

## GAMBARAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DENGAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLL PLAY*) PADA SISWA SMP KELAS VIII SMP NEGERI SATU ATAP 3 DUSUN HILIR

Pier Angely<sup>1</sup>, Maman Suryaman<sup>2</sup>, Esti Swatika Sari<sup>3</sup>  
Universitas Negeri Yogyakarta<sup>1,2,3</sup>  
Email: [Pierangely73@gmail.com](mailto:Pierangely73@gmail.com)

### Keywords

*Keywords:*  
*Speaking Ability, Role Play Method, Junior High School Students*

### Abstract

*This study is motivated by many students who find it difficult to speak fluently and confidently at SMP Negeri Satu Atap 3 Dusun Hilir, South Barito Regency, where we know that speaking skills are one of the skills that are very important and play a role in various aspects of life, especially in the field of education. However, students sometimes lack understanding of the importance of having good public speaking and how to foster confidence when speaking in public. The purpose of this study was to determine the description of the improvement of junior high school students' speaking skills through the role playing method at SMP Negeri Satu Atap 3 Dusun Hilir, South Barito Regency. The sample taken was 12 students, with total sampling, namely all members of the VIII class population used as research samples. Role playing (role play) was carried out twice on the sample. The average score of students' speaking ability before the role play method was applied was 65 with a standard deviation of 4.08. After applying the role play method, the average score increased to 75 with a standard deviation of 4.76. Thus, it was concluded that there was an increase in students' speaking ability after the role play treatment.*

*Kata kunci:*  
*Kemampuan Berbicara, Metode Bermain Peran, Siswa SMP*

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyak siswa yang merasa kesulitan dalam berbicara dengan lancar dan percaya diri di SMP Negeri Satu Atap 3 Dusun Hilir Kabupaten Barito Selatan, Dimana yang kita ketahui keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang sangat penting dan berperan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Namun siswa terkadang kurang memahami pentingnya memiliki public speaking yang baik dan bagaimana cara menumbuhkan rasa kepercayaan diri saat berbicara didepan umum. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan berbicara siswa SMP melalui metode bermain peran (Role Playing) di SMP Negeri Satu Atap 3 Dusun Hilir Kabupaten Barito Selatan. Sampel yang diambil sebanyak 12 siswa, dengan total sampling yaitu seluruh anggota populasi kelas VIII dijadikan sampel penelitian. Bermain peran (role play) dilakukan sebanyak dua kali pada sampel. Didapatkan hasil rata-rata skor kemampuan berbicara siswa sebelum diterapkan metode role play adalah 65 dengan standar deviasi 4,08. Setelah diterapkan metode role play, rata-*

*rata skor meningkat menjadi 75 dengan standar deviasi 4,76. Dengan demikian didapatkan Kesimpulan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah perlakuan bermain peran (role play).*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membawa perubahan yang positif dalam kehidupan manusia, karena Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seseorang untuk mendewasakan diri baik sebagai makhluk sosial maupun individual (Syahrani, 2025). Bahasa dan berbicara menjadi bagian yang sangat penting bagi manusia karena menjadi penghubung dalam mengekspresikan ide, pikiran, perasaan yang diinginkan dan bersifat konstruktif. Selain itu, keterampilan berbicara yang baik juga berperan dalam membangun kepercayaan diri siswa sehingga mereka lebih aktif dan berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran maupun interaksi sosial (Larosa & Iskandar, 2021).

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang sangat penting dan berperan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Namun siswa terkadang kurang memahami pentingnya memiliki *public speaking* yang baik dan bagaimana cara menumbuhkan rasa kepercayaan diri saat berbicara didepan umum. Studi menunjukkan bahwa siswa yang mampu berbicara dengan baik cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi. Kepercayaan diri ini mendorong mereka untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas belajar mereka (Lusiana et al., 2024).

Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa banyak siswa Sekolah Menengah Pertama masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara, seperti Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah, 2021) di SMPN 15 Gresik menemukan bahwa dari 31 siswa kelas VII-C, hanya sekitar 32,2% yang tuntas dalam keterampilan berbicara, sementara 70,9% mengalami kesulitan dan belum mencapai ketuntasan belajar. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa SMP mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara, diantaranya siswa merasa sering mengalami ketakutan membuat kesalahan, rasa takut diejek, dan kurangnya kosakata yang menghambat mereka dalam berbicara. Faktor internal seperti motivasi rendah dan kurangnya rasa percaya diri, serta faktor eksternal seperti metode pengajaran yang kurang interaktif

dan minimnya kesempatan berlatih, menjadi kendala utama dalam penguasaan keterampilan berbicara (Situmorang, 2023).

Keterampilan berbicara merupakan kompetensi krusial dalam pendidikan siswa SMP, tidak hanya untuk keberhasilan akademik tetapi juga pengembangan kepercayaan diri dan kemampuan social, terdapat beberapa metode intervensi yang telah diuji dan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, diantaranya metode bermain peran (*role playing*), metode bercerita (*storytelling*), model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, metode *cooperative script*. Berdasarkan temuan penelitian, intervensi yang paling efektif adalah intervensi yang menggabungkan unsur interaktivitas, kontekstualitas, dan umpan balik. Metode seperti *role-playing* unggul dalam menciptakan lingkungan belajar yang rendah stress (Zainal Muttaqin Abdin, 2018).

Dalam studi meta analisis yang dilakukan oleh (Fu & Li, 2025) menjelaskan bahwa metode bermain peran (*role playing*) telah diakui sebagai strategi pembelajaran berbicara yang unggul dibandingkan metode konvensional seperti ceramah, diskusi tradisional, atau demonstrasi satu arah. Keefektifannya tercermin dalam berbagai penelitian yang mengukur dampaknya terhadap aspek psikologis, linguistik, dan sosial siswa (Fu & Li, 2025). Metode ini mendorong disonansi kognitif dengan meminta siswa mengambil peran yang mungkin bertentangan dengan pandangan atau sikap awal mereka, mendorong mereka untuk menilai kembali dan memperdalam pemahaman mereka. Keterlibatan aktif membantu siswa menerjemahkan pengetahuan menjadi tindakan, meningkatkan keterampilan dan kemampuan kinerja. Selain itu, bermain peran mendorong kolaborasi dan komunikasi di antara peserta, yang merupakan komponen penting dari pengembangan keterampilan praktis, terutama dalam situasi kerja tim (Fu & Li, 2025).

Dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, guru bertanggung jawab menyediakan media dan metode pembelajaran yang kontekstual, Guru memegang peran sentral dalam proses ini, bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh (Liew & Abdul Aziz, 2022) menunjukkan bahwa guru yang bertindak sebagai fasilitator efektif dalam meningkatkan partisipasi berbicara siswa.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri Satu Atap Dusun Hilir Kabupaten Barito Selatan dengan metode observasi dan wawancara dengan

guru menunjukkan bahwa meskipun terdapat usaha untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam berbicara dengan lancar dan percaya diri, oleh karena itu, peneliti tertarik dalam melakukan analisis Gambaran peningkatan kemampuan berbicara siswa SMP melalui metode bermain peran (*Role Playing*) di SMP Negeri Satu Atap Dusun Hilir Kabupaten Barito Selatan.

### **Kemampuan Berbicara Dalam Konteks Pembelajaran Bahasa**

Berbicara adalah cara yang paling alami untuk berkomunikasi. Berbicara juga digunakan untuk berinteraksi antara dua orang dalam kehidupan sehari-hari, seperti: di sekolah, di rumah, atau di tempat lain. Seperti yang dikatakan oleh Gottlieb yang mengutip pendapat Underhill, "berbicara pada umumnya melibatkan komunikasi dua arah dengan pergantian peran secara interaktif antara pembicara, yang menyampaikan pesan, dan pendengar, yang menafsirkan dan menanggapi pesan tersebut" (Gottlieb.2006).

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa. Berbicara tidak hanya sekadar mengucapkan kata-kata, tetapi juga merupakan proses komunikasi lisan yang bertujuan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan secara efektif kepada pendengar (Saputra & Akib, 2020). Keterampilan ini tidak hanya mencakup penguasaan struktur linguistik seperti tata bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan untuk menggunakan bahasa dengan cara yang tepat secara sosial dan budaya, yang mencerminkan kompetensi sosiolinguistik. Keterampilan berbicara melibatkan pemahaman norma sosial, konvensi kesopanan, dan mencatat perbedaan, yang memungkinkan pembicara untuk menyampaikan makna yang dimaksudkan dengan jelas dan berinteraksi dengan sukses dalam berbagai situasi komunikasi (Fariha et al., 2023).

### **Konsep *Role Play***

Permainan peran (*Role Play*) merupakan metode yang dikenal luas dalam pembelajaran bahasa yang secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara dengan mensimulasikan situasi komunikasi di dunia nyata (Ruslan, 2020). Tompkins (2001) mendefinisikan bahwa *Role Play* sebagai salah satu teknik pengajaran di kelas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar bahasa. Permainan peran sangat penting dalam pengajaran berbicara karena memberikan

kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi dalam konteks sosial yang berbeda dan dalam peran sosial yang berbeda.(Krebt, 2017).

Menurut (Krebt, 2017) terdapat tiga jenis permainan peran, yaitu: permainan peran dengan naskah lengkap, permainan peran semi naskah, dan permainan peran tanpa naskah. Dalam permainan peran dengan naskah lengkap, setiap kata diberikan, dan setiap siswa harus memahami atau menghafal perannya) mengindikasikan bahwa permainan peran dalam tipe ini dapat sesuai untuk siswa tingkat rendah yang tidak mengetahui situasi dalam permainan peran semi-skrip.

Permainan peran yang kedua meliputi model percakapan dengan beberapa kata yang hilang dan siswa harus tahu bagaimana mengisi kekosongan dengan kata-kata yang sesuai dengan konteks tersebut. Jadi, siswa dapat mengubah percakapan utama dengan cara tertentu dan membuat percakapan mereka sendiri. Jenis permainan peran ini dapat disebut sebagai semi-terkontrol atau guru atau buku teks yang ditentukan termasuk input bahasa, tetapi siswa juga harus menentukan materi yang bergantung pada kerangka yang memasok situasi untuk membangun konteks kehidupan nyata. Jenis ini dapat digunakan untuk siswa dengan tingkat kemahiran pemula hingga menengah, siswa tersebut harus terbiasa dengan prosedur utama dan berusaha untuk naik ke tingkat yang lebih tinggi karena permainan peran semi-skrip kurang terstruktur dan kurang terkontrol dibandingkan dengan permainan peran dengan naskah lengkap.

Pada jenis *Role Play* yang ketiga dimana siswa dapat diberikan kata kunci dialog kata kunci dan informasi, atau konteks dan tujuan dalam tugas-tugas yang kurang terkontrol dan terstruktur, pada jenis ini, siswa membuat percakapan kecil berdasarkan kata kunci yang telah disebutkan di atas, materi atau konteks hanya sebagai pengisi kekosongan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian dengan judul Gambaran Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Dengan Metode Bermain Peran (Roll Playing) Pada Siswa SMP Negeri Satu Atap 3 Dusun Hilir Kabupaten Barito Selatan dilakukan pada bulan Mei 2025. Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII, terdapat 12 siswa yang ikut serta dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu semua siswa kelas VIII diikutsertakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Proses pengambilan data dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu

1. Persiapan:

- a) Menyusun tes berbicara (pre-test dan post-test) dengan skenario Role Play.
- b) Menyusun rubrik penilaian berbicara dengan kriteria yang jelas.
- c) Menyiapkan materi dan panduan Role Play.

2. Pelaksanaan Pre-test:

- a) Mengadakan tes berbicara sebelum perlakuan. Setiap siswa diminta untuk berbicara berdasarkan skenario yang telah disiapkan.
- b) Penilai akan memberikan skor berdasarkan rubrik penilaian.

3. Perlakuan (Metode Role Play):

- a) Siswa akan dibagi dalam tiga kelompok kecil untuk melaksanakan Role Play. Dalam setiap pertemuan, siswa akan bermain peran dalam berbagai skenario berbicara bahasa Indonesia.
- b) Guru memberikan pengarahan tentang cara bermain peran dan interaksi dalam bahasa Indonesia.

4. Pelaksanaan Post-test:

- a) Setelah dua kali pertemuan dengan metode Role Play selama dua minggu, siswa akan diminta untuk mengikuti tes berbicara lagi dengan skenario yang mirip dengan pre-test.
- b) Penilai akan memberikan skor berdasarkan rubrik penilaian.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deksriptif untuk menggambarkan hasil kemampuan berbicara siswa yang mencakup perhitungan rata-rata, distribusi skor, standar deviasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pretest dan posttest dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Tujuannya adalah untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran role-play untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Sarah Al-Azhari & Azis, 2024).

#### 1. Deskripsi Karakteristik Responden

Tabel: Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis Kelamin | Jumlah | Persentase |
|---------------|--------|------------|
| Laki Laki     | 8      | 66,7%      |

|           |   |       |
|-----------|---|-------|
| Perempuan | 4 | 33,3% |
| Total     |   |       |

Dari 12 responden, sebanyak 8 siswa (66,7%) adalah laki-laki dan 4 siswa (33,3%) adalah Perempuan.

## 2. Deskripsi Kemampuan Berbicara Siswa

Adapun aspek yang dinilai dalam kemampuan berbicara siswa meliputi kefasihan, pengucapan, kosakata dan tata bahasa dan intonasi. Dengan skala penilaian 1 sampai 5 dengan deskripsi sebagai berikut:

Tabel: Skala Penilaian Kemampuan Berbicara

| Skala Penilaian   | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 (Sangat Baik)   | Siswa berbicara dengan kefasihan yang sangat baik, pengucapan jelas, penggunaan kosakata yang tepat, dan tata bahasa yang benar sesuai dengan konteks <i>Role Play</i> . Siswa mampu berkomunikasi dengan sangat efektif dan tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi |
| 4 (Baik)          | Siswa berbicara dengan lancar, pengucapan cukup jelas, menggunakan kosakata yang baik dan benar, dengan sedikit kesalahan tata bahasa. Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam situasi <i>Role Play</i> .                                                             |
| 3 (Cukup)         | Siswa berbicara dengan beberapa jeda, pengucapan agak sulit dipahami, kesalahan dalam penggunaan kosakata dan tata bahasa. Meskipun demikian, siswa dapat mengkomunikasikan pesan, tetapi terkadang sulit dimengerti.                                                     |
| 2 (Kurang)        | Siswa berbicara dengan sangat terbatas, sering mengalami kesulitan dalam pengucapan dan pengorganisasian kalimat. Kosakata yang digunakan sangat terbatas dan banyak kesalahan tata bahasa yang mengganggu pemahaman                                                      |
| 1 (Tidak Memadai) | Siswa kesulitan berbicara dalam bahasa Indonesia, pengucapan sulit dipahami, dan banyak kesalahan tata bahasa. Siswa tidak dapat mengkomunikasikan pesan dengan jelas dalam situasi <i>Role Play</i> .                                                                    |

Sebelum masuk ke dalam analisis data, peneliti menghitung skoring dari hasil penilaian observasi yang dilakukan oleh guru dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Item Benar}}{\text{Total Nilai}} \times 100$$

Nilai siswa ditempatkan dalam skala penilaian sesuai dengan kategori berikut yang peneliti adopsi dari penelitian (Sarah Al-Azhari & Azis, 2024).

Tabel: Rentang Skor

| No. | Rentang Skor | Kategorisasi  |
|-----|--------------|---------------|
| 1.  | 91-100       | Sangat baik   |
| 2.  | 76-90        | Baik          |
| 3.  | 61-75        | Cukup         |
| 4.  | 51- 60       | Kurang        |
| 5.  | 0-60         | Sangat kurang |

### 1. Rentang Skor yang Dicapai oleh Siswa dalam Pre-Test dan Post-Test

Hasil penilaian berbicara siswa disajikan sebagai berikut:

| Rentang Skor | Kategorisasi  | Frekuensi |           |
|--------------|---------------|-----------|-----------|
|              |               | Pre-Test  | Post-Test |
| 91-100       | Sangat Baik   | 0         | 0         |
| 81-90        | Baik          | 0         | 1         |
| 71-80        | Cukup         | 0         | 7         |
| 61-70        | Kurang        | 8         | 4         |
| 0-60         | Sangat Kurang | 4         | 0         |
| <b>Total</b> |               | <b>12</b> | <b>12</b> |

Tabel: Rata-rata Skor Kemampuan Berbicara

| Tahap     | Mean | SD   | Nilai terendah | Nilai Tertinggi |
|-----------|------|------|----------------|-----------------|
| Pre-test  | 65   | 4,08 | 60             | 70              |
| Post-test | 75   | 4,76 | 70             | 85              |

Berdasarkan tabel yang diatas, kemampuan berbicara siswa dalam pre-test berada pada tingkat rata-rata. Hal ini dibuktikan dengan jumlah sampel sebanyak 12 siswa, dengan 0 siswa yang mendapatkan nilai sangat baik, baik, dan cukup, 8 siswa mendapatkan nilai kurang, dan 4 siswa mendapatkan nilai sangat kurang. Di sisi lain,

pada bagian post-test setelah pemberian perlakuan terdapat perbedaan yang cukup jelas, terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai baik, 7 siswa mendapatkan nilai cukup, dan 4 siswa mendapatkan nilai kurang,

Berdasarkan tabel juga dapat dilihat, rata-rata skor kemampuan berbicara siswa sebelum diterapkan metode *role play* adalah 65 dengan standar deviasi 4,08. Setelah diterapkan metode *role play*, rata-rata skor meningkat menjadi 75 dengan standar deviasi 4,76. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Hal ini terbukti dengan meningkatnya skor rata-rata pada tes berbicara setelah siswa mengikuti kegiatan *role play*. Aspek-aspek yang mengalami peningkatan terbesar adalah kefasihan, pengucapan, dan penggunaan kosakata, tata bahasa dan intonasi. Metode *role play* memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang lebih realistis dan interaktif, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar berbicara secara teknis, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapan sehari-hari.

Peningkatan tersebut juga sejalan penelitian (Lady et al., 2024) yang menjelaskan bahwa penerapan Strategi Bermain Peran secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP di Batam. Studi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengucapan, kosakata, tata bahasa, kefasihan, dan kinerja tugas siswa. Selain itu, bermain peran secara positif memengaruhi sikap, minat, dan upaya siswa dalam melatih keterampilan berbicara, membantu mereka mengatasi tantangan seperti kesulitan dalam mengekspresikan diri dengan lancar dan menguasai struktur tata bahasa yang rumit.

Begitu pula dengan temuan penelitian Henisah et al., (2023) menjelaskan bahwa teknik bermain peran memiliki efek positif pada peningkatan keterampilan berbicara siswa. Secara khusus, bermain peran meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara.

Guru memainkan peran utama dan multifaset dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa. Pengaruh

mereka melampaui sekadar menyampaikan konten mereka bertindak sebagai fasilitator, motivator, organisator, dan evaluator, yang secara langsung membentuk lingkungan kelas dan kesempatan yang dimiliki siswa untuk berlatih berbicara (Asefa & Enashe, 2024).

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut : Tingkat kemampuan berbicara siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 3Kecamatan Dusun Hilir Kabupaten Barito Selatan sesudah dilakukan *role play* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil *pre-test* diketahui skor rata-rata skor kemampuan berbicara siswa sebelum diterapkan metode *role play* adalah 65 dengan standar deviasi 4,08. Setelah diterapkan metode *role play*, rata-rata skor meningkat menjadi 75 dengan standar deviasi 4,76. Melihat hasil penelitian, penelitian ini masih memiliki beberapa kelemahan yang dapat menjadi pertimbangan peneliti selanjutnya diantaranya: Penelitian ini hanya melibatkan kelompok siswa dalam satu kelas, sehingga hasil yang ditemukan tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi siswa. Penelitian ini hanya mengandalkan satu bentuk data yaitu hasil dari observasi saja, jadi diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan instrument kuesioner dan hasil observasi sehingga hasil yang didapatkan lebih relevan dan desain penelitian selanjutnya adalah desain penelitian eksperimental sehingga dapat menilai pengaruh metode bermain peran (*Role Play*) terhadap kemampuan berbicara siswa. Serta diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara siswa.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Asefa, D. T., & Enashe, M. B. (2024). Teachers' Role in Enhancing the Students' Speaking Skills. *Language and Text*, 11(1), 131–142. <https://doi.org/10.17759/langt.2024110112>
- Fariha, N., Anwar, K., & Maruf, N. (2023). EXPLORING THE CORRELATION OF SOCIOLINGUISTIC COMPETENCE AND SPEAKING PROFICIENCY, AND HOW LEARNERS PERCEIVED THEM. *English Review: Journal of English Education*, 11(3), 1001–1012. <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i3.9083>
- Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of Role-play Method: A Meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1), 309–324. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>

- Henisah, R., Yulita Putri, R., & Sharmin Khan, H. (2023). Role Play Technique to Improve Students' Speaking Skills. *INTERNATIONAL JOURNAL OF CONTEMPORARY STUDIES IN EDUCATION*, 176–182. <https://doi.org/10.56855/ijcse>
- Krebt, D. M. (2017). The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for efl college students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863–870. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Lady, E., Sayow, M., & Marsevani, M. (2024). Improving high school students' speaking skill through role play strategy: A classroom action research. *English Learning Innovation (Englie)*, 132(1). <https://doi.org/10.22219/englie>
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1207>
- Liew, H. S., & Abdul Aziz, A. (2022). Systematic Review on Speaking Skill Teaching Approaches in the ESL / EFL Classroom: Before and During Covid 19. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(1). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i1/11677>
- Lusiana, L., Aprillia, T., Cardoso, B. L. D. C., Karela, G. N., Solichah, M., Weking, G. D., Kwaitota, B. R., Fadhilah, S. A., Berliansyah, D., & Setyaningsih, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara untuk Membangun Kepercayaan Diri pada Siswa Kelas VIII SMPN 18 Balikpapan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 4(4), 975–986. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1256>
- Rahmah, A. (2021). IDENTIFIKASI FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA KELAS VII-C SMP NEGERI 15 GRESIK DAN SOLUSINYA. *Bapala: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya*, 8(6), 1–8.
- Ruslan. (2020). STUDENTS' PERCEPTION ON THE USE OF ROLE PLAY BY THE TEACHER IN EFL CLASSROOM. *JOURNAL OF TEACHING & LEARNING ENGLISH IN MULTICULTURAL CONTEXTS (TLEMC)*, 4(1). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/tlemc/index>
- Saputra, D., & Akib, M. (2020). The Effect of Listening Journal on Speaking Ability. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 9(2).
- Sarah Al-Azhari, S., & Azis, J. (2024). Improving Speaking Skills Through Role-Play of VII Grade Students of SMPN 2 Mamuju. *Journal of Excellence in English Language*

Education, 3(1).

Situmorang, N. L. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Dan Faktor Penyebabnya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa-Siswi Kelas X SMA Yapim Taruna Sei Rotan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 1-9.

Syahrani, A. (2025). Keterampilan Berbicara Siswa Sebagai Faktor Penunjang Sikap Percaya. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1-11.

Zainal Muttaqin Abdin, M. (2018). ANALISA METODE DISCUSSION DAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KINERJA. *Jurnal Ilmiah Kreatif*, 6(3), 1-12.