

Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Maghfiroh Rahmadani*, Ismail Saleh Nasution

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*Corresponding Author: maghfirohrahmadani38@gmail.com

Dikirim: 06-03-2025; Direvisi: 09-03-2025; Diterima: 11-03-2025

Abstrak: Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai perguruan tinggi. Riset ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode bermain kedudukan (*role playing*) terhadap keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong, Malaysia. Riset kuantitatif ini dilakukan pada siswa kelas 1 di sanggar tersebut selaku ilustrasi jenuh, dengan memakai *pretest* serta *posttest* untuk mengukur keahlian berdialog siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan metode *role playing*. Hasil riset menampilkan terdapatnya kenaikan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari *pretest* (68,33) ke *posttest* (81,95). Uji normalitas serta homogenitas menampilkan kalau informasi terdistribusi wajar serta homogen, sehingga membolehkan pemakaian uji Paired Sample T-Test. Hasil uji T menampilkan perbandingan signifikan antara nilai *pretest* serta *posttest* ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), yang mengindikasikan kalau metode *role playing* efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, riset ini merumuskan kalau metode *role playing* bisa dijadikan strategi pendidikan yang efisien buat tingkatan keahlian berdialog siswa.

Kata Kunci: Teknik Bermain; *Role Playing*; Keterampilan Berbicara Siswa

Abstract: Indonesian is one of the subjects that means a lot to students in Indonesia from lower school to tertiary levels. This research aims to test the influence of role-playing method on students' dialogue skills at the Kepong Tutorial Studio, Malaysia. This quantitative research was carried out on grade 1 students in the studio as an illustration of saturation, using *pretest* and *posttest* to measure students' dialogue skills before and after the implementation of the role-playing method. The results of the research showed a significant increase in the average score of students from the *pretest* (68.33) to the *posttest* (81.95). The normality and homogeneity test shows that the information is distributed reasonably and homogeneously, allowing the use of the Paired Sample T-Test. The results of the T test showed a significant comparison between the *pretest* and *posttest* scores ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$), which indicated that role-playing method was efficient in improving students' dialogue skills. Thus, this research formulates that role playing method can be used as an efficient educational strategy to improve students' dialogue skills.

Keywords: Playing Techniques; Role Playing; Students' Speaking Skills

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai perguruan tinggi. Pelajaran bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan 4 keahlian bawah bahasa, ialah membaca, menulis mendengar, serta berdialog (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Salah satu tujuan pelajaran merupakan supaya siswa bisa memahami keahlian berbicara secara aktif integratif dengan komponen bahasa yang cocok sehingga mereka bisa

berdialog dengan baik serta benar (Ali, 2020). Komunikasi ialah pertukaran pesan ataupun kabar antara dua ataupun lebih orang supaya lawan bicara bisa memahaminya. (Pradhana & Wibowo, 2020). Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, komunikasi sangat penting karena membantu menjalin hubungan dengan orang lain. Kemampuan berbicara yang baik juga diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik (Dan et al., 2024).

Berdialog merupakan proses menghasilkan serta berbagi arti dengan memakai simbol verbal serta nonverbal dalam bermacam suasana keadaan. Diharapkan bisa berbagi pengetahuan serta data dengan berdialog dengan orang lain. Banyak orang tidak menyadari betapa sulitnya berdialog. Banyak orang yang pandai menulis namun kala dimohon buat menulis secara lisan, mereka kandas. Kebalikannya banyak orang yang bisa berdialog dengan baik, namun mereka tidak bisa menulis gagasan mereka (Sirait, 2022). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa di sanggar bimbingan kepong di Malaysia sering menggunakan kosakata yang kurang baik.

Sebab tidak terdapat interaksi antara siswa serta guru dalam keadaan semacam ini, kelas jadi pasif. Siswa cuma mencermati apa yang diajarkan oleh guru walaupun mereka secara aktif membagikan uraian. Padahal, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru dapat menggunakan pendekatan inovatif untuk mengajar siswa bahasa Indonesia, terutama keterampilan berbicara, dengan menggunakan permainan peran.

Metode *role-playing* merupakan salah satu aspek yang memastikan keberhasilan belajar siswa, namun terdapat banyak aspek lain yangengaruhi keberhasilan siswa, tercantum kemauan buat berdialog atensi buat belajar, area fasilitas serta prasarana, pendidik, serta yang lain (Susanti et al., 2023). Teknik bermain peran *role playing* sangat penting. dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena tata cara bermain kedudukan *role playing* merupakan metode buat mengutarakan modul pelajaran. Tanpa mengimplementasikan sesuatu bila tata cara bermain yang pas digunakan, pelajaran tidak hendak diserap seluruhnya sebab metode bermain kedudukan *role playing* merupakan salah satu aspek yang memastikan seberapa baik siswa belajar yang berarti buat dikenal (Astuti, 2021). Salah satu cara terbaik untuk membantu siswa belajar Bahasa Indonesia adalah dengan mendorong mereka untuk berbicara di kelas. Semakin banyak siswa berbicara, semakin baik mereka belajar, kata Seliger. Akibatnya, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa merasa nyaman belajar di kelas. Dalam hal ini, guru harus menyediakan platform di mana siswa dapat berpraktek dan berinteraksi satu sama lain. Agar siswa mendapatkan hasil yang lebih baik, guru harus memberikan perhatian khusus pada penerapan metode pengajaran yang berbeda dalam pengajaran mereka (Bulantika et al., 2020).

Bersumber pada pengamatan dilapangan yang dicoba periset sepanjang 28 hari di sanggar tutorial kepong malaysia, periset menciptakan permasalahan kalau banyak siswa susah memahami keahlian berdialog di dalam bahasa indonesia, namun keahlian yang dipahami itu paling utama baru berbentuk keahlian berdialog dalam kondisi bersemuka (satu lawan satu) ataupun dalam kelompok kecil, itupun dalam suasana keadaan yang tidak formal. Siswa tidak mempunyai motivasi buat berdialog yang ditunjukkan oleh atensi mereka yang rendah pada hal-hal yang berkaitan dengan berdialog secara formal semacam pidato atau berdialog dalam kelas. Ketika guru memberikan informasi, siswa menjadi tidak aktif. Tidak banyak siswa yang bertanya, berpendapat, atau mencatat pendapat guru, menunjukkan sikap kurang aktif. Siswa



yang tidak mengambil tindakan apa pun selama pembelajaran. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, daya serap siswa lebih rendah di Bahasa Indonesia. Siswa sebagian besar tidak sangat tertarik untuk menjajaki pelajaran Bahasa Indonesia, serta mereka apalagi tidak ketahui apa yang hendak diinformasikan oleh guru. Sebab siswa kurang menguasai modul yang hendak diinformasikan perihal ini menimbulkan atmosfer belajar yang tidak efisien serta efektif. Dampaknya tujuan pendidik selaku fasilitator susah tercapai, serta tujuan pembelajaran nasional tidak cocok dengan apa yang kita harapkan sepanjang ini.

Teknik bermain sangat penting dalam proses pendidikan karena memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa teknik atau penerapan teknik pembelajaran yang tepat, modul pelajaran tidak hendak berjalan efisien serta efektif. Tanpa metode bermain yang efisien pesan ataupun data dari pelajaran yang diajarkan oleh seseorang guru tidak hendak diserap oleh siswa.

Teknik bermain peran yang dapat mengaktifkan siswa di kelas dan membantu mereka mencapai kompetensi yang diajarkan diperlukan agar proses belajar mengajar efektif dan menyenangkan. Teknik bermain peran ini harus membantu siswa berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Game kedudukan merupakan tata cara pendidikan yang membolehkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Metode ini memungkinkan siswa untuk berekspresi secara kreatif dan menguasai materi dengan cara yang memungkinkan mereka meluapkan ide-ide mereka tentang materi yang telah mereka pelajari tanpa terbatas pada kosa kata dangerak, tetapi tidak keluar dari topik (Elisabeth & Astitin, 2022). Diharapkan kalau metode bermain kedudukan role playing hendak mendesak siswa untuk berpartisipasi dalam dialog serta berhubungan satu sama lain. Ini hendak tingkatkan keahlian berdialog siswa, paling utama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun Tujuan penelitian di atas mendesak diadakannya riset menimpa pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia modul menimpa drama di sanggar tutorial kepong Malaysia. Riset terbuat dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Kedudukan Role Playing Terhadap Keahlian Berdialog Siswa Di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia”. Kelayakan metode bermain kedudukan yang dibesarkan untuk digunakan selaku metode dalam pendidikan bahasa Indonesia menimpa modul drama di sanggar tutorial kepong Malaysia dibuktikan dalam riset ini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan riset yang dicoba merupakan pendekatan kuantitatif. Bagi Berdasarkan Sugiyono (2021, hlm. 23) mengemukakan “pendekatan kuantitatif bisa diartikan selaku tata cara riset yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk mempelajari pada populasi ataupun ilustrasi tertentu, Metode pengambilan ilustrasi pada umumnya dicoba secara random, pengumpulan serta informasi menggunakan instrument riset analisis informasi bertabiat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah diresmikan (Waruwu, 2024).

Tata cara ini digunakan untuk mengenali pengaruh pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing terhadap keahlian berdialog siswa di sanggar tutorial kepong Malaysia. Riset ini dicoba di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia, Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalur Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur.



Metode sampling yang digunakan di dalam riset ini ialah metode sampling jenuh. Metode sampling jenuh merupakan metode yang memakai segala populasi jadi ilustrasi. Hingga ilustrasi di dalam riset ini ialah segala siswa kelas 1 di sanggar tutorial kepong malaysia (Mufidah & Mukhlisin, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dilakukan di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia yang berlokasi di Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalur Prima 3, Metro Prima, Kuala Lumpur, yang dicoba 2 kali test, Pretest serta Posttest yang terdiri dari 12 siswa. Dalam riset ini, fokus utama merupakan gimana pelaksanaan metode bermain kedudukan (role playing) bisa tingkatkan keahlian berdialog siswa.

Table 1. Nilai rata-rata/ Mean, Median, Modus, Standar Deviasi (SD), dan Varians

Statistics		pretest	posttest
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Mean		68.3333	81.9583
Std. Error of Mean		1.13519	1.15702
Median		68.5000	82.0000
Mode		60.00 ^a	75.00
Std. Deviation		5.56125	5.66821
Variance		30.928	32.129
Skewness		-.322	.039
Std. Error of Skewness		.472	.472
Kurtosis		-1.273	-1.431
Std. Error of Kurtosis		.918	.918
Range		15.00	15.00
Minimum		60.00	75.00
Maximum		75.00	90.00
Sum		1640.00	1967.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Tabel 1. di atas menampilkan perbandingan statistik deskriptif hasil pretest serta posttest dalam riset yang mencakup nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, varians, skewness, kurtosis, serta sebagian parameter yang lain. Berdasarkan informasi nilai rata-rata pretest merupakan 68,3333, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,9583, yang menampilkan terdapatnya kenaikan keahlian sehabis intervensi. Median pula hadapi kenaikan dari 68,5 pada pretest jadi 82 pada posttest, menunjukkan kalau sebagian besar nilai dalam distribusi posttest lebih besar dibanding pretest. Modus pada pretest merupakan 60, sedangkan pada posttest bertambah jadi 75. Standar deviasi yang sedikit bertambah dari 5,56125 jadi 5,66821 menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam hasil posttest dibanding pretest. Varians pula hadapi kenaikan dari 30,928 jadi 32,129, yang berarti penyebaran informasi sehabis perlakuan sedikit lebih besar dibanding lebih dahulu nilai skewness pretest (-0,322) menampilkan distribusi sedikit condong ke kiri, sebaliknya posttest (0,039) lebih mendekati distribusi wajar. Kurtosis pretest (-1,273) serta posttest (-1,431) menampilkan kalau distribusi informasi lebih mendekati wujud platikurtik,



maksudnya tidak sangat mencuat ataupun menyebar dengan ekor yang lebih rata. Secara totalitas tabel ini menampilkan kalau ada kenaikan signifikan dalam keahlian siswa sehabis perlakuan, yang nampak dari kenaikan nilai rata-rata, median, serta modus pada posttest dibanding pretest.

Tabel 2. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Role Playing

Tes Kemampuan Siswa	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Preetest	.174	12	.057	.878	12	.007
Posttest	.174	12	.057	.878	12	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menampilkan kalau nilai signifikansi buat pretest serta posttest merupakan 0,057. Sebab nilai ini lebih besar dari 0,05, hingga bisa disimpulkan kalau informasi berdistribusi wajar. Perihal ini berarti anggapan tanggapan normalitas terpenuhi, sehingga informasi pretest serta posttest bisa dianalisis lebih lanjut memakai uji statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan Metode Role Playing

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.000	1	12	1.000

Tabel 3. Hasil analisis menampilkan kalau nilai signifikansi yang diperoleh merupakan 1,000, yang jauh lebih besar dari 0,05. Perihal ini menampilkan kalau informasi pretest serta posttest mempunyai varians yang seragam ataupun homogen. Homogenitas informasi ialah salah satu anggapan tanggapan yang wajib dipadati dalam analisis statistik parametrik, semacam uji t ataupun ANOVA, buat membenarkan kalau hasil analisis lebih valid serta akurat. Dengan demikian, bersumber pada hasil uji ini, bisa disimpulkan kalau variabilitas skor hasil belajar siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing relatif sama, sehingga analisis lebih lanjut bisa dicoba dengan tata cara statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Statistic

		Paired Samples Statistics		
		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	pretest	68.3333	12	5.56125
	posttest	81.9583	12	5.66821

Tabel 4. menampilkan hasil uji statistik deskriptif buat ilustrasi berpasangan, ialah nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan kalau nilai rata-rata pretest merupakan 68,33, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,95. Kenaikan ini mengindikasikan terdapatnya perbandingan hasil belajar saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing. Tidak hanya itu, standar deviasi buat pretest merupakan 5,56125 serta buat posttest merupakan 5,66821, menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam informasi. Dengan nilai rata-rata posttest yang lebih besar dibanding pretest, bisa disimpulkan kalau tata cara role playing berkontribusi terhadap



kenaikan keahlian berdialog siswa. Nilai Sig. $0,000 < 0,005$ (Probabilitas Taraf Keyakinan hingga bisa dikatakan kalau terdapat ikatan antara Pretest serta Posttest

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & posttest	12	.824	.000

Tabel 5. menampilkan hasil uji korelasi ilustrasi berpasangan antara nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan nilai korelasi sebesar 0,824 dengan tingkatan signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Sebab nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005, bisa disimpulkan kalau ada ikatan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Korelasi yang besar ini mengindikasikan kalau kenaikan nilai sehabis perlakuan tata cara role playing) mempunyai ikatan yang kokoh dengan nilai saat sebelum perlakuan, yang berarti tata cara ini membagikan akibat positif terhadap kenaikan keahlian siswa.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			df	Sig. (2-talled)
				Lower	Upper			
Pair pretest-posttest	-13.62500	3.33379	.68051	-15.03273	-12.21727	- 20.022	23	.000

Tabel 6. menampilkan hasil uji Paired Sample T-Test yang digunakan buat menyamakan rata-rata nilai pretest serta posttest. Hasil analisis menampilkan kalau ada perbandingan rata-rata sebesar -13,625 dengan standar deviasi 3,33379 serta standar error mean 0,68051. Interval keyakinan 95% buat selisih rata-rata terletak dalam rentang -15,03273 sampai -12,21727. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Ini menampilkan kalau ada perbandingan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Dengan kata lain, tata cara Role Playing mempunyai akibat yang nyata terhadap kenaikan keahlian berdialog siswa sehabis diberikan perlakuan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia, melibatkan 12 siswa yang mengikuti pretest dan posttest. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan dari 68,33 (pretest) menjadi 81,95 (posttest). Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data memenuhi syarat untuk uji parametrik. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. = $0,000 < 0,05$) antara nilai pretest dan posttest. Korelasi signifikan (0,824) antara pretest dan posttest mengindikasikan dampak positif metode role playing.

Hasil riset ini menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan (role playing) secara signifikan tingkatkan keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia. Kenaikan ini nampak dari perbandingan skor pretest serta posttest yang menampilkan peningkatan pada aspek kelancaran berdialog intonasi,



pelafalan, mimik, penghayatan, serta improvisasi. Penemuan ini sejalan dengan riset lebih dahulu yang menampilkan kalau tata cara bermain kedudukan efisien dalam tingkatkan keahlian berdialog siswa. Tidak hanya itu, tata cara bermain kedudukan menghasilkan atmosfer belajar yang interaktif serta mengasyikkan sehingga siswa lebih termotivasi buat berpartisipasi aktif dalam pendidikan.

Perihal ini sejalan dengan riset yang dicoba oleh Hafid *et al.*, (2024) yang menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan bisa tingkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang pada gilirannya tingkatkan keahlian berdialog mereka. Setelah itu riset yang dicoba oleh Maharani *et al.*, (2024) yang menampilkan kalau metode bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian berdialog siswa. Riset Rukmi & Siti (2024) menampilkan kalau penerapan tata cara role playing pengaruhi keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, pelaksanaan tata cara bermain kedudukan tidak cuma tingkatkan keahlian berdialog siswa namun pula aspek afektif semacam keyakinan diri serta motivasi belajar. Oleh sebab itu, dianjurkan untuk pendidik buat mengintegrasikan tata cara ini dalam pendidikan bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lain yang relevan buat menggapai hasil belajar yang maksimal.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil riset, tata cara *role playing* teruji efisien dalam tingkatkan keahlian berdialog siswa. Perihal ini nampak dari kenaikan signifikan skor posttest dibanding dengan pretest, yang menampilkan kalau tata cara ini menolong siswa dalam aspek kelancaran, intonasi, pelafalan, dan ekspresi berdialog. Uji normalitas serta homogenitas membenarkan kalau informasi yang digunakan valid, sedangkan hasil Paired Sample T- Test menampilkan kalau perbandingan antara saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara ini bertabiat signifikan. Dengan demikian, bisa disimpulkan kalau *role playing* bisa dijadikan selaku strategi pendidikan yang efisien dalam tingkatkan keahlian berdialog siswa. Selaku anjuran, guru bisa lebih kerap mempraktikkan tata cara *role playing* dalam pendidikan buat menghasilkan atmosfer yang lebih interaktif serta tingkatkan keyakinan diri siswa dalam berdialog. Tidak hanya itu, riset lebih lanjut bisa dicoba dengan ilustrasi yang lebih luas serta alterasi skenario *role playing* yang berbeda buat menguji daya gunanya dalam bermacam konteks pendidikan. Dengan pelaksanaan yang lebih maksimal, tata cara ini berpotensi jadi pendekatan inovatif dalam pendidikan bahasa serta komunikasi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adur, M. D., Wiyani, W., & Ratri, A. M. (2019). Analisis Kinerja Keuangan Perusahaan Rokok. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 5(2), 204–212. <https://doi.org/10.26905/jbm.v5i2.2664>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>



- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Anggraini, S., & Dewi, A. S. (2023). Reputasi Underwriter Dan Underpricing Terhadap Kinerja Keuangan Saat Initial Public Offering (Ipo). *Jurnal Ekonomi STIEP*, 8(1), 56–64. <https://doi.org/10.54526/jes.v8i1.129>
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2024). Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Va Sd Negeri 48 Pekanbaru. *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 635–637.
- Bahasa, J., & Supriyati, I. (2020). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 4 Palu*. 5(1).
- Binalay, A. G., Mandey, S. L., & ... (2016). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif Dan Motivasi Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal ...*, 4(1), 395–406. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11607%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/11607/11203>
- Bulantika, S. Z., Sa'adah, S., Lacksana, I., Majdi, M. Z. Z., & Mafirja, S. (2020). Dampak Penggunaan Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.19109/ghaidan.v4i1.5941>
- Chen, X. X. X. X., Tsai, M. Y., Wolynes, P. G., da Rosa, G., Grille, L., Calzada, V., Ahmad, K., Arcon, J. P., Battistini, F., Bayarri, G., Bishop, T., Carloni, P., Cheatham, T. E., Collepardo-Guevara, R., Czub, J., Espinosa, J. R., Galindo-Murillo, R., Harris, S. A., Hospital, A., ... Crothers, D. M. (2018). PENGARUH Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Pagaruyung. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7.
- Dan, N., Yang, T., Islam, P., Dakwah, F., Islam, U., & Saifuddin, N. K. H. (2024). *Peran Bahasa Dalam Komunikasi Lintas Budaya : Memahami*. 4(2), 1–14.
- Dewi, E. R., Supriyanto, D. H., & ... (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas *Jurnal Pendidikan Dasar ...*, 1(8), 1611–1620. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/2358%0Ahttps://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/download/2358/1791>
- Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Mendiskusikan Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian Dalam Penyusunan Disertasi : Sebuah Kajian Teoritis. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(1), 31–39. <https://doi.org/10.22225/kr.13.1.2021.31-39>
- Dian Aprelia Rukmi, & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Kiyaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 436–442.



- Diana Maulida Zakiah, Fithria Rizka Sirait, E. S. (2022). Jurnal Teknologi , Kesehatan Dan Ilmu Sosial. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 328–338.
- Diana Mayasari, Siti Mardiana Hindayati, Fitriana Dyah Wulandari, Etik Sulistyowati, & Fitrah Romadhoni Laily. (2020). Meningkatkan Rasa Empati Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Xi Tkj 3 Di Smk Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021. *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 37(2), 17–24. <https://doi.org/10.36456/helper.vol37.no2.a2834>
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena*, 1(1), 70–74.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>, 11(8), 1–14.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Tya, S. (2024). *Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Terhadap Pemahaman Perilaku Bullying*. 2(1), 117–132.
- Hafid, Abd., Sudarto, Muh. A. Z. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Inpres 12/79 Biru Ii Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(1), 1–8.
- Maharani, S. Destiniar, E.F.P Sari. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 241–251.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

