Character learning at SMPN 1 Ampek Angkek. The method used in this research is a qualitative library research approach and interviews with teachers at SMPN 1 Ampek Angkek. In this method, data is also collected through sources related to personal models from various literature such as Google Books, journals, repositories and various other literature that supports the discussion of this article. The results of the research show 1). Teachers still use conventional models so that students feel bored when learning takes place 2). The Role Playing model has been implemented well, which focuses more on social interaction and student cohesion 3). The role playing model makes students active in speaking and enthusiastic about learning.*

**Keywords :** *Application, Role Playing Model, Speaking Skills*

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: 1). Permasalahan pembelajaran di SMPN 1 Ampek Angkek 2). Penerapan model Role Playing pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Ampek Angkek 3). Dampak model Role Playing pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Ampek Angkek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif pendekatan studi pustaka (library research) dan wawancara kepada guru di SMPN 1 Ampek Angkek, pada metode ini data dikumpulkan juga melalui sumber-sumber yang terkait dengan model personal dari berbagai literatur seperti google book, jurnal, repositori dan berbagai literatur lainnya yang mendukung terhadap pembahasan artikel ini. Hasil dari penelitian menunjukkan 1). Guru masih menggunakan model konvensional sehingga peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung 2). Model Role Playing sudah diterapkan secara baik yang lebih menitikberatkan kepada interaksi sosial dan kekompakan peserta didik 3). Model Role Playing membuat peserta didik menjadi aktif dalam berbicara dan bersemangat dalam pembelajaran

**Kata Kunci :** Penerapan, Model Role Playing, Keterampilan Berbicara

## PENDAHULUAN

Dalam pendidikan tidak pernah terlepas dari proses pembelajaran di kelas, dalam pembelajaran bukan tentang proses mengamati, memahami, dan melihat saja namun perlu disetarakan dengan sikap dan pemahaman keterampilan. Salah satunya ialah keterampilan untuk berbahasa yang terdiri dari membaca, berbicara, menyimak, serta menulis (Nupus, 2017), semua keterampilan yang dikemukakan semuanya penting serta terkait antara satu dan lainnya, namun dalam penelitian ini lebih memfokuskan kepada keterampilan berbicara siswa di kelas.

Proses belajar dan pembelajaran enggan terlepas dari penerapan model, metode, dan strategi namun yang paling penting adalah model pembelajaran yang mana, model pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengasah keterampilan berbicara peserta didik, namun salah satunya yaitu model *role playing* yang bisa menimbulkan gairah, semangat, serta mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan berbicara peserta didik, sehingga pembelajaran akan bermakna dan prestasi belajar peserta didik dapat meningkat (Sari, 2017).

Model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik hal ini didukung dengan beberapa penelitian jurnal yang ditulis oleh Riza Meishaparina yang berjudul “Penerapan dari Model Pembelajaran *Role Playing* Agar Dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas 2 di SDN 013 Pasir Kaliki” hasil jurnal ini menyimpulkan bahwasanya terdapat peningkatan dalam aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa setiap pembelajarannya dengan diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* ini (Meishaparina & Heryanto, 2023). Terdapat juga dalam jurnal Anugerah Husada dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa” hasil jurnal menyimpulkan kemampuan berbicara peserta didik dengan model bermain peran meningkat dibuktikan dengan peningkatan rata – rata hasil dari tiap tindakan Siklus dan sebelum tindakan atau Pratindakan (Husada et al., 2019). Terdapat juga pada jurnal Ika Nur Aini dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* bagi Berbicara Peserta Didik di Kelas 2 SDN Kalisalam 2 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” hasil penelitian menyimpulkan dari hasil perhitungan didapatkan bahwa model *Role Playing* bisa meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik semakin meningkat (Aini et al., 2024).

Dari penelitian relevan yang membahas tentang model *role playing* terhadap keterampilan berbicara tentu saja terdapat perbedaan dari artikel ini yaitu: pertama, pada penelitian

terdahulu fokus permasalahannya terhadap 2 fokus yaitu aktivitas kegiatan peserta didik dan keterampilan berbicara dalam jurnal Riza Meishaparina “Penerapan dari Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas 2 di SDN 013 Pasir Kaliki” (Meishaparina & Heryanto, 2023) namun pada penelitian ini lebih memfokuskan pada keterampilan berbicara peserta didik saja. Kedua, terdapat perbedaan pada metode penelitian, penelitian terdahulu memfokuskan kepada metode penelitian kuantitatif terdapat dalam jurnal Ika Nur Aini dengan judul “Pengaruh dari Penerapan Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik pada Kelas 2 di SDN Kalisalam 2 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” (Aini et al., 2024), namun pada penelitian ini lebih memfokuskan kepada metode kualitatif wawancara dan studi pustaka. Ketiga, terdapat perbedaan pada tujuan penelitian, pada penelitian sebelumnya tujuan penelitian hanya 1 saja terdapat pada jurnal Anak Agung Istri Kristiana Dewi dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio visual” (Dewi, 2020), namun pada artikel ini terdapat 3 tujuan yang akan dibahas yaitu 1). Permasalahan pembelajaran di SMPN 1 Ampek Angkek 2). Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Ampek Angkek 3). Dampak model *Role Playing* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Ampek Angkek.

Berangkat dari tujuan dan penelitian terdahulu tentang model *role playing* bisa meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di SMPN 1 Ampek Angkek. Hal ini dilakukan agar peserta didik bukan hanya menguasai materi saja namun juga bisa menerangkan materi tersebut kepada teman yang lainnya dengan melatih keterampilan berbicara dan juga melatih kemandirian peserta didik di depan orang ramai dalam penerapan model *role playing* guru harus dapat menguasai kelas dan mengontrol peserta didik dengan baik.

## **METODE**

Metode pada dalam penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *Library research* (Studi Pustaka) dan wawancara kepada guru di SMPN 1 Ampek Angkek pada tanggal 23 Mei 2024, metode studi pustaka data dikumpulkan dari beberapa literatur yang mempelajari teori-teori terkait dengan pembahasan judul penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini, dengan membaca dan menyimpulkan dari berbagai sumber buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti (Adlini et al., 2022). Selain itu peneliti juga mendapatkan sumber-sumber yang terkait dengan model

pembelajaran role playing dari berbagai sumber literatur seperti jurnal, *google book*, repositori yang mendukung dan sumber lain yang mendukung dalam pembahasan artikel ini. Setelah semua literatur yang sudah dikumpulkan tahap selanjutnya adalah dilakukan analisis secara kritis dan mendalam supaya bisa mendukung permasalahan yang terkait dengan penelitian.

## HASIL

### 1. Permasalahan Pembelajaran di SMPN 1 Ampek Angkek

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 23 Mei 2024 kepada guru PAI di SMP Negeri 1 Ampek Angkek yaitu Ibu Hasni, S.Pd peneliti mendapatkan temuan bahwasanya guru kebanyakan menggunakan model pembelajaran yang konvensional, yang menyebabkan siswa bosan serta mengantuk pada jam belajar berlangsung, banyaknya peserta didik yang bergantian izin ke toilet padahal sebenarnya peserta didik pergi ke kantin sekolah. Bukan hanya itu minat peserta didik dalam pembelajaran belum sepenuhnya meningkat karena dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung, padahal media adalah salah satu komponen yang dapat meningkatkan semangat dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Peserta didik banyak yang tidak percaya diri ketika pendidik menyuruh untuk menjawab dan menerangkan kembali pembelajaran yang diberikan, padahal dalam pembelajaran bukan hanya proses membaca, menulis saja namun juga harus seimbang dengan keterampilan berbicara siswa. Proses belajar mengajar harus di seimbangkan antara guru dan peserta didik, yang mana pada kurikulum merdeka peserta didik dituntut untuk mandiri dan merdeka dalam belajar tidak ada tekanan dari guru namun pada keterampilan berbicara dan rasa percaya diri peserta didik harus terus diasah oleh pendidik, permasalahan model, metode yang terjadi di SMPN 1 Ampek Angkek dapat diatasi dengan penerapan model, metode yang terbaru.

### 2. Penrapan Model *Role Playing* di SMPN 1 Ampek Angkek

Dalam permasalahan yang terjadi saat melakukan wawancara dan observasi di SMPN 1 Ampek Angkek peneliti memberikan solusi untuk menerapkan model pembelajaran terbaru yaitu model *Role Playing* yang mana, model ini dapat meningkatkan semua aspek peserta didik dalam pembelajaran namun yang lebih ditekankan adalah pada keterampilan berbicara peserta didik. Penerapan di SMPN 1 Ampek Ampek Angkek

sudah sesuai dengan langkah-langkah model *role playing*, dalam pelaksanaan model ini dipilih materi sejarah tentang perang siffin yang mana guru melatih peserta didik sesuai dengan skenario peran siffin kemudian peserta didik memerankan beberapa tokoh yang terlibat dalam perang tersebut, peserta didik juga menyediakan properti yang dapat digunakan dalam peperangan, sehingga seperti aslinya saat peperangan. Model ini dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik yang tidak percaya diri dalam menyampaikan materi, penerapan model *role playing* di SMPN 1 Ampek Angkek sudah baik dan juga didukung dengan sarana prasarana yang menunjang pelaksanaannya.

Saat penerapan pembelajaran dengan model ini peserta didik antusias dalam memerankannya sesuai dengan tokohnya, sebelum melakukan model bermain peran ini peserta didik melakukan latihan sebanyak 3 kali diluar jam pembelajaran yang didampingi oleh guru untuk diperankan saat mengambil nilai pembelajaran, yang mana penerapan model bermain peran pada materi sejarah juga melatih kekompakan peserta didik dan sama lain, peserta didik menjadi lebih akrab dan rileks saat pembelajaran berlangsung.

### **3. Dampak Model *Role Playing* di SMPN 1 Ampek Angkek**

Setelah dilaksanakannya penerapan model *Role Playing* di SMPN 1 Ampek Angkek memberikan dampak bagi peserta didik, berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI peserta didik tidak takut lagi untuk menanyakan apa yang belum mereka pahami terkait pembelajaran dan saat diberikan soal terkait perang siffin peserta didik dapat menjawabnya dengan baik. Keterampilan berbicara peserta didik juga mengalami peningkatan yang mana ketika guru memberikan pertanyaan saat menerangkan pembelajaran peserta didik mengemukakan pemahamannya, saat memaparkan materi di kelas peserta didik bisa menyampaikannya dengan tenang dan tertata.

Penerapan model pembelajaran *role playing* ini mencapai tujuan pembelajaran serta hasil belajar dan minat belajar peserta didik meningkat dibandingkan sebelumnya, peserta didik juga antusias dalam menerapkannya, disamping itu pendidik juga berperan besar karena dalam penerapan model ini menguasai kelas itu sangatlah perlu terutama pada siswa SMP yang masih labil dan masih terbawa akan tingkah laku saat masih di SD. Namun model *role playing* memberikan dampak yang baik terhadap pembelajaran PAI di SMPN 1 Ampek Angkek.

## PEMBAHASAN

### 1. Permasalahan Pembelajaran di SMPN 1 Ampek Angkek

Pada penelitian Agus Ruswandi dengan judul “Analisis Permasalahan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah” disimpulkan bahwa guru kesulitan dalam kegiatan pembelajaran PAI yang mana guru kesulitan saat memilih dan mengajarkan model dan metode yang sesuai bagi peserta didik (Ruswandi & Mahyani, 2022). Terdapat juga dalam penelitian Heru Nurgiansah dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Konvensional dalam Mata Pelajaran Pendidikan PKN” didapatkan bahwasanya guru terbiasa menggunakan media konvensional seperti papan tulis sehingga siswa hanya mengamati dan melihat ke arah white board saja tanpa adanya pendukung media didalamnya (Nurgiansah, 2022). Terdapat juga dalam jurnal Ana Nur Fatma dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* kepada Hasil Belajar Fisika Peserta Didik” didapatkan bahwasanya guru masih menggunakan model dan metode yang konvensional dalam pembelajaran di kelas seperti metode ceramah (Fatma & Budhi, 2018).

Dengan demikian penelitian relevan dan hasil observasi wawancara langsung kepada guru di SMPN 1 Ampek Angkek terdapat permasalahan yang sama dalam proses pembelajaran di kelas namun dalam permasalahan model dan metode guru harus mempelajari model dan metode terbaru serta dalam penerapan media pembelajaran juga harus didukung dengan sarana prasarana yang memadai di sekolah tersebut, model dan metode dalam pembelajaran memang terdapat kelebihan dan kekurangan namun itu bisa diatasi oleh pendidik dengan baik.

### 2. Penerapan Model *Role Playing* di SMPN 1 Ampek Angkek

Model *role playing* ini cocok digunakan untuk materi sejarah karena disini peserta didik bermain peran saat pembelajaran. Saat penerapan model ini guru harus menyesuaikan berdasarkan langkah-langkah model *role playing* yaitu: (1) Saat pelaksanaan pembelajaran guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk bermain peran. (2) guru menentukan tokoh dan memberikan naskah kepada peserta didik dan peserta didik disuruh untuk memahami percakapan dari tokoh tersebut. (3) Peserta didik berdiskusi terkait naskah bersama dengan anggota kelompoknya agar bisa mendalami tokoh yang diperannya. (4) Perwakilan peserta didik menceitakan kepada temannya bagaimana alur cerita dan sifat masing-masing tokoh. (5) setelah semuanya memahami peserta didik bermain peran sesuai dengan naskah percakapan yang diberikan oleh guru

bersama dengan kelompoknya didepan teman-temannya. (6) Setelah semua selesai peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. (7) Setelah semuanya selesai guru memberikan soal terkait materi dan peserta didik mengerjakannya. (8) Setelah siswa selesai mengerjakannya guru dan peserta didik, menyimpulkan terkait materi pelajaran yang dipelajari. (9) Tahap terakhir adalah guru memberikan pertanyaan secara langsung kepada peserta didik dan peserta didik memberikan umpan balik terkait pertanyaan dan untuk mengukur tujuan pembelajaran tercapai atau tidak (Andriani, 2013; Said, 2018; Yanto, 2015).

Dalam penerapan pembelajaran dengan model *role playing* pendidik juga menyediakan naskah yang diberikan kepada peserta didik untuk memahami peran dan percakapan tokoh yang ia dapatkan hal ini sesuai dengan langkah-langkah model *role playing* yang diterapkan di SMPN 1 Ampek Angkek yang mana peserta didik juga bermain peran sesuai dengan tokoh yang ia dapatkan, dan pada akhir pembelajaran pendidik menanyakan kesimpulan kepada peserta didik serta memberika *reward* atas semangat peserta didik dalam memerankan masing-masing tokoh.

### 3. Dampak Model *Role Playing* di SMPN 1 Ampek Angkek

Sejalan dengan penelitian Siti Maria Ulfah yang berjudul “Efektif Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik” bahwasanya pembelajaran akan efektif apabila, mengasyikan sehingga peserta didik lebih semangat saat pembelajaran. Ini akan memudahkan peserta didik dalam mengasah kemampuan berbicaranya. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* membawa pengaruh baik dan sangat efektif terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas 4 di SDN Rejosari 03 Semarang (Ulfah & Budiman, 2019). Terdapat juga dalam penelitian Anggara Wisnu Putra dengan judul “Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4” bahwasanya mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model pembelajaran *role playing* ini bisa membuat keterampilan berbicara peserta didik meningkat pada kelas 5 di SDN Wonosari 4 (Putra, 2016).

Hal ini sesuai dengan dampak dari penerapan model *role playing* di SMPN 1 Ampek Angkek yang mana keterampilan berbicara peserta didik juga mengalami peningkatan, pembelajaran di kelas lebih efektif, hasil belajar serta minat peserta didik meningkat dibandingkan dengan sebelumnya. Model *role playing* ini sangat bagus diperankan dalam materi sejarah saja, yang memberikan dampak pembelajaran semakin meningkat.

## KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan model *role playing* di SMPN 1 Ampek Angkek terdapat hasil diantaranya 1) permasalahan di SMPN 1 Ampek Angkek masih menggunakan media, model dan metode yang konvensional, sehingga peserta didik bosan saat pembelajaran di kelas. 2) penerapan model *role playing* di SMPN 1 Ampek Angkek sudah baik dan sesuai dengan langkah-langkah dari model *role playing* yang peserta didik bermain peran dalam materi sejarah. 3) dampak dari penerapan model *role playing* ini peserta didik tidak takut lagi untuk menanyakan apa yang belum mereka pahami terkait pembelajaran dan saat diberikan soal terkait perang siffin peserta didik dapat menjawabnya dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Aini, I. N., Wardana, L. A., & Yuliankasdriyanto, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Kalisalam 2 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(4), 18927–18932. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5875>
- Andriani, A. R. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 1(7). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/1155>
- 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://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>
- Fatma, A. N., & Budhi, W. (2018). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap prestasi belajar fisika. *COMPTON: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/COMPTON/article/view/4141>
- Husada, A., Untari, M. F. A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Meishaparina, R., & Heryanto, D. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1740–1748. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4902>
- Nupus, P. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Penerapan Metode *Show and Tell* Siswa SD Negeri 3 Banjar Jawa. 1(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12289>

- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529–1534. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4902>
- Putra, A. W. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4. *BASIC EDUCATION*, 5(9), 874–883. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1341>
- Ruswandi, A., & Mahyani, A. (2022). Analisis Permasalahan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *International Conference On Islam, Law, And Society (INCOILS)*, 1(1), 95106. <http://www.incoilsfdpdiktis2021.iaipdnnganjuk.ac.id/index.php/incoils/article/view/27>
- Said. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3437>
- Sari, R. (2017). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar (Studi Kasus Pada Peserta Didik Kelas Xf Semester Genap Sma Negeri I Gemuh Tahun Pelajaran 2015/2016). *Majalah Ilmiah Inspiratif*, 2(4). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2998145&val=27028&title=PENGGUNAAN%20MODEL%20ROLE%20PLAYING%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20PRESTASI%20BELAJAR%20STUDI%20KASUS%20PADAA%20PEESERTA%20DIDIK%20KELAS%20XF%20SEMESTER%20GENAP%20OSMA%20NEGERI%20I%20GEMUH%20TAHUN%20PELAJARAN%202015%202016>
- 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>
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/CP/article/view/345>