



## Analisis Strategi Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Kelas XI Madrasah Aliyah Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung

Ade Alawiyah Lubis<sup>1\*</sup>, Faridah<sup>2</sup>, Rina Devianty<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

[alawiyah0314203012@uinsu.ac.id](mailto:alawiyah0314203012@uinsu.ac.id)<sup>1\*</sup>, [faridah@uinsu.ac.id](mailto:faridah@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>, [rinadevianty@uinsu.ac.id](mailto:rinadevianty@uinsu.ac.id)<sup>3</sup>

Korespondensi penulis: [alawiyah0314203012@uinsu.ac.id](mailto:alawiyah0314203012@uinsu.ac.id)

**Abstract:** This research, titled "Analysis of Role-Playing Strategies on Students' Speaking Skills in Grade XI of Madrasah Aliyah Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung," is motivated by the students' learning outcomes that show limitations in speaking skills in Indonesian language subjects. Learning activities that take place in the classroom are often limited to listening and lecturing activities, even though the curriculum demands that students have higher-order thinking (HOT) skills such as analysis and discussion. This research uses a qualitative descriptive approach with research subjects consisting of teachers and students. Data collection was carried out through observation, interview, and documentation techniques. This research aims to analyze: (1) the implementation of role-playing strategies in improving students' speaking skills, (2) the assessment of Indonesian language learning outcomes using this strategy, and (3) the supporting and inhibiting factors in using role-playing strategies. The results of the research show that the implementation of learning with role-playing strategies successfully increased students' competence and learning activity, especially in channeling ideas and opinions. The main supporting factors include teacher involvement, students' mastery of the material, and the use of relevant textbooks, including drama scripts and performance videos. Conversely, the inhibiting factors are students' shyness when role-playing and lack of mastery of the material. Based on the findings of this research, role-playing strategies are suitable to be implemented by teachers as a solution to improve the quality of learning in Indonesian language subjects.

**Keywords:** Learning Quality, Role-Playing Strategies, Speaking Skills, Student-Centered Learning

**Abstrak:** Penelitian ini berjudul "Analisis Strategi Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Kelas XI Madrasah Aliyah Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung" dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas sering kali terbatas pada aktivitas mendengarkan dan berceramah, padahal tuntutan kurikulum mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking/HOT) seperti analisis dan diskusi. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) pelaksanaan strategi bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, (2) penilaian hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi tersebut, dan (3) faktor-faktor yang mendukung serta menghambat penggunaan strategi bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan strategi bermain peran berhasil meningkatkan kecakapan dan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam menyalurkan ide dan pendapat. Faktor pendukung utama meliputi keterlibatan guru, penguasaan materi oleh siswa, serta penggunaan buku paket yang relevan, termasuk naskah drama dan video pertunjukan. Sebaliknya, faktor penghambatnya adalah rasa malu siswa ketika bermain peran dan kurangnya penguasaan materi. Berdasarkan temuan penelitian ini, strategi bermain peran layak diterapkan oleh guru sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Kualitas Pembelajaran, Strategi Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Berpusat pada Siswa

### 1. PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Indonesia merupakan aspek penting dalam pendidikan, khususnya keterampilan berbicara yang memungkinkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Metode permainan peran, yang mendorong siswa untuk menghidupkan karakter dalam situasi tertentu, memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan

berbicara. Penelitian ini berfokus pada pengaruh metode permainan peran terhadap kemampuan berbicara siswa di Madrasah Aliyah Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung, lembaga pendidikan yang menggabungkan pembelajaran umum dengan fokus pada tahfidz Al-Quran dan hadits.

Di Madrasah Aliyah Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam berbicara, yang menghambat efektivitas proses pembelajaran. Penelitian ini akan mengeksplorasi faktor-faktor yang menghambat partisipasi siswa dalam aktivitas berbicara, menganalisis dampak kurangnya keterlibatan terhadap kemampuan komunikasi mereka, serta merancang pendekatan yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran berbicara.

Pentingnya kemampuan berbicara dalam konteks madrasah ini dikaitkan dengan nilai-nilai agama dan budaya Islam, sebagaimana ditekankan dalam Al-Quran, yang mengajarkan pentingnya berbicara dengan sopan, jujur, dan bertanggung jawab. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan konteks madrasah tersebut, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara dan memperkuat kemampuan komunikasi siswa dalam Bahasa Indonesia.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan metode permainan peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, menilai bagaimana hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dievaluasi melalui penggunaan metode ini, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung serta menghambat penerapan metode permainan peran dalam kegiatan berbicara di Madrasah Aliyah Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan Islam, menciptakan lulusan yang tidak hanya memiliki keunggulan akademis tetapi juga moral dan etika yang tinggi sesuai dengan ajaran Islam.

## **2. METODE**

Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung sebagai subjek penelitian. Fokus penelitian ini adalah efektivitas strategi bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan berbicara di kelas.

**Bahan Penelitian:**

## a. Strategi Bermain Peran:

Strategi bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memainkan peran tertentu untuk memahami konsep, menyelesaikan masalah, atau menganalisis situasi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, strategi ini dapat membantu siswa untuk:

- Meningkatkan Kemampuan Berbicara: Melalui simulasi situasi nyata, siswa dapat mempraktikkan kemampuan berbicara mereka dalam berbagai konteks.
- Meningkatkan Kepercayaan Diri: Bermain peran dapat membantu siswa untuk mengatasi rasa gugup dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berbicara di depan umum.
- Memperkuat Pemahaman Materi: Dengan berperan sebagai tokoh atau karakter tertentu, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam.

## b. Kemampuan Berbicara:

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan ini mencakup:

- Kejelasan Ucapan: Memiliki artikulasi yang jelas dan mudah dipahami.
- Kelancaran Berbicara: Dapat berbicara dengan lancar tanpa terbata-bata.
- Keterampilan Berbicara: Mampu menyampaikan ide dan pikiran secara efektif.
- Kemampuan Berinteraksi: Mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

## c. Tingkat Partisipasi Siswa:

Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara di kelas menunjukkan seberapa aktif mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Partisipasi yang tinggi menunjukkan bahwa siswa merasa termotivasi dan percaya diri untuk berbagi ide dan pendapat mereka.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- Observasi Partisipatif: Peneliti ikut serta dalam kegiatan sehari-hari di kelas untuk mengamati penggunaan strategi bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Wawancara Mendalam: Digunakan untuk menggali informasi lebih dalam dari guru Bahasa Indonesia dan siswa mengenai pengalaman mereka dengan strategi bermain peran.

- Analisis Dokumen: Digunakan untuk memahami kebijakan, pedoman, atau praktik yang memengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara dan penggunaan strategi bermain peran oleh guru.

d. Analisis Data:

Analisis data dilakukan secara simultan dengan proses pengumpulan data, mengikuti model "air" yang meliputi:

- Pengumpulan Data: Memperoleh informasi yang relevan.
- Penyuntingan Data: Memastikan keakuratan dan konsistensi data.
- Pengurangan Data: Menyederhanakan dan merapikan data.
- Penyajian Data: Menggambarkan informasi secara verbal atau grafis.
- Verifikasi Data: Memeriksa kembali kebenaran data melalui proses pengulangan atau validasi.
- Kesimpulan Data: Merangkum hasil penelitian secara umum dan khusus.

e. Teknik Pengecekan Keabsahan Data:

1) Uji Kredibilitas:

- a) Perpanjangan observasi: Memastikan akurasi data dengan melanjutkan pengamatan dan wawancara ulang.
- b) Meningkatkan kecermatan dalam penelitian: Memeriksa ulang data dan mempelajari referensi untuk memastikan ketelitian.
- c) Triangulasi: Membandingkan data dari berbagai sumber, metode, dan waktu untuk memastikan keakuratan.
  - Triangulasi sumber: Membandingkan informasi dari berbagai narasumber.
  - Triangulasi teknik: Membandingkan hasil dari berbagai teknik pengumpulan data.
  - Triangulasi waktu: Membandingkan data yang dikumpulkan pada waktu yang berbeda.
- 2) Transferabilitas: Menilai sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan pada situasi atau kelompok yang lebih besar.
- 3) Dependabilitas: Memastikan keandalan hasil penelitian dengan mengaudit seluruh proses penelitian.
- 4) Confirmabilitas: Memastikan objektivitas hasil penelitian dengan memastikan bahwa temuan berasal dari data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

## f. Temuan Khusus:

- Deskripsi mengenai hasil penelitian berdasarkan jawaban atau pernyataan-pernyataan dalam wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- Analisis penerapan strategi bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- Analisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi bermain peran.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan strategi bermain peran dapat membuat siswa lebih aktif melalui kegiatan kolaboratif dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari naskah, menyiapkan bahan presentasi, membuat laporan tertulis, dan melakukan latihan. Guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan, namun membiarkan siswa menguasai materi secara mandiri dan mempresentasikan hasil latihan mereka di depan kelas.

Peneliti meyakini bahwa penerapan strategi bermain peran membantu meningkatkan prestasi siswa. Hal ini terlihat dalam diskusi, di mana siswa dapat saling bertukar ide dengan bahasa mereka sendiri. Mereka juga lebih berani bertanya kepada teman satu kelompok tentang hal-hal yang belum dipahami, serta merasa bertanggung jawab agar semua anggota kelompok memahami materi dan naskah dengan baik. Selain itu, siswa dapat mengerjakan latihan dengan hasil yang memuaskan dan tampil percaya diri saat memerankan karakter yang telah mereka latih.

Keberhasilan kerja kelompok dalam drama ini mengharuskan setiap individu untuk berkontribusi dengan baik, yang menjadikan kegiatan kelompok kecil sangat bermanfaat dalam memberikan pengalaman pendidikan yang berharga bagi para siswa.

#### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, penerapan strategi pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini sesuai dengan penjelasan dari Nur Azizah dan Yuli Kurniawati. Mereka menjelaskan bahwa bermain peran dengan menggunakan kelompok besar dan kecil lebih mudah dilakukan jika kelompoknya kecil. Hal ini karena pengorganisasian kelompok kecil lebih simpel dan praktis, sementara kelompok besar membutuhkan pengelolaan yang lebih rumit.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berkomunikasi dan menyampaikan ide menggunakan bahasa

Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mencapainya, berbagai langkah dilakukan, termasuk oleh guru. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dan menyampaikan ide adalah melalui pemahaman kebahasaan, penerapan bahasa, serta pengajaran yang tepat.

Guru dalam memberikan penilaian terhadap partisipasi siswa dalam menyampaikan ide cenderung hanya menilai hasil akhir, seperti tulisan atau karangan siswa, tanpa terlalu memperhatikan kriteria penilaian yang seharusnya diperhatikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Karena itu, peneliti ingin melihat bagaimana penerapan strategi pembelajaran, khususnya strategi bermain peran, yang dianggap efektif. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, merespons, dan bekerja sama dalam menyelesaikan situasi yang mereka perankan. Dengan begitu, siswa lebih aktif berbicara dan mengekspresikan peran yang mereka jalani.

Strategi bermain peran juga dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi antara dua atau lebih individu yang saling berkomunikasi secara menyeluruh dalam memerankan naskah, dengan tujuan mencapai kondisi dialog yang berkelanjutan. Strategi pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana kelas yang hidup, menyenangkan, dan melibatkan siswa baik secara mental maupun fisik sepanjang proses pembelajaran. Dalam konteks ini, strategi bermain peran bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah terkait dengan naskah melalui diskusi kelompok, baik kecil maupun besar.

Keaktifan berbicara siswa di kelas XI pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, mengingat jumlah siswa yang berperan aktif untuk bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran terbatas. Akibatnya, suasana belajar di kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur'an dan Al-Hadits Al-Faiz Tembung tidak efektif. Menyadari hal ini, peneliti berupaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran bermain peran.

Pada awal kegiatan, peneliti mengamati guru yang menjelaskan materi drama dan mengajukan pertanyaan terkait dengan materi tersebut. Siswa diminta untuk memikirkan jawabannya, lalu dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan hasil pemikiran mereka. Setelah diskusi, guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kepada kelas. Namun, hanya sebagian siswa yang bersedia menjelaskan, karena mereka masih belum terbiasa dengan strategi pembelajaran yang baru diterapkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi bermain peran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur'an dan Al-Hadits Al-Faiz Tembung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nur Azizah dan Yuli Kurniawati yang menyatakan bahwa bermain peran dengan kelompok kecil lebih mudah dilakukan dan lebih efektif dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Namun, perlu dipertimbangkan beberapa aspek penting:

- Peran Guru: Peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing sangat penting dalam keberhasilan strategi bermain peran. Guru perlu memberikan arahan yang jelas, memilih topik yang menarik, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk mendukung proses belajar siswa.
- Motivasi Siswa: Motivasi siswa juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan strategi bermain peran. Guru perlu memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan, memberikan umpan balik yang positif, dan menghargai setiap usaha siswa.
- Keterbatasan Strategi: Strategi bermain peran mungkin tidak selalu cocok untuk semua topik pembelajaran. Guru perlu memilih topik yang sesuai dan memastikan bahwa strategi ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan strategi bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Ponpes Al-Faiz membawa dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Strategi ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Siswa yang tadinya cenderung pasif dan kurang percaya diri, melalui strategi bermain peran, menunjukkan peningkatan dalam hal keaktifan, keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan bermain peran, keberanian mereka dalam berimprovisasi dan berinteraksi dengan teman sekelas, serta peningkatan kemampuan mereka dalam menyampaikan pesan dan ide secara lisan. Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan pendidikan pesantren. Strategi bermain peran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam aspek keaktifan, motivasi, dan kepercayaan diri siswa. Penerapan strategi ini dapat

mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan komunikasi mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan: Guru sebaiknya terus berinovasi dalam memilih dan menyesuaikan model pembelajaran bermain peran agar sesuai dengan masalah yang dihadapi dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan cara ini, suasana pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan menyenangkan, serta membantu siswa lebih aktif berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat, aktif berpartisipasi, dan benar-benar menguasai materi yang diajarkan. Ini penting agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kemampuan mereka secara maksimal. Peneliti dapat mengambil inspirasi dari kreativitas model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dengan demikian, peneliti diharapkan mampu mengadaptasi dan mengembangkan pendekatan-pendekatan yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan. Hal ini penting agar ketika peneliti mulai berkarir di dunia pendidikan, mereka dapat menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A. Sulistyawati. (2017). Jurnal kepariwisata. *Journal Pariwisata*, 10.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azis, R. (2019). Hakikat & prinsip metode pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 292–300.
- Devianty, R. (2016). Pembelajaran bahasa komunikatif. *Widya Pendidikan: Jurnal Ilmu*, 10, 324–346.
- Faridah. (2020). Peran keterikatan dosen dalam meningkatkan kinerja perguruan tinggi swasta Aceh selama Covid-19 Muhammad. *Jurnal*, 4(2), 244–255.
- Fitroh, S. F. (2015). Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini. *Universitas Trunojoyo Madura*, 2, 76–149.
- Hardita, E., Wardani, E., Muaro Jambi, I. A., Islam Syekh, M. Q. B. (2023). Peningkatan motivasi speaking siswa dengan menerapkan model role play di kelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi. *Sosio Akademika*, 13(1), 54–73.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>

- Irna. (2020). Implementasi kecerdasan jamak (multiple intelligences) pada model pembelajaran BCCT atau sentra pada pendidikan anak usia dini. *FASCHO: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 9(2), 52–59.
- Jalil, A. (2015). Memaknai tradisi upacara labuhan dan pengaruhnya terhadap masyarakat Parangtritis. *El-Harakah*, 17(1), 101. <https://doi.org/10.18860/el.v17i1.3088>
- Janiar, I., Halidjah, S., & Suryani. (2014). Kajian filosofis terhadap pemberlakuan undang-undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja dari perspektif teori Jhon Austin pasca putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 91/PUU/XVII/2020. *Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial*, 1(4), 28.
- Kaharuddin. (2021). Equilibrium: Jurnal pendidikan kualitatif: Ciri dan karakter sebagai metodologi. *Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8.
- Kaol, W. A. (2017). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja. *Jurnal*, 13.
- Kiromi, I. H. (2018). Pengaruh metode role playing / bermain peran terhadap aspek perkembangan bahasa pada anak. *Prodi Paud Inzah Genggong Keraksan*, 5.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kidido.v1i1.2978>
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Nirwana, N. (2019). Penerapan metode bermain peran makro terhadap kemampuan berbicara. *Instruksional*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.9-16>
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan metode bermain peran siswa kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Oktawinata. (2024). Tindak tutur pada program acara talk show Mata Najwa episode profesi masa depan (kajian pragmatik). *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*, 1–20.
- Pramiyati, T., Jayanta, J., & Yulnelly, Y. (2017). Peran data primer pada pembentukan skema konseptual yang faktual (studi kasus: skema konseptual basis data Simbumil). *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), 679. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1574>
- Rahmah, S., Khoiriyah, I., & Muara Jambi. (2022). SKULA jurnal pendidikan profesi guru madrasah teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 23–34.

- Rambe, R. N. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum. *Jurnal*, 3(2).
- Sardi, J., Gistituati, N., Bentri, A., & Yuliana, D. F. (2024). Analisis dokumen dan implementasi kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Universitas Negeri Padang: Studi kasus teknik elektro industri. *Jurnal*, 5(1), 34–43.
- Septiningsih, D. S. (2019). Komunikasi interpersonal dalam kajian Islam. *Jurnal*, 217–226.
- Siti Rohmah. (2021). *Teori-teori komunikasi*.
- Sumarni, N. A. (2023). Identifikasi keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun (Skripsi).
- Tamila, R. (2022). *Jurnal I'tibar Program Studi*. 6(2), 14–28.
- Taufik, M., Sukmadinata, N. S., Abdulhak, I., & Tumbelaka, B. Y. (2010). Desain model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA (fisika) sekolah menengah pertama di kota Bandung. *Berkala Fisika*, 13(2), 31–44.
- Ummah, N. A., Ghufron, S., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV sekolah dasar. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.31294/w.v12i2.8346>
- Yanuardianto, E. (2019). Teori kognitif sosial Albert Bandura (studi kritis dalam menjawab problem pembelajaran di MI). *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94–111. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>
- Zandika, A. (2019). Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan sosial emosional anak di RA Perwanida 1 Bandar Lampung. *Generasi Emas*, 2(1), 47.