

**Alvian Guntur Prasetya Aziz¹, Riswanda Himawan², Muhammad Afnani Alfian³,
Yohanna Nirmalasari⁴, Triwati Rahayu⁵**

^{1,3} Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

² Fakultas Bahasa & Sastra Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

⁴ Universitas Ma Chung Malang

⁵ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan

gunturalvian1999@gmail.com

Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* pada Proses Pembelajaran Berbicara Siswa Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *role playing* terhadap pembelajaran bahasa khususnya pada keterampilan berbicara siswa. Jenis penelitian ini adalah meta-analisis dari hasil pencarian yang diperoleh 20 jurnal ilmiah. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode perbandingan guna menentukan dampak penggunaan strategi *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya digunakan uji paired sample t-test untuk melihat rata-rata peningkatan sebelum dan sesudah tindakan kelas, serta untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan atau berhubungan. Data hasil analisis diperoleh bahwa presentase rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan strategi *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari yang terendah 7,06% sampai yang tertinggi 76,74% dengan rata-rata peningkatan sebesar 33,05%. Keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan strategi *role playing* mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 18,82%. Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa strategi *role play* dapat memberikan efek yang positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: model; pembelajaran; role playing; keterampilan; berbicara

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of role playing strategies on language learning, particularly on students' speaking skills. This study is a meta-analysis of the results obtained from 20 scientific journals. The data analysis technique in this study used a comparative method to determine the impact of the use of role-playing strategies on students' speaking skills. Furthermore, a paired sample t-test was used to see the average increase before and after classroom activities, as well as to determine whether there were differences in the average of the two paired or related groups. The analysis results showed that the average percentage increase in student learning outcomes with the role-playing strategy increased students' speaking skills from the lowest 7.06% to the highest 76.74% with an average increase of 33.05%. Students' speaking skills after using the role-playing strategy increased significantly by 18.82%. Based on the data analysis, it can be concluded that the role-playing strategy can have a positive effect on improving students' speaking skills.

Keywords: model; learning; role playing; skills; speaking

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, pengetahuan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dunia dapat diperoleh (Fujiastuti,

Himawan, Wirawati, & Sularso, 2024). Pendidikan dibagi menjadi pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Pendidikan adalah fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu tidak hanya diajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Setiap tingkat pendidikan, mulai dari dasar, menengah, hingga tinggi, memiliki peran yang berbeda dalam membentuk karakter dan kompetensi seseorang (Kadek, Purwati, & Erawati, 2021). Pendidikan dasar memberikan bekal awal bagi anak untuk memahami konsep-konsep dasar yang akan digunakan sepanjang hidup mereka, seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Pendidikan harus dirancang dan diterapkan dengan baik sejak tingkat pendidikan dasar, karena dasar yang kuat pada pendidikan awal akan menentukan kualitas pendidikan di tingkat yang lebih tinggi (Kurniawan, Wijayanti, & Hawanti, 2020). Oleh karena itu, pada tingkat pendidikan dasar, penggunaan metode, strategi, dan model pembelajaran yang tepat sangat penting. Semua komponen ini biasanya disusun melalui kurikulum (Fatin, 2017).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20, Pasal 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada tahun 2003, kurikulum didefinisikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, materi ajar, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam menyelenggarakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan melakukan perbaikan kurikulum (Arisanti & Adnan, 2021).

Pembelajaran seharusnya berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga mereka dapat mengalami pembelajaran yang bermakna dan memahami materi dengan lebih baik. Salah satu untuk mencapai hal tersebut adalah dengan model pembelajaran (Putri, Kartono, Daryanto, & Rukayah, 2015). Joice, Weil, dan Calhoun (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah deskripsi tentang lingkungan belajar yang juga mencakup perilaku dosen ketika model tersebut diterapkan. Setiawan, Wardani, & Permana (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang digambarkan dari awal hingga akhir, yang biasanya disajikan oleh dosen di kelas. Model pembelajaran ini mengandung strategi untuk mencapai kompetensi siswa dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran merujuk pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan manajemen kelas. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses dari awal hingga akhir yang disajikan dalam (Dadi & Kewa, 2020). Akollo (2020) menyatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran adalah *role playing* (bermain peran). Dalam metode ini, siswa diajak untuk menunjukkan hubungan antar manusia, bekerja sama, dan berdiskusi, sehingga mereka bisa sama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah (Rahayu & Suryadi, 2022).

Listiawati (2014) menjelaskan bahwa *role playing* bertujuan untuk membawa situasi dunia nyata ke dalam kelas melalui simulasi peran, yang kemudian menjadi bahan refleksi yang akan dievaluasi oleh peserta didik. Pembelajaran ini lebih fokus pada isu atau masalah yang sedang disimulasi, bukan pada keterampilan akting peserta didik. Marantika (2014) menambahkan bahwa metode ini menjadikan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran, di mana mereka secara aktif mempraktikkan penggunaan bahasa dalam situasi tertentu. Pembelajaran yang efektif, menurutnya, harus dimulai dari lingkungan yang berorientasi pada kebutuhan dan pengalaman peserta didik.

Role playing sangat cocok diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbahasa. Salah satunya adalah berbicara. Model pembelajaran *role playing* mencakup aspek kognitif,

emosional, dan psikomotorik siswa. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, sementara aspek emosional mencakup pengembangan empati berdasarkan sikap, nilai-nilai pribadi/orang lain, perbandingan, kontras nilai, dan karakter yang diperankan di kelas. Model pembelajaran role playing adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang tersedia untuk materi bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara.

Terdapat beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan, seperti penelitian (Pasambo & Radia, 2022 ;Febianto, Nelwati, & Dani, 2024; Yulianeta, Faisol, & Hazarika, 2024 ; Chadijah, 2023) serta Chadijah (2023). Penelitian-penelitian ini banyak mengkaji penerapan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran berbicara di sekolah dasar. Kontribusi dari penelitian-penelitian tersebut sangat berarti dalam memberikan kajian mendalam terkait penggunaan role playing dalam pembelajaran berbicara. Adapun kebaruan dari penelitian ini adalah mengkaji efektivitas model role playing dalam pembelajaran berbicara, yang diharapkan dapat memperkaya wawasan teori mengenai model pembelajaran ini, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Dari beberapa penelitian yang relevan tersebut, novelty yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah fokus penelitian yang mengarah pada keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara yang masih belum banyak diangkat kaitannya dengan strategi yang digunakan dalam pembelajaran berbicara.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan meta-analisis mengenai efektivitas model pembelajaran role playing dalam pembelajaran membaca untuk siswa sekolah dasar. Pembelajaran berbicara memegang peranan penting, terutama bagi siswa sekolah dasar, sebagai bekal mereka untuk memahami keterampilan berbahasa lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi para guru sebagai fasilitator pembelajaran untuk dapat mengolah pembelajaran berbicara dengan baik dan mencapai indikator yang diharapkan (Nurlaela, Usman, & Yarmi, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan model meta-analisis. Meta-analisis adalah salah satu cara untuk merangkum hasil-hasil penelitian kuantitatif yang ada. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menemukan *effect size* atau perbedaan kejadian efek antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Pasambo & Radia, 2022). Meta-analisis dilakukan untuk meninjau artikel-artikel terkait model pembelajaran role playing dalam pembelajaran berbicara siswa sekolah dasar. Data kuantitatif akan disajikan berdasarkan salinan program statistik SPSS, yang akan digunakan untuk menyajikan temuan penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari 20 artikel jurnal yang berjudul "role playing dalam pembelajaran berbicara". Data tersebut diperoleh melalui Google Scholar dengan mengadopsi jurnal yang terakreditasi Sinta. Artikel-artikel yang dipilih adalah yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir. Pemilihan ini mempertimbangkan kebaruan hasil-hasil penelitian yang terdapat dalam artikel-artikel tersebut. Data yang diperoleh kemudian disarikan dan esensinya diambil, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain; pertama, mengadopsi beberapa artikel tentang "role playing" yang tersedia di Google Scholar; kedua, membaca dengan cermat artikel-artikel tersebut; ketiga, mencari *effect size* melalui program statistik SPSS; dan keempat, menarik kesimpulan serta mendiskusikan hasil penelitian.

Proses pemilihan artikel dilakukan dengan teliti untuk memastikan bahwa sumber data yang digunakan relevan dan terkini. Hanya artikel yang memenuhi kriteria kebaruan dan kualitas yang ditetapkan yang akan diikutsertakan dalam analisis. Setiap artikel akan dianalisis

untuk mengidentifikasi kontribusinya terhadap pemahaman model pembelajaran role playing dalam konteks pembelajaran berbicara.

Setelah data dikumpulkan, langkah berikutnya adalah memprosesnya menggunakan SPSS untuk menghitung *effect size* yang akan menunjukkan besar perbedaan yang terjadi antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil ini sangat penting untuk memberikan gambaran jelas tentang seberapa efektif model pembelajaran role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian nantinya akan disimpulkan sehingga dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kemampuan berbicara siswa. Diskusi hasil penelitian ini akan mencakup implikasi praktis dari penggunaan metode ini di kelas, serta rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut yang koheren.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini berjumlah 20 buah. Data diperoleh dari berbagai artikel yang dipublikasikan secara nasional yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Data-data tersebut dirangkum dan diambil intisarinnya, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari strategi *role playing* dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Strategi Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara

No	Nama	Persentase%			
		pre test	post test	gain	gain%
1	Dedy Setiawan	60	88,6	28,6	47,66
2	Nova Mustika, dkk	43,25	76,5	33,25	76,87
3	Muniati	65	74	9	13,84
4	Rika Kurnia Sari	60	86,9	29,9	49,83
5	Elisa Deliyana, dkk	54,23	64,83	10	18,43
6	Asep Priyatna, dkk	74,9	80,19	5,29	7,06
7	Yustinia, dkk	60,21	68,63	8,42	13,98
8	Nafalia, dkk	66,5	75,8	9,3	13,98
9	Julian Indah, dkk	43	76	33	76,74
10	Restiani Syarif, dkk	63,75	89,17	25,42	39,87
11	I A Md Widyari, dkk	76,45	85	8,55	11,18
12	Said	60	82,5	22,5	37,5
13	Mabruri, dkk	71	82	11	15,49
14	Ani Rosidah	66,88	77,4	10,52	15,72
15	Fajar Dayu	62,38	84,53	22,15	35,59
16	Rahmawati, dkk	69,09	88,18	19,09	27,63
17	Dewa Made, dkk	55,81	80,7	24,89	44,59
18	Muryati	59,3	83	23,7	39,96
19	resti, dkk	53	81,9	28,9	54,52
20	Siti Maria Ufah, dkk	63	76	13	20,63
	MEAN	61,39	80,09	18,82	33,05

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa strategi *role playing* dapat meningkatkan hasil keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa dari yang terendah 7,06% sampai yang tertinggi 76,74% dengan rata-rata peningkatan sebesar 33,05%. Keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan strategi *role playing* mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 18,82%. Berikut hasil output Paired-Sample T-Test yaitu:

Tabel 2. Statistik Sampel Berpasangan
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	61.3875	20	8.79891	1.96750
	POSTTEST	80.0915	20	6.51059	1.45581

Tabel 3. Korelasi Sampel Berpasangan
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	20	.303	.193

Tabel 4. Uji Sampel Berpasangan
Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-18.70400	9.22164	2.06202	-23.01986	-14.38814	-9.071	19	.000

Berdasarkan hasil output Paired Samples Statistic pada tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran menulis dengan strategi *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari rata-rata 61.3875 menjadi 80.0915. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Said yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Indonesia Pada Siswa Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Kelas VI SD 2 Padurenan”. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretes sebesar 60, sedangkan nilai rata-rata postes sebesar 82,5. berdasarkan data tersebut, terlihat nilai rata-rata mengalami peningkatan. Penelitian lain yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ani Rosidah dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada pretes sebesar 66,88, sedangkan nilai rata-rata

kelas pada postes sebesar 77,4. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan setelah digunakannya strategi *role play* pada keterampilan berbicara.

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil korelasi antara kedua data nilai pretes dan postes, terdapat hubungan antara strategi *role play* dalam keterampilan berbicara. Hasil uji coba hipotesis, jika nilai sig. (2-Tailed) < 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara dengan strategi *role play* dan jika nilai sig. (2-Tailed) > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara strategi *role play* dalam keterampilan berbicara. Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-Tailed) < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara keterampilan berbicara dengan strategi *role play* pada data pretes dan postes.

Hasil studi meta-analisis secara keseluruhan memberikan hasil ukuran efek dengan kriteria yang luas, namun memiliki keterbatasan selama proses penelitian dilakukan. Oleh karena itu, berikut keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Data dalam penelitian ini diambil dari 20 artikel yang berbeda. Sebagian besar adalah hasil penelitian Tindakan kelas dan hasil penelitian eksperimen. Studi mta analisis tersebut tidak melibatkan peneliti secara langsung terjun ke lapangan, sehingga variabel-variabel asing (*ekstraneous*) tidak dapat dikontrol, dan potensi paparan elemen unsur lain dari variabel eksternal. Penelitian sebelumnya yang menggunakan strategi *role play* untuk keterampilan berbicara memiliki kecakupan dalam kelengkapan data statistik yang terbatas, seperti hasil uji maupun metodologi seperti desain, *sample size*, lama perlakuan, materi yang diajarkan dan lainnya yang dibutuhkan oleh peneliti guna memudahkan dalam proses meta-analisis. Oleh karena itu, dalam proses penelitian meta-analisis, variabel yang dianalisis pun menjadi terbatas dan sedikit. Penelitian meta-analisis ini mengungkapkan bahwa penerapan strategi *role play* ternyata dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat diketahui bahwa strategi *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa. Dengan demikian hendaknya penerapan strategi *role play* dapat diterapkan dalam keterampilan berbicara, agar dapat menumbuhkan percaya diri, daya imajinasi, dan stimulus positif kepada siswa dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan strategi *role play* untuk keterampilan berbicara. Hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas, diperoleh data bahwa nilai mean sebelum menerapkan strategi *role play* sebesar 61,39, sedangkan nilai mean setelah menerapkan strategi *role play* sebesar 80,09. Berdasarkan Uji-T nilai rata-rata skor sebelum menerapkan strategi *role play* sebesar 61.3875, sedangkan nilai mean setelah menerapkan strategi *role play* sebesar 80.0915. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *role play* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pijakan untuk melakukan penelitian berkaitan dengan strategi pembelajaran dalam keterampilan berbahasa, sehingga memperkaya khazanah kaitannya dengan pengajaran Bahasa Indonesia.

REFERENSI

- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/930>
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.
- Dadi, A. F. P., & Kewa, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar PPKn Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 357–366. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.703>
- Fatin, idhoofiyatul. (2017). Keterbacaan Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016 Dengan Formula Fry. *Jurnal UHMUH Jember (Universitas Muhammadiyah)*, volume 2(1), 22–22.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126–134. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Fujiastuti, A., Himawan, R., Wirawati, D., & Sularso, S. (2024). Harnessing local arts through android technology to boost critical reading among students. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 6(2), 234–245. <https://doi.org/10.33292/petier.v6i2.2154>
- Himawan, Suyata, K. (2024) ‘Developing Project-Based Learning-Based eBook “Critical and Creative Reading” to Improve Students’ Critical Thinking Skills Riswanda’, *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 10(1), pp. 392–404.
- Himawan, R. *et al.* (2023) ‘Pengembangan Buku Elektronik Membaca Kritis dan Kreatif Berbasis Project Based Learning untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia’, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 8(2), pp. 161–168. doi: 10.21107/metalingua.v8i2.21371.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7933>
- Listiawati Ayu, Agung Gede, Suarni Ketut. (2014). Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B, *E-Journal PG- PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*
- Marantika Komang. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Di TK Jaya Kumara Cau Blayu, *Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha*
- Nurlaela, N., Usman, H., & Yarmi, G. (2023). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 140–149. <https://doi.org/10.33369/diksa.v9i2.31821>
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2533>

Edukasi dan Didatika

ISSN (Online): 3032-4157

Vol. xx, No. xx, Bulan Tahun, Hal. xx-xx

Available Online at <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/edukatika/>

- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, T., & Suryadi, S. (2022). Feasibility of the book “Ragam Bahasa Hukum” as an Indonesian language teaching material in Law Study Program. *Babastra*, 42(1), 86–94. <https://doi.org/10.26555/bs.v42i1.64>
- Sartika, S. (2021). Penanaman Keterampilan Berbicara dalam Mata Kuliah Ekspresi Lisan sebagai Upaya Melatih Rasa Percaya Diri Mahasiswa. *Prosiding Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*, (5), 249–256. Retrieved from <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/4899>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 163–171. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Interpretama Mandiri.
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189–194.