

**ANALISIS PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA TERHADAP MAHASISWA**

Ammi Thoibah Nasution¹, Abdul Munip², Puspo Rohmi³, Vega Bintang Rizky⁴

^{1,2,4}PGMI FTIK UIN Sunan Kalijaga , Yogyakarta

³Pendidikan Fisika FTIK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta

¹22204081010@student.uin-suka.ac.id, ²abdul.munip@uin-suka.ac.id,

³puspo.rohmi@uin-suka.ac.id, ⁴22204081007@student.uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Speaking skills are an important aspect of language skills, including in Indonesian language learning. However, there are challenges in developing students' speaking skills. This study aims to analyze the application of the Role Playing method in the context of Indonesian language learning and evaluate its impact on the development of students' speaking skills. This research is a qualitative field research. The subjects of this research are third semester students of Physics Education FTIK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta in the academic year 2023. This research is a type of descriptive qualitative research. The data collection techniques used are interviews, observation, document analysis and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The data validity test used triangulation. The results concluded that the application of the Role Playing method is very effective in developing language skills, especially speaking skills in Indonesian language learning for students. This can be seen from the results of observations and interviews which reveal that the application of the Role Playing method is quite good and very effective in developing language skills, especially speaking skills in Indonesian language learning for students.

Keywords: *Indonesian Language Learning, Role Playing Method, Speaking Skills*

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam kemampuan berbahasa, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, terdapat tantangan dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengevaluasi dampaknya terhadap pengembangan keterampilan berbicara mahasiswa. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester III Pendidikan Fisika FTIK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta tahun ajaran 2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, analisis dokumen dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sangat efektif digunakan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang mengungkapkan bahwa penerapan metode *Role Playing* cukup bagus dan sangat efektif dalam

mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap mahasiswa.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Metode *Role Playing*, Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam kemampuan berbahasa, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan berbicara yang baik untuk dapat berkomunikasi efektif dalam berbagai konteks. Keterampilan berbicara yang baik menjadi semakin penting dalam dunia kerja. Mahasiswa perlu dibekali dengan kemampuan komunikasi yang efektif untuk menghadapi tantangan profesional di masa depan (Kusmiarti & Hamzah, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu terus beradaptasi untuk memenuhi tuntutan tersebut. Namun, terdapat tantangan dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada mahasiswa. Beberapa mahasiswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dan pendapat secara jelas, kurangnya kepercayaan diri, atau keengganan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di semester III prodi Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa sering menghadapi kesulitan dalam menyampaikan ide dan pendapat secara efektif dalam Bahasa Indonesia, terutama ketika berhadapan dengan situasi komunikatif di dunia nyata. Kurangnya praktik langsung dalam berbicara dapat menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara pada mahasiswa. Hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia juga mengungkapkan bahwa mahasiswa lebih tertarik jika dilibatkan langsung dalam pembelajaran, mahasiswa mengungkapkan ketertarikan mereka untuk belajar lebih menyenangkan dan berpusat pada mahasiswa, sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan.

Metode pembelajaran konvensional sering kali tidak cukup efektif dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Sehingga diperlukan metode yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Salah satu metode inovatif yang dapat melibatkan mahasiswa langsung pada konteks nyata yaitu metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam peran tertentu atau situasi imajiner (Herman, 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, metode ini melibatkan mahasiswa dalam peran-peran yang mencerminkan situasi sehari-hari atau kehidupan nyata, di mana mereka diharapkan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sebagaimana yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Metode *Role Playing* mempromosikan partisipasi aktif mahasiswa. Dengan berada dalam peran tertentu, mahasiswa diundang untuk berinteraksi secara langsung, menggambarkan situasi, dan menjalankan dialog, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih hidup dan nyata (Salsa, dkk., 2023).

Salah satu kelebihan utama metode *Role Playing* adalah kemampuannya dalam proses mengembangkan keterampilan berbicara. Mahasiswa dapat meningkatkan kefasihan, kejelasan, dan ekspresi dalam berbicara, karena mereka harus mengkomunikasikan peran mereka dengan baik kepada sesama peserta. Melalui peran yang dijalankan, mahasiswa dapat mengatasi ketidakpercayaan diri dalam berbicara di depan umum. Pengalaman positif dalam *Role Playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan ide dan pendapat (Ma'rufah Rohmanurmeta, 2017).

Metode ini memungkinkan simulasi situasi kehidupan nyata, memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan Bahasa Indonesia mereka dalam konteks praktis. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap penggunaan bahasa dalam berbagai situasi komunikatif. Melibatkan mahasiswa dalam peran tertentu mendorong kerja sama dan pembelajaran kolaboratif. Mereka perlu berinteraksi, mendengarkan, dan merespons satu sama lain, menciptakan atmosfer belajar yang kooperatif. Metode ini memungkinkan

mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam mengembangkan peran dan situasi (Wardhani, dkk., 2013). Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan metode *Role Playing* dianggap sebagai alternatif yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dalam situasi yang meniru kehidupan nyata, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka melalui pengalaman praktis (Suhardiman, dkk., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu juga mengungkapkan keefektifan metode *Role Playing*, diantaranya penelitian Nurfitri Hayati dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat sebelum tindakan hasil keterampilan berbicara siswa hanya mencapai 59,57% atau masih tergolong kurang.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I, keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 76,08% atau tergolong cukup baik. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 84,18% atau tergolong baik (Nurfitri, 2020).

Penelitian lain oleh Fauza Afifi dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017". Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II (Afifi, 2017). Penelitian Fina Marlina dengan judul "Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022". Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa dari penerapan metode bermain peran hasil analisis data keterampilan berbicara siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek pelafalan, aspek kelancaran, aspek isi pembicaraan, aspek bahasa tubuh, dan aspek pemahaman (Adela, 2022).

Penelitian-penelitian tersebut dapat memberikan dasar pemahaman yang lebih kokoh terkait dengan efektivitas metode *Role Playing* dalam pengembangan keterampilan berbicara pada mahasiswa atau siswa Bahasa Indonesia. Meskipun metode *Role Playing* telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, penelitian yang secara khusus mengevaluasi penerapannya dalam konteks mengembangkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat perguruan tinggi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga terkait efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa semester III pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengevaluasi dampaknya terhadap pengembangan keterampilan berbicara mahasiswa. Dengan demikian, latar belakang masalah ini memberikan konteks yang relevan untuk mendalami potensi metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara

mahasiswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester III Pendidikan Fisika kelas A FTIK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta tahun ajaran 2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, analisis dokumen dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti memperoleh informasi dan data hasil penelitian berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia yaitu ibu Puspo Rohmi M.Pd. yang dilakukan setelah selesai penerapan metode *Role Playing* di kelas. Adapun data-data hasil penelitian diantaranya yaitu:

1. Langkah-langkah yang dilakukan oleh dosen dalam menerapkan *Role Playing*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia di prodi Pendidikan Fisika kelas A semester III, peneliti membuat Satuan Acara Pembelajaran (SAP) sebagai pedoman atau acuan dalam mengajar di kelas. Kemudian peneliti memilih tema dengan menyesuaikan subtema dan pelajaran mana yang cocok untuk menerapkan metode *Role Playing*. Selama penerapan metode *Role Playing* dalam mengembangkan kemampuan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas A semester III prodi Pendidikan Fisika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun ajaran 2023, Adapun Langkah-langkah dosen dalam pembelajaran sesuai dengan SAP pada gambar 4.

Dosen menjelaskan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian sebelum memulai pembelajaran, dosen mengulas kembali pelajaran sebelumnya. Mahasiswa masih terlihat seperti biasanya, beberapa ada yang menjawab dan selebihnya diam. Pelajaran dibuka dengan melakukan *ice breaking* terlebih dahulu untuk melatih konsentrasi mahasiswa, kemudian masuk ke materi pelajaran. Materi pengantar masih disampaikan

melalui *powerpoint* dengan menggunakan media infokus.

Setelah itu baru dosen mulai menjelaskan tahap selanjutnya yaitu bermain peran atau *Role Playing*. Dosen menjelaskan apa itu *Role Playing* dan tahapan dalam *Role Playing*. Dosen membagi mahasiswa menjadi empat kelompok, pembagian kelompok dilakukan melalui bermain game seperti pada gambar 1, yang menang dalam game akan memilih kelompoknya masing-masing.



Gambar 1 Bermain Game

Setelah pembagian kelompok selesai, dosen kemudian menjelaskan skenario *Role Playing*, masing-masing kelompok mendapatkan tema yang akan diperankan masing-masing. Tema yang diberikan kepada mahasiswa disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Mahasiswa terlihat aktif bertanya dan antusias dalam menentukan peran masing-

masing. Terkait dengan tema, hasil wawancara dengan observer yaitu dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia mengungkapkan:

“konteks pembelajaran dalam hal ini tema yang diberikan untuk drama Role Playing saya rasa cukup bagus dan umum, sehingga setiap kelompok itu mampu mengembangkannya dalam skenario drama yang ditampilkan di kelas, jadi bisa diterima mahasiswa.”

2. Keterlibatan dan Respon Mahasiswa dalam Role Playing

Keterlibatan dan respon mahasiswa sangat terlihat pada bagian ini. Dosen memberikan waktu selama 30 menit untuk mahasiswa dalam membuat skenario masing-masing kelompok. Selama diskusi kelompok terlihat mahasiswa menghayati perannya masing-masing, banyak yang latihan acting di kelompoknya dan semangat dalam menulis naskah masing-masing. Sesuai dengan hasil wawancara dengan observer mengungkapkan:

“terkait dengan keterlibatan dan respon mahasiswa, berdasarkan yang saya amati semua mahasiswa tampak antusias dalam perkuliahan dan berpartisipasi untuk mengambil peran sesuai dengan kelompok masing-masing. Berdasarkan drama yang

ditampilkan pada setiap kelompok mahasiswa mampu memahami peran masing-masing dan tampil secara totalitas sesuai dengan perannya, jadi setiap mahasiswa terlibat dalam perkuliahan ini dan terlibat dalam Role Playing yang diperankan,”

Selesai membuat skenario dosen meminta kelompok yang ingin tampil pertama, disini mulai terlihat lagi keaktifan mahasiswa, dimana beberapa kelompok rebutan untuk tampil pertama. Dosen memberikan arahan selama kelompok yang tampil di depan, agar kelompok lain menyimak dan memberikan umpan balik di akhir bermain peran. Setiap kelompok tampil dengan skenario yang mereka susun, sampai dengan kelompok terakhir.

3. Persepsi terhadap Penerapan Metode Role Playing

Pembelajaran dengan metode Role Playing ini dapat dilihat sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan metode Role Playing dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 Penerapan Metode
Role Playing

Sesuai dengan persepsi dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia sebagai observer mengungkapkan:

“persepsi tentang penerapan metode Role Playing, menurut saya metode Role Playing ini cukup menarik dan cukup bagus untuk diterapkan dalam perkuliahan Bahasa Indonesia terutama terkait dengan materi keterampilan berbahasa dan saya rasa metode ini juga cukup efektif untuk dapat mengembangkan keterampilan berbahasa mahasiswa terutama yang ditekankan adalah keterampilan berbicara.”

Pernyataan tersebut membuktikan bahwa metode *Role Playing* cukup efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara mahasiswa. Sejalan dengan

penelitian Lutfi Muhammad yang mengungkapkan bahwa metode *Role Playing* diterapkan untuk menjawab permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa. Metode *Role Playing* dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok (Hidayat, dkk., 2016).

Selain itu metode *Role Playing* ini juga dianggap efektif karena setiap mahasiswa mampu menyesuaikan diri dan dapat berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan berbicara sesuai dengan pernyataan observer yang mengungkapkan: *“karena setiap mahasiswa mendapatkan peran dalam drama, maka metode Role Playing ini mampu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah keterampilan berbicara mereka, jadi dalam konteks materi keterampilan berbahasa terutama keterampilan berbicara metode ini cocok untuk melatih keterampilan berbicara di depan umum, dan penggunaan bahasa sehari-hari karena temanya umum lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari, maka Bahasa yang digunakan juga sehari-hari. Jadi*

mahasiswa memerankan peran atau melatih keterampilan berbicara mereka di depan umum dalam konteks Bahasa yang digunakan adalah Bahasa sehari-hari bukan Bahasa baku atau Bahasa ilmiah.”

Sesuai dengan pernyataan Asriani dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa metode *Role Playing* memancing anak dalam menyalurkan kreativitas vocal/berbicara sehingga dapat menirukan peran seseorang dan membantu anak dalam berbicara sesuai kemampuannya sekaligus juga memancing potensi anak dalam mengeluarkan ide serta gagasan dalam mengelola kemampuan berkomunikasi dengan lebih baik (Asriani, 2022). Sehingga mahasiswa menjadikan dirinya sebagai sosok yang diperankan seolah-olah dirinya menjadi pemeran tersebut. Sejalan dengan ungkapan observer dalam wawancara, dimana observer menyatakan:

“kemampuan menyesuaikan diri mahasiswa berdasarkan penampilan setiap kelompok dapat diamati bahwa setiap mahasiswa saya rasa berhasil membawakan peran masing-masing dengan baik sesuai dengan skenario yang telah mereka buat, jadi mereka bisa menyesuaikan diri dengan

metode Role Playing ini. Mahasiswa juga mampu membawakan peran dengan berbicara sesuai dengan tokoh yang diperankan dengan baik jadi sesuai kontesks berbahasanya mahasiswa saya rasa sudah mampu menerapkan keterampilan berbicara.”

Perbandingan respon mahasiswa pada pembelajaran sebelumnya dalam terkait dengan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara, mahasiswa belajar dengan berpusat pada materi yang disediakan dosen, metode pembelajaran sebelum menerapkan *Role Playing* lebih kepada metode ceramah, mahasiswa lebih pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, berbeda dengan pebelajaran menggunakan metode *Role Playing* dimana mahasiswa terlihat sangat semangat dan antusias, hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

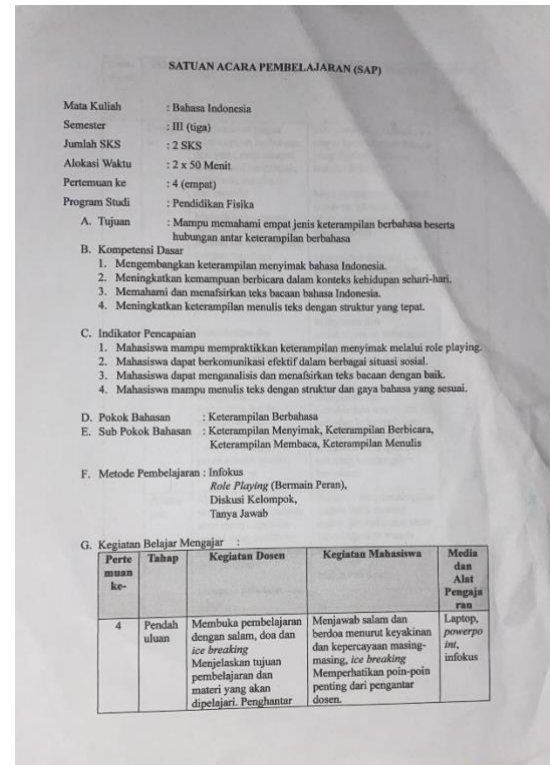


Gambar 3 Metode *Role Playing*

Dari hasil wawancara mengungkapkan: “*perbandingan respon mahasiswa pada pertemuan ini atau pada pertemuan dengan metode Role Playing ini mahasiswa tampaknya memang lebih antusias dan semua terlibat aktif dalam pembelajaran, jadi mereka memang tampak begitu tertarik dengan metode Role Playing dengan memerankan tokoh-tokoh di suatu drama yang telah mereka skenarioikan. Semua mahasiswa berpartisipasi aktif dan mengambil peran di setiap kelompoknya dalam kegiatan pembelajaran, jadi saya rasa respon mahasiswa positif terhadap penerapan Role Playing ini.*”

Ungkapan tersebut sejalan dengan penelitian Yudi Budianti yang mengungkapkan tentang kelebihan metode *Role Playing* yaitu 1) melatih siswa memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan dan didramakan. 2) menumbuhkan kerja sama khususnya antara mereka yang mendapatkan peran. 3) melatih bakat dan kreatif siswa. 4) melatih siswa untuk menghayati suatu peristiwa dan menarik kesimpulan. 5) melatih cara berpikir siswa dan kemampuan bahasa secara lisan (Budianti & Permata, 2017).

Berdasarkan hasil analisis dokumen yaitu SAP yang telah disiapkan dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai berikut:



Gambar 4 Lembar Pertama SAP

SAP yang disiapkan sudah cukup bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu hasil observasi dan wawancara juga telah membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* cukup bagus dan sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap mahasiswa.

Sejalan dengan hasil penelitian Siti tentang “Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap

Kemampuan Berbicara” yang menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Role Playing efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang (Maria Ulfah & Budiman, 2019). Selain itu hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Agung Dewi yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Role Playing berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Temuan ini berimplikasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa (Dewi, 2020).

Dengan demikian penerapan metode *Role Playing* bisa menjadi salah satu alternatif dosen, guru atau tenaga pendidik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara pada mahasiswa. Keterbatasan penelitian ini yaitu belum mengukur hasil belajar mahasiswa terkait dengan keterampilan berbahasa terutama keterampilan berbicara, sehingga

penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang datanya dari hasil observasi dan wawancara serta analisis dokumen.

D. Kesimpulan

Penerapan metode *Role Playing* sangat efektif digunakan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang mengungkapkan bahwa penerapan metode *Role Playing* cukup bagus dan sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap mahasiswa. Sehingga hal ini bisa menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adela, F. M. (2022). Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022. *Kajian Ilmu Sejarah & Budaya Apri*, 1(1), 14–33.
- Afifi, F. (2017). Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap

- Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Sukoharjo li Tahun Ajaran 2016/2017. *Вестник Росздравнадзора*, 4, 9–15.
- Asriani. (2022). *Penggunaan Metode Role Playing dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak di Raudhatul Atfal Umdid Ujung Baru Kec. Soreang Kota ParePare*.
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik*, 5(2), 44–56.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Herman, N. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas Iv Mis Khoiru Ummah Pekanbaru*. 01, 1–23.
- Hidayat, Iutfi M., Syaodih, E., & Zahara, R. (2016). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari. *Educare V*, 4(2), 20.
- Kusmiarti, R., & Hamzah, S. (2019). Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1(1), 211–222.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Ma'rufah Rohmanurmeta, F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24–31.
- Maria Ulfah, S., & 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>
- Nurfitra. (2020). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan. *Global Health*, 167(1), 1–5.
<https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Salsa Bella Anisa, Aisyah Amira Refah, Nasywa Eka Juniar, P. C. L. (2023). Upaya Mengatasi Slow Learner Dalam Pembelajaran Moral Dan Karakter Dengan Metode Role Playing. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1–14.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Suhardiman, A., Herianto, E., Basariah, Ismail, M., & Fatmawati, R. (2023). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ppkn Kelas VII-1 Smpn 5 Praya. *Jurnall Ilmiah Pendidikan*

Dasar, 08, 6213–6222.

Wardhani, P., Pratiwi, C. P., & Ashari, W. I. (2023). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Pembelajaran Ular Berundak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 5 Di Sdn Maospati 3. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09, 89.* <http://www.nber.org/papers/w160>
19