



Peningkatan Keterampilan Berpidato Melalui Aktivitas *Role-Playing* pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Septiana Farikhatun^{1*}, Santikasari²

¹Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

²SD 1 Sadang, Kabupaten Kudus, Indonesia

Email: septianafarikha@gmail.com sarisanti652@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

20 April 2026

Received in revised form

23 Mei 2026

Accepted 03 Juli 2026

Available online

04 Juli 2026

Kata Kunci:

Berbicara, Keterampilan Berpidato, Pembelajaran Bahasa, Penelitian Tindakan Kelas, Role-Playing.

Keywords:

Classroom Action Research, Language Learning, Role-Playing, Speaking, Speech Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya keterampilan berpidato pada siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan melalui kurangnya kepercayaan diri, ketidakjelasan dalam menyampaikan gagasan, serta lemahnya kemampuan menyusun isi pidato secara runtut dan sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam berlatih komunikasi lisan. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada keterampilan berbicara secara umum, penelitian ini memfokuskan pengembangan keterampilan berpidato secara sistematis dan performatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas VI sekolah dasar. Data diperoleh melalui observasi aktivitas pembelajaran dan penilaian unjuk kerja berpidato siswa, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan deskriptif untuk melihat perkembangan kemampuan siswa secara bertahap. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap tahap tindakan. Pada kondisi awal, nilai rata-rata siswa tercatat sebesar 64,2 dengan tingkat ketuntasan 31,6%. Setelah pelaksanaan siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 73,5 dengan ketuntasan 63,2%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus kedua, dengan nilai rata-rata mencapai 82,8 dan tingkat ketuntasan sebesar 89,5%. Selain itu, terjadi perbaikan pada aspek struktur penyampaian, penggunaan bahasa, kelancaran berbicara, ekspresi, serta kepercayaan diri siswa saat tampil. Berdasarkan hasil tersebut, metode bermain peran terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang

lebih aktif, komunikatif, dan kontekstual, sehingga efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpidato siswa sekolah dasar. Temuan penelitian mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 dan berpotensi membentuk generasi yang percaya diri, mampu menyampaikan gagasan secara santun, serta berkontribusi positif dalam kehidupan sosial.

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of public speaking skills among elementary school students, as reflected in their lack of self-confidence, difficulties in expressing ideas clearly, and limited ability to organize speech content coherently and systematically. These challenges indicate the need for instructional strategies that provide students with authentic opportunities to practice oral communication. Unlike previous studies that primarily focused on general speaking skills, this research specifically examined the systematic and performative development of public speaking skills. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. The participants were 19 sixth-grade elementary school students. Data were collected through classroom observations and performance-based assessments of students' public speaking skills and were analyzed using quantitative and descriptive approaches to examine students' gradual improvement over time. The findings revealed a consistent improvement throughout each stage of the intervention. In the preliminary stage, the students achieved an average score of 64.2, with a learning mastery rate of 31.6%. Following the first cycle, the average score increased to 73.5, while the mastery rate rose to 63.2%. A more substantial improvement was observed in the second cycle, where the average score reached 82.8 and the mastery rate increased to 89.5%. Furthermore, notable progress was identified in speech organization, language use, fluency, expression, and students' self-confidence during speech delivery. These findings demonstrate that the role-playing method promotes a more active, communicative, and contextual learning environment, making it an effective strategy for enhancing elementary school students' public speaking skills. The study also contributes to the development of twenty-first-century competencies and has the potential to foster a generation that is confident, capable of expressing ideas respectfully, and able to participate positively in social life.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Keterampilan berpidato termasuk aspek penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa pada siswa sekolah dasar, karena berkaitan erat dengan kemampuan menyampaikan ide, perasaan, dan informasi secara lisan di hadapan orang lain. Penguasaan keterampilan ini tidak hanya berkontribusi pada pencapaian akademik, tetapi juga berperan dalam membangun kepercayaan diri, kecakapan komunikasi, serta kemampuan sosial peserta didik. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami hambatan ketika diminta berbicara di depan kelas. Hambatan tersebut umumnya berupa rendahnya keberanian, keterbatasan penguasaan kosakata, serta kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara secara aktif dalam proses pembelajaran. Urgensi pengembangan keterampilan berpidato didukung oleh berbagai temuan empiris yang menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi lisan siswa sekolah dasar masih relatif rendah. Penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam menyampaikan gagasan secara runtut, memiliki keterbatasan kosakata, serta kurang percaya diri saat berbicara di depan umum ([Suhartono et al., 2025](#)). Selain itu, kemampuan menyusun dan menyampaikan pidato secara efektif masih menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ([Causarina & Ahmadi, 2024](#)). Faktor-faktor lain seperti keterbatasan kosakata, penggunaan bahasa daerah yang dominan, kurang memahami isi, kesalahan intonasi, dan rendahnya etika berbicara juga merupakan kendala dalam keterampilan berpidato ([Ernamasari, 2025](#)). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan berpidato perlu mendapat perhatian khusus melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual.

Rendahnya keterampilan berpidato siswa tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berbicara di depan orang lain menjadi terbatas. Pembelajaran yang kurang memberikan ruang bagi partisipasi aktif menyebabkan siswa jarang mengemukakan pendapat, menyampaikan gagasan, maupun berlatih tampil di depan kelas ([Auliyati et al., 2021](#)). Selain itu, minimnya aktivitas pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan komunikatif mengakibatkan siswa kurang terbiasa menggunakan bahasa lisan secara terstruktur dalam situasi nyata ([Idrus et al., 2023](#)). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kepercayaan diri, kelancaran berbicara, dan kemampuan mengorganisasi gagasan ketika siswa diminta menyampaikan pidato atau presentasi ([Amalia et al., 2024](#)). Keterampilan berbicara sendiri merupakan komponen penting dalam aspek linguistik karena digunakan dalam interaksi

sehari-hari dan menunjang keberhasilan belajar di berbagai bidang studi ([Izzati et al., 2024](#)). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui praktik komunikasi yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik ([Putri & Zaki, 2025](#)).

Salah satu alternatif pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode role-playing atau bermain peran. Bermain peran memiliki banyak keuntungan, salah satunya adalah mendorong siswa untuk berbicara ([Ayu Pradnyandari Pinatih, 2021](#)). Bermain peran merupakan teknik yang sangat fleksibel, yang dapat diadaptasi dengan sukses untuk berbagai macam topik dan tujuan ([Balakina, 2020](#)). Melalui metode ini, siswa dilibatkan dalam situasi tertentu dengan memerankan tokoh atau peran tertentu sehingga mereka dapat mengekspresikan ide secara lebih bebas dan komunikatif. Pembelajaran berbasis role-playing memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang kontekstual, meningkatkan keterlibatan siswa, serta melatih kemampuan komunikasi secara langsung. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode ini mampu meningkatkan keaktifan sekaligus keterampilan berbicara siswa, karena mereka menjadi lebih berani, antusias, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat ([Lisnawati, 2025](#)). Oleh karena itu, metode ini banyak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi komunikasi peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa metode role-playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. [Amalia et al., \(2024\)](#) menemukan bahwa model bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar sekaligus mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian [Ristianisa & Suhardi \(2021\)](#), yang menunjukkan peningkatan pada aspek kelancaran berbicara, pengucapan, dan kepercayaan diri siswa. Melalui aktivitas simulasi dan interaksi antarsiswa, peserta didik menjadi lebih berani menyampaikan pendapat dan lebih terampil menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi yang bermakna. Temuan serupa dilaporkan dalam penelitian [Hermansyah et al., \(2024\)](#) yang menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan kelancaran berbicara, pengucapan, dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam menunjukkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam simulasi komunikasi memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara. Namun, fokus keduanya masih terbatas pada keterampilan berbicara secara umum dan belum secara spesifik

mengkaji kemampuan berpidato sebagai bentuk komunikasi formal yang menuntut penguasaan struktur, isi, dan performa penyampaian yang lebih kompleks.

Selain itu, hasil penelitian oleh [Putri & Zaki \(2025\)](#) memperlihatkan penerapan teknik role-play secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada aspek kelancaran, keberanian tampil, serta kemampuan mengorganisasi gagasan secara lisan. Penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat memperbaiki kualitas komunikasi lisan siswa melalui peningkatan kemampuan menyusun isi pembicaraan, penggunaan bahasa yang lebih tepat, dan kemampuan menyampaikan pesan secara lebih efektif ([Safitri & Tabrani, 2023](#)). Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut lebih menekankan aspek komunikasi interpersonal dan kemampuan berbicara sehari-hari. Dengan kata lain, indikator keberhasilan yang digunakan masih berorientasi pada kemampuan berbicara secara umum, sehingga belum memberikan gambaran yang memadai mengenai pengembangan keterampilan berpidato yang menuntut kemampuan menyusun gagasan secara sistematis serta menyampaikan pidato di hadapan audiens.

Penelitian lain juga mengindikasikan bahwa role-playing efektif digunakan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih komunikasi melalui simulasi situasi nyata ([Idrus et al., 2023](#)). Selain itu, studi literatur menegaskan bahwa metode bermain peran memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan melibatkan partisipasi aktif ([Auliyati et al., 2021](#)). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa metode role-playing memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Namun demikian, sebagian penelitian masih berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara secara umum, sedangkan kajian yang secara khusus mengkaji keterampilan berpidato pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, keterampilan berpidato memiliki karakteristik yang berbeda karena menuntut kemampuan menyusun isi pidato secara runtut, menggunakan bahasa yang efektif, mengelola ekspresi, serta menampilkan performa komunikasi di depan audiens. Oleh karena itu, penelitian ini menempati posisi yang berbeda dari penelitian sebelumnya dengan memfokuskan kajian pada pengembangan keterampilan berpidato melalui aktivitas role-playing pada siswa sekolah dasar. Fokus tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek komunikasi lisan formal yang masih belum banyak diteliti dalam konteks sekolah dasar.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait penerapan metode role-playing dalam pengembangan keterampilan berpidato pada siswa sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara (speaking skills) secara umum, seperti kelancaran berbicara, pelafalan, keberanian menyampaikan pendapat, dan kemampuan berkomunikasi dalam interaksi sehari-hari. Meskipun temuan-temuan tersebut menunjukkan efektivitas role-playing dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan, kajian yang secara khusus mengkaji keterampilan berpidato masih relatif terbatas. Padahal, keterampilan berpidato memiliki karakteristik yang lebih kompleks karena tidak hanya menuntut kemampuan berbicara, tetapi juga kemampuan menyusun struktur pidato secara runtut, menggunakan strategi retorika yang tepat, menampilkan ekspresi yang mendukung penyampaian pesan, serta mengelola perhatian audiens selama proses komunikasi berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan keterampilan berpidato sebagai fokus utama kajian dengan menganalisis penerapan metode role-playing dalam meningkatkan kemampuan berpidato siswa kelas VI sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Fokus tersebut menjadi kebaruan penelitian karena memberikan perspektif yang lebih spesifik mengenai pengembangan komunikasi lisan formal melalui aktivitas role-playing, yang masih belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada upaya perbaikan proses pembelajaran melalui intervensi langsung di dalam kelas. Pendekatan ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh [Arikunto \(2021\)](#), yang menekankan siklus tindakan berulang sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat komponen utama, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi sebagai dasar evaluasi dan perbaikan.

Data penelitian dihimpun dari beberapa sumber yang saling melengkapi, meliputi hasil penilaian praktik berpidato siswa, hasil wawancara untuk memperoleh informasi kualitatif, serta dokumen pendukung seperti nilai evaluasi harian pada materi pidato semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung serta penilaian unjuk kerja untuk mengukur kemampuan berpidato siswa secara nyata.

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu Januari hingga April 2026 dengan subjek penelitian siswa kelas VI di SD 1 Sadang, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, yang berjumlah 19 siswa. Proses penelitian mencakup tahap awal hingga penyusunan laporan sebagai bentuk dokumentasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Rangkaian kegiatan penelitian disusun secara sistematis sebagaimana tergambar dalam bagan alur penelitian berikut.



Gambar 1. Bagan alur penelitian

Tahapan penelitian diawali dengan kegiatan pra-siklus yang bertujuan untuk memetakan kondisi awal kemampuan berpidato siswa. Pada tahap ini dilakukan pengamatan awal, analisis hasil belajar, serta identifikasi berbagai kendala yang dihadapi siswa ketika berbicara di depan kelas. Temuan pada tahap awal ini kemudian dijadikan dasar dalam merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan penyusunan rencana pembelajaran, termasuk pengembangan skenario pembelajaran berbasis role-playing serta penyiapan instrumen penilaian dan lembar observasi. Tahap tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran berpidato. Selanjutnya, proses observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa maupun aktivitas guru, sekaligus mencatat perkembangan kemampuan berpidato siswa. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi

hasil tindakan, sehingga dapat diidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Siklus II dilaksanakan dengan mengacu pada hasil refleksi sebelumnya, sehingga terdapat penyempurnaan pada strategi pembelajaran. Perbaikan difokuskan pada peningkatan kualitas bimbingan, intensitas latihan, serta penguatan aspek ekspresi dan kepercayaan diri siswa. Implementasi tindakan pada tahap ini dilakukan secara lebih terarah dan intensif. Observasi kembali dilakukan untuk melihat perkembangan yang terjadi, kemudian diakhiri dengan refleksi guna menilai tingkat keberhasilan tindakan yang telah diterapkan. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas pembelajaran dan penilaian unjuk kerja keterampilan berpidato siswa. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan penilaian unjuk kerja digunakan untuk mengukur perkembangan keterampilan berpidato setelah penerapan metode role-playing.

Untuk menjamin keakuratan data yang diperoleh, instrumen penilaian keterampilan berpidato terlebih dahulu melalui proses validasi isi yang dilakukan oleh dua ahli yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar yaitu Devie Marlina, S.Pd., M.Pd. dan Arif Fanar Fuad, S.Pd., M.Pd. Validator pertama dan kedua merupakan kepala sekolah yang memiliki pengalaman dalam pengembangan instrument penilaian pembelajaran. Proses validasi difokuskan pada kesesuaian indikator penilaian dengan tujuan penelitian, karakteristik keterampilan berpidato siswa sekolah dasar, serta keterukuran setiap aspek yang dinilai. Aspek yang dikaji meliputi isi pidato, struktur penyampaian, kebahasaan, pelafalan dan intonasi, kelancaran berbicara, ekspresi dan gestur, serta kepercayaan diri. Hasil telaah validasi menghasilkan skor 30 dan 29 dari total 32 skor maksimal yang menunjukkan bahwa instrumen telah sesuai dengan konstruk keterampilan berpidato yang diukur dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian setelah dilakukan penyempurnaan redaksional pada beberapa deskriptor penilaian.

Selain validasi isi, instrumen dijaga melalui penyusunan rubrik penilaian yang memuat kriteria operasional pada setiap tingkat skor. Rubrik tersebut digunakan sebagai pedoman penilaian untuk meminimalkan subjektivitas selama proses observasi dan evaluasi unjuk kerja siswa. Penggunaan indikator yang terstruktur memungkinkan penilaian dilakukan secara lebih konsisten sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan perkembangan kemampuan berpidato siswa secara lebih objektif.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan dua kriteria. Pertama, nilai rata-rata keterampilan berpidato siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Kedua, persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 85% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 . Selain itu, penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran melalui aktivitas role-playing.

Untuk memastikan penilaian yang objektif terhadap capaian siswa, digunakan instrumen evaluasi keterampilan berpidato yang disusun secara sistematis. Instrumen tersebut mencakup berbagai indikator penting yang merepresentasikan performa berpidato siswa secara menyeluruh, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Keterampilan Berpidato

No	Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1	Isi Pidato	Isi pidato sesuai tema, memuat gagasan utama yang jelas, dan didukung contoh yang relevan.	Isi pidato sesuai tema dan memuat gagasan utama yang cukup jelas.	Isi pidato sesuai tema, tetapi gagasan utama kurang jelas atau kurang lengkap.	Isi pidato tidak sesuai tema atau gagasan yang disampaikan tidak jelas
2	Struktur Pidato	Pidato memuat pembukaan, isi, dan penutup secara lengkap dan runtut.	Pidato memuat pembukaan, isi, dan penutup, tetapi masih terdapat bagian yang kurang runtut.	Salah satu bagian (pembukaan, isi, atau penutup) belum disampaikan dengan jelas.	Struktur pidato tidak lengkap dan tidak runtut.
3	Penggunaan Bahasa	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan pilihan kata yang tepat dan santun.	Sebagian besar kalimat mudah dipahami dan menggunakan kata yang cukup tepat.	Terdapat beberapa penggunaan kata atau kalimat yang kurang tepat sehingga mengurangi kejelasan pesan.	Banyak penggunaan kata atau kalimat yang kurang tepat sehingga pesan sulit dipahami.
4	Pelafalan & Intonasi	Pengucapan kata jelas dan intonasi sesuai pada hampir seluruh bagian pidato.	Sebagian besar kata diucapkan dengan jelas dan intonasi cukup sesuai.	Masih terdapat beberapa kesalahan pelafalan atau intonasi yang mengganggu pemahaman.	Pelafalan dan intonasi kurang jelas sehingga pidato sulit dipahami.
5	Kelancaran Berbicara	Menyampaikan pidato lancar tanpa jeda yang mengganggu.	Terdapat sedikit jeda atau keraguan, tetapi pidato tetap berjalan lancar.	Cukup sering berhenti atau mengulang kata sehingga penyampaian kurang lancar.	Sering berhenti, banyak mengulang kata, atau tidak mampu menyelesaikan pidato dengan baik.
6	Ekspresi dan Kontak Mata	Menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan isi pidato serta melakukan kontak dengan mata dengan audiens lebih dari 75% waktu penyampaian.	Menunjukkan ekspresi yang cukup sesuai dan melakukan kontak mata dengan audiens sekitar 50–75% waktu penyampaian.	Ekspresi kurang bervariasi dan kontak mata dengan audiens kurang dari 50% waktu penyampaian.	Tidak menunjukkan ekspresi yang sesuai dan hampir tidak melakukan kontak mata dengan audiens.
7	Kepercayaan Diri	Tampil tenang, berani, dan menyampaikan	Tampil cukup percaya diri meskipun sesekali	Masih sering terlihat gugup sehingga	Sangat gugup dan tidak mampu menyampaikan

pidato tanpa terlihat ragu.	memengaruhi penyampaian pidato.	pidato dengan baik.
menunjukkan rasa ragu yang berarti.		

Skor Maksimum = 28

Nilai Akhir = (Skor yang diperoleh / 28) x 100

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

dengan $\bar{X}$ adalah nilai rata-rata, $\sum X$ adalah jumlah seluruh nilai siswa, dan N adalah jumlah siswa. Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

dengan P adalah persentase ketuntasan, n adalah jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan, dan N adalah jumlah seluruh siswa.

Hasil penilaian keterampilan berpidato dikategorikan ke dalam empat tingkat pencapaian, yaitu sangat baik (86–100), baik (76–85), cukup (60–75), dan kurang (<60). Data observasi aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Hasil analisis kuantitatif dan deskriptif kemudian digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung melalui dua siklus tindakan yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, implementasi, pengamatan, serta evaluasi reflektif. Setiap tahapan dirancang sebagai proses berkelanjutan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpidato siswa. Data yang dianalisis mencakup hasil penilaian performa berpidato yang diolah secara kuantitatif, serta diperkuat dengan temuan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perkembangan kemampuan siswa pada setiap tahap tindakan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Keterampilan Berpidato

No	Nama Siswa	Nilai Ujuk Kerja Pra Siklus	Nilai Ujuk Kerja Akhir Siklus I	Nilai Ujuk Kerja Akhir Siklus II
1	AKF	64	71	75
2	AMRD	57	64	71
3	AHP	68	75	82
4	AKZ	71	79	86
5	AKNF	82	89	93
6	CS	61	71	79
7	DA	71	79	82

8	DN	64	68	75
9	HSS	68	75	79
10	HSB	68	79	82
11	ICHU	71	82	86
12	MK	54	61	68
13	MAS	71	79	86
14	MAS	71	82	89
15	MNP	64	75	82
16	NA	68	79	86
17	NAK	71	82	89
18	RFW	64	75	79
19	ZNA	71	82	86

Tahap Pra-Siklus

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa kemampuan berpidato siswa masih berada pada tingkat yang rendah. Sebagian besar siswa belum mampu menyampaikan gagasan secara terstruktur, penggunaan bahasa masih kurang tepat, serta tingkat kepercayaan diri tergolong lemah. Kondisi di kelas memperlihatkan bahwa siswa cenderung ragu saat berbicara, sering membaca teks tanpa penghayatan, dan enggan tampil di depan teman-temannya. Berdasarkan hasil penilaian, hanya sedikit siswa yang memenuhi standar ketuntasan, sementara sebagian besar lainnya masih berada pada kategori menengah dan rendah.

Siklus I

Pada tahap ini, pembelajaran mulai diarahkan dengan memanfaatkan metode role-playing melalui aktivitas bermain peran sederhana. Siswa terlebih dahulu diberikan contoh penyampaian pidato, kemudian melakukan latihan secara berkelompok sebelum melakukan presentasi di depan kelas.

Penerapan tindakan pada siklus I memberikan perubahan awal yang cukup terlihat dibandingkan kondisi sebelumnya. Siswa mulai menunjukkan kemauan untuk tampil, walaupun sebagian masih tampak kurang percaya diri. Struktur penyampaian pidato mulai terbentuk, tetapi aspek kelancaran dan ekspresi masih belum optimal. Beberapa siswa juga masih mengandalkan teks sebagai panduan utama saat berbicara. Dari sisi hasil belajar, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, meskipun belum memenuhi target yang telah ditetapkan. Observasi juga menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa, walaupun tingkat partisipasi belum merata di seluruh kelas.

Siklus II

Perbaikan pada siklus kedua dilakukan dengan mengacu pada hasil refleksi sebelumnya. Strategi pembelajaran disempurnakan melalui peningkatan intensitas latihan, pemberian bimbingan yang lebih terarah, serta penekanan pada aspek ekspresi dan rasa percaya diri. Siswa juga diberi kesempatan lebih luas untuk berlatih baik secara individu maupun dalam kelompok sebelum tampil. Hasil yang diperoleh pada tahap ini menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan. Mayoritas siswa sudah mampu menyampaikan pidato secara sistematis, menggunakan bahasa yang lebih jelas, serta menunjukkan intonasi dan ekspresi yang lebih baik. Kepercayaan diri siswa juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari keberanian mereka tampil tanpa ketergantungan yang tinggi terhadap teks.

Selain itu, capaian ketuntasan belajar meningkat secara optimal hingga melampaui kriteria yang ditetapkan dalam penelitian. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami perubahan positif, ditandai dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan dalam kegiatan role-playing.

Tabel 3. Peningkatan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan

Tahap	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Tuntas
Pra Siklus	64,2	6	31,6%
Siklus I	73,5	12	63,2%
Siklus II	82,8	17	89,5%

Jika ditinjau dari aspek kuantitatif, kemampuan berpidato siswa mengalami perkembangan yang konsisten pada setiap tahap tindakan. Pada kondisi awal (pra-siklus), nilai rata-rata yang diperoleh siswa berada pada angka 64,2 dengan tingkat ketuntasan sebesar 31,6%. Setelah intervensi melalui metode role-playing pada siklus pertama, terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai mencapai 73,5 dan ketuntasan belajar sebesar 63,2%. Perkembangan yang lebih menonjol terlihat pada siklus kedua, di mana rata-rata nilai meningkat menjadi 82,8 disertai persentase ketuntasan yang mencapai 89,5%.

Tabel 4. Distribusi Kategori Nilai

Kategori Nilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	1	3	6
Baik	5	9	11
Cukup	8	5	2
Kurang	5	2	0
Total	19	19	19

Perubahan juga tampak pada distribusi kategori capaian nilai. Pada tahap awal, sebagian besar siswa masih berada pada kategori menengah dan rendah. Namun, setelah

pelaksanaan tindakan hingga siklus II, terjadi pergeseran yang signifikan ke kategori yang lebih tinggi, yaitu baik dan sangat baik, tanpa adanya siswa yang tertinggal pada kategori rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode role-playing tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai rata-rata, tetapi juga berkontribusi terhadap pemerataan kemampuan siswa secara lebih menyeluruh.



Gambar 2. Aktivitas Role-Playing dalam Pembelajaran Berpidato

Perhitungan Normalized Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{82,8 - 64,2}{100 - 64,2}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{18,6}{35,8}$$

$$N\text{-Gain} = 0,52$$

Menurut kriteria Hake (1999)

$$G < 0,30 = \text{Rendah}$$

$$0,30 \leq G < 0,70 = \text{Sedang}$$

$$G \geq 0,70 = \text{Tinggi}$$

Maka N-Gain sebesar 0,52 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan bahwa metode role-playing memberikan peningkatan kemampuan berpidato yang cukup efektif.

Untuk memperkuat analisis peningkatan hasil belajar, data nilai rata-rata dan persentase ketuntasan disajikan dalam bentuk grafik perkembangan pada setiap siklus. Grafik menunjukkan adanya tren peningkatan yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 64,2 pada pra-siklus menjadi 73,5 pada siklus I dan mencapai

82,8 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 31,6% menjadi 63,2% pada siklus I dan mencapai 89,5% pada siklus II. Selain itu, perhitungan Normalized Gain (N-Gain) menghasilkan skor sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode role-playing memberikan pengaruh yang cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpidato siswa sekolah dasar. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara langsung mampu membantu mereka mengembangkan kemampuan komunikasi lisan secara lebih optimal.

Analisis lebih lanjut terhadap hasil penilaian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpidato terjadi pada hampir seluruh siswa. Peningkatan tertinggi dialami oleh siswa berinisial CS, MAS, MNP, NA, dan NAK, yang masing-masing mengalami kenaikan nilai sebesar 18 poin dari kondisi pra-siklus hingga siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode role-playing memberikan dampak yang signifikan terutama bagi siswa yang pada awalnya memiliki kemampuan berpidato pada kategori sedang. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih menyampaikan gagasan secara berulang dalam situasi yang lebih alami sehingga keberanian dan kemampuan berbicara mereka berkembang secara bertahap.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan, aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah kepercayaan diri, kelancaran berbicara, dan struktur penyampaian pidato. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar siswa masih terlihat ragu-ragu, kurang berani melakukan kontak dengan audiens, serta sering berhenti ketika menyampaikan pidato. Setelah mengikuti pembelajaran melalui aktivitas role-playing, siswa menunjukkan peningkatan keberanian tampil di depan kelas, mampu menyampaikan isi pidato dengan lebih runtut, serta lebih lancar dalam mengungkapkan gagasan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman berlatih secara langsung melalui simulasi peran membantu siswa membangun keterampilan komunikasi lisan secara lebih efektif.

Meskipun demikian, masih terdapat dua siswa yang belum mencapai ketuntasan pada siklus II, yaitu siswa berinisial AMRD (71) dan MK (68). Hasil observasi menunjukkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh rendahnya kepercayaan diri saat tampil di depan kelas, penguasaan materi pidato yang belum optimal, serta kecenderungan berbicara dengan volume suara yang kurang jelas. Selain itu, kedua siswa masih memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam mengorganisasi isi pidato dan menjaga kelancaran berbicara selama

penyampaian pidato berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun metode role-playing efektif meningkatkan keterampilan berpidato secara umum, beberapa siswa memerlukan intensitas latihan dan bimbingan yang lebih individual agar mampu mencapai ketuntasan belajar secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role-playing mampu meningkatkan keterampilan berpidato siswa secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan keberhasilan tindakan, tetapi juga mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif. Dalam kegiatan role-playing, siswa terlibat secara aktif dalam menyusun, mempraktikkan, dan menyampaikan pidato sehingga mereka memperoleh pengalaman autentik dalam menggunakan keterampilan komunikasi lisan. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan situasi kontekstual mampu mendukung pengembangan keterampilan komunikasi lisan ([Auliyati et al., 2021](#)). Topik bermain yang dipilih perlu dipertimbangkan berdasarkan tingkat belajar siswa. Guru harus memastikan bahwa topik tersebut sesuai untuk siswa, termasuk dari segi konten, tingkat kesulitan, dan pilihan kosa kata yang digunakan ([Syaifurrahman & Rokhman, 2020](#)).

Implementasi metode role-playing pada siklus pertama mulai menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik. Keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas pembelajaran memungkinkan mereka memperoleh pengalaman praktis, sehingga pemahaman terhadap struktur dan teknik penyampaian pidato menjadi lebih berkembang. Temuan ini sejalan dengan penelitian [Asdarina \(2021\)](#) yang menegaskan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan pemahaman sekaligus keberanian siswa dalam berbicara di depan umum. Meskipun demikian, hasil pada tahap ini belum sepenuhnya optimal karena siswa masih dalam proses penyesuaian terhadap pendekatan pembelajaran yang baru. Hal serupa juga diungkapkan oleh [Mariyanah \(2025\)](#), yang menyatakan bahwa penerapan metode inovatif memerlukan waktu adaptasi sebelum memberikan hasil yang maksimal.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan [Togimin & Jaafar \(2020\)](#) yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan berbahasa secara aktif dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Keterlibatan langsung dalam proses komunikasi

membuat peserta didik lebih mudah mengembangkan keberanian berbicara dan mengurangi ketergantungan terhadap arahan guru ([Rosdiana et al., 2023](#)).

Perkembangan yang lebih signifikan terlihat pada siklus kedua setelah dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran. Peningkatan intensitas latihan serta bimbingan yang lebih terarah memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpidato siswa. Kondisi ini selaras dengan temuan [Idrus et al. \(2023\)](#) yang menekankan pentingnya latihan berulang dan pendampingan sistematis dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih interaktif melalui kegiatan bermain peran turut berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena mereka berlatih dalam lingkungan yang lebih santai dan mendukung ([Angelica & Wulandari, 2025](#)). Aktivitas bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun keterampilan komunikasi melalui pengalaman belajar yang autentik sehingga proses internalisasi kemampuan berbicara berlangsung lebih efektif ([Kamengko, 2024](#)). Aktivitas tersebut juga mendorong siswa untuk lebih aktif serta kreatif dalam mengemukakan ide, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian [Lisnawati \(2025\)](#) mengenai peningkatan partisipasi dan interaksi melalui metode role-playing. Pada awal tahap pelaksanaan siswa tampaknya sebagian besar malu untuk berbicara, yang membuat mereka terbata-bata atau lebih lambat, namun rasa malu tersebut akan hilang melalui latihan dan keterlibatan yang berulang ([Maulana & Lolita, 2023](#)). Inti keberhasilan metode role-playing terletak pada kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk melakukan praktik komunikasi secara berulang, memperoleh umpan balik, dan membangun pengalaman berbicara yang bermakna ([Wiliani & Ketut Sri Widhiasih, 2025](#)).

Bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran ([Fiani & Maria Ignasia Nahak, 2025](#)). Aktivitas bermain peran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berbicara, tetapi juga mampu mengurangi kecemasan saat tampil di depan umum. Penurunan tingkat kecemasan memungkinkan siswa lebih fokus dalam mengorganisasi gagasan dan menyampaikan pesan secara lisan dengan lebih baik ([Al-Zurfi et al., 2025](#)). Keterlibatan aktif dalam simulasi komunikasi dapat memperkuat kesiapan berbicara, meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap situasi komunikasi, serta mengembangkan kompetensi komunikasi yang lebih komprehensif ([Lisa et al., 2025](#)). Kondisi ini relevan dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada aspek struktur pidato dan keteraturan penyampaian gagasan oleh siswa ([Panjaitan, 2020](#)).

Dari perspektif yang lebih luas, bermain peran juga efektif untuk intervensi keterlambatan bicara, yang mendukung teori sosiokultural Vygotsky dan teori pembelajaran sosial Bandura ([Lavenia & Suparno, 2025](#)). Teori Belajar Sosial Bandura menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui observasi, peniruan (modeling), dan pengalaman langsung. Selama kegiatan role-playing, siswa mengamati contoh penyampaian pidato yang diberikan guru maupun teman sebaya, kemudian menirukan dan mempraktikkannya dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Proses tersebut membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri, memperbaiki cara penyampaian pesan, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara bertahap.

Dari perspektif teori sosiokultural Vygotsky, peningkatan kemampuan siswa juga dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran. Aktivitas role-playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, dan memperoleh umpan balik dari guru maupun teman sebaya. Interaksi tersebut berfungsi sebagai bentuk scaffolding yang membantu siswa mengembangkan keterampilan yang sebelumnya belum mampu dilakukan secara mandiri. Seiring bertambahnya pengalaman dan dukungan sosial yang diperoleh, kemampuan siswa dalam menyusun dan menyampaikan pidato berkembang hingga mencapai tingkat yang lebih tinggi.

Selain itu bermain peran dapat menumbuhkan kebiasaan yang baik untuk kehidupan sosial. Siswa dapat belajar bagaimana harus bersikap dalam situasi tertentu ([Hijriati, 2022](#)). Efektivitas metode bermain peran dalam penelitian ini juga diperkuat oleh hasil meta-analisis yang menunjukkan bahwa role-play termasuk salah satu strategi pembelajaran yang memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara karena memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan komunikasi melalui interaksi sosial yang bermakna dan berulang ([Oktaviani et al., 2024](#)). Bermain peran juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat rangkaian dialog ([Negara, 2021](#)). Temuan meta-analisis tersebut memberikan dukungan empiris yang lebih kuat terhadap hasil penelitian ini karena diperoleh dari sintesis berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Secara menyeluruh, kesesuaian hasil penelitian ini dengan berbagai studi internasional menunjukkan bahwa efektivitas role-playing bersifat konsisten pada beragam konteks pembelajaran. Tidak hanya meningkatkan aspek linguistik, metode ini juga berkontribusi terhadap perkembangan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, keterampilan sosial, serta keberanian mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, penerapan role-playing dapat

dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang relevan untuk mendukung pengembangan kompetensi komunikasi abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, metode role-playing dapat dipandang sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpidato. Selain mendukung pencapaian kompetensi berbicara, metode ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Hasil penelitian ini tidak hanya menguatkan temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan penegasan bahwa role-playing relevan digunakan secara spesifik dalam pembelajaran keterampilan berpidato, tidak terbatas pada pengembangan kemampuan berbicara secara umum.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role-playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berpidato siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus tindakan. Peningkatan keterampilan berpidato terlihat pada aspek isi pidato, struktur penyampaian, penggunaan bahasa, pelafalan, kelancaran berbicara, ekspresi, dan kepercayaan diri siswa saat tampil di depan audiens. Temuan tersebut menegaskan bahwa role-playing mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi lisan secara lebih optimal. Dari perspektif pendidikan, metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan kompetensi komunikasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, metode role-playing dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi lisan formal pada siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, menggunakan desain penelitian yang berbeda, serta mengkaji pengaruh metode role-playing terhadap keterampilan komunikasi lainnya untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi khusus disampaikan kepada kepala sekolah, guru,

serta siswa kelas VI di SD 1 Sadang atas izin, kesempatan, dan keterlibatan aktif yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Dukungan tersebut sangat membantu kelancaran kegiatan penelitian di lapangan. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada rekan sejawat serta berbagai pihak yang telah memberikan saran, dukungan, dan bantuan dalam proses penyusunan hingga penyempurnaan naskah ini. Karya ilmiah ini merupakan bagian dari upaya pengembangan kompetensi akademik penulis di bidang pendidikan dasar. Segala bentuk kontribusi yang diberikan memiliki peran penting dalam terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Zurfi, A., Hadi, B. A., & Salman, T. (2025). Role-Play as a Drama Technique: Assessing its Effects on Iraqi EFL Students' Speaking Anxiety and Speaking Ability. *Journal of Learning on History and Social Sciences*, 2(5), 347–363. <https://doi.org/https://doi.org/10.61796/ejlhss.v2i5.1314>
- Amalia, S., Kuswendi, U., & Nurfurqon, F. F. (2024). Using Role Playing Models to Improve the Speaking Skills of Class II Elementary School Students. *Journal of Educational Experts*, 7(1), 2024–2614. <https://doi.org/10.30740/jee.v7i1.221>
- Angelica, F. V., & Wulandari, F. (2025). The Use of Role-Play in Enhancing Students' Confidence in Speaking. *ELSA Journal English Language Studies and Applied Linguistics Journal*, 6(1), 30–40.
- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Asdarina, H. (2021). Peningkatan Keterampilan Pidato dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang. *STKIP Mutiara Banten*, 7(1), 42–45.
- Auliyati, Y., Mardiani, C. P., & Wahyudiana, E. (2021). A Systematic Literature Review on Metode Role Play dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 33(2), 166–193. <https://doi.org/10.21009/parameter.332.05>
- Ayu Pradnyandari Pinatih, I. G. (2021). Improving Students' Speaking Skill through Role-Play Technique in 21st Century. *JoES Journal of Educational Study*, 1(2), 95–100. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i2.159>
- Balakina, K. D. (2020). Role-playing games as a key technology for developing students' speaking skills outside the language environment. *Russian Language Studies*, 18(4), 439–453. <https://doi.org/10.22363/2618-8163-2020-18-4-439-453>
- Causarina, P. V., & Ahmadi, F. (2024). Analysis of Speaking Skills in Speech of Grade VI Students: A Case Study of Pedurungan Kidul 02 Semarang Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(1), 111–119. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i1.67863>
- Ernamasari, N. D. (2025). Problematika Keterampilan Berbicara Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 306–312.
- Fiani, A., & Maria Ignasia Nahak, M. (2025). The Implementation Of Role Play Technique To Enhance Efl Students' Speaking Skill. *Journal of English Education Literature and Linguistics*, 8(1), 23–35.
- Hermansyah, S., Astinah, A., Mohamed, S. H. S., & Nirmala, M. (2024). The Improvement of

- English Speaking Skills for Elementary School Students Through the Role Play Method: A Study at a Course Center in Sidrap Regency. *Civitas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 105–111.
- Hijriati, S. (2022). Improving Students Speaking Skill Through Role-Play in Universitas Teknologi Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 303–312.
- Idrus, N. A., Lutfi, B., Haris, H., & Saharullah, S. (2023). Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V UPTD SDN 176 Barru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 23475–23481. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10339>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., Hasanah, U., Jakarta, U. N., & Dasar, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 17(1), 134–142.
- Kamengko, D. F. (2024). Empowering EFL Students' Oral Proficiency: The Impact of Role-Playing in Enhancing Speaking Skills. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 11(2), 419–429. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/eltww.v11i2.64640>
- Lavenia, N., & Suparno. (2025). Enhancing Speaking Abilities in Children With Speech Delays Through Role-Playing Interventions. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1603–1612. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1731>
- Lisa, A., Yulianita, N. G., & Fitriana, R. (2025). A Role-Play-Based Pedagogical Model for Improving EFL Students' Speaking Readiness in Professional Contexts. *J-SHMIC : Journal of English for Academic*, 12(2), 148–162.
- Lisnawati, W. (2025). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sumberagung I. 13(8), 2087–2100.
- Mariyanah, S. (2025). Improving Speaking Skills Through Role Play Method Among Eighth Grade Students of SMP Insan Madani. *The International Journal of Education Management and Sociology*, 4(4), 199–204. <https://doi.org/10.58818/ijems.v4i4.222>
- Maulana, I., & Lolita, Y. (2023). The Effectiveness of Role- Play To Improve Student's Speaking Achievement. *ELite Journal: International Journal of Education, Language, and Literature*, 3(2), 122–135.
- Negara, I. M. (2021). Literature Review: Why Use Roleplay Method in Teaching Speaking? *SPECTRAL Jurnal Ilmiah STBA*, 7(1), 1–10.
- Oktaviani, E., Olatunji, S. O., & Whitworth, N. (2024). The Effect of Show and Tell, Role-Play and Storytelling on Speaking Skills: Meta-Analysis. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 12(2), 846–858. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%i.10868>
- Panjaitan, J. D. P. (2020). Enhancing Grade VIII Students' English-Speaking Skills through Role Play in Junior High School. *LINGUA PEDAGOGIA (Journal of English Teaching Studies)*, 2(2), 68–75.
- Putri, A. A., & Zaki, L. B. (2025). Classroom Action Research: Improving Students Speaking Skills Through Role Play Technique. *Applied Linguistics & Language Teaching*, 07(01), 257–261. <https://doi.org/https://doi.org/10.37253/iallteach.v7i1.10256>
- Ristianisa, L., & Suhardi, S. (2021). Role-Playing Model on Speaking Skill for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.25926>
- Rosdiana, C. P., Marzuki, I., & Bakhtiar, A. M. (2023). The Effectiveness of the Role Playing Method on Students' Speaking Skills in Indonesian Language Learning for Elementary Students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 6(2), 125–134.

- Safitri, E., & Tabrani, A. (2023). Improvement of Speaking Skills Using Role-Playing Method. *Eduotec Journal of Education And Technology*, 7(1), 153–161.
- Suhartono, Restiani, N. D., Hartini, K. A., & Sari, N. R. (2025). Rendahnya Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar: Analisis Masalah dan Solusi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 167–186.
- Syaifurrahman, & Rokhman, N. M. (2020). Improving Student's Speaking Skill Using Role Play Method at SMA Negeri 3 Malang. *Education of English as Foreign Language Journal (EDUCAFL)*, 3(2), 81–87. <https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2020.003.02.03>
- Togimin, N., & Jaafar, H. (2020). Role Play Activities: An Innovative Approach to Teaching Speaking Skills in an ESL Classroom. *LSP International Journal*, 7(2), 19–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.11113/lspi.v7.16310>
- Wiliani, K., & Ketut Sri Widhiasih, L. (2025). Role Play in Improving Students ' Speaking Skill. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*, 23(2), 82–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v23i2.95939>