

Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Topeng Peran KALOPATI dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Nita Febriana Ma'rifatus Sa'adah*, Lintang Kironoratri, Much Arsyad Fardani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Jl. Lingkar Utara, Gondangmanis, Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, 59327, Indonesia.

*Corresponding Author: nittafebriana.ms@gmail.com

Article History

Received : July 07th, 2026

Revised : July 27th, 2026

Accepted : August 20th, 2026

Abstract: Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Namun, keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Bageng 02 masih tergolong rendah sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa aktif berbicara dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berupa *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV SDN Bageng 02 yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi tes keterampilan berbicara, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal dan uji hipotesis uji N-Gain untuk mengetahui tingkat keefektifan penerapan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji N-Gain memperoleh skor sebesar 0,6838 dengan persentase 68% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Keefektifan pembelajaran didukung oleh keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan bermain peran, penggunaan media Topeng Peran KALOPATI yang menarik, serta pemanfaatan cerita rakyat berbasis kearifan lokal yang membuat pembelajaran lebih kontekstual. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI tergolong cukup efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Keywords: Bahasa Indonesia, Keterampilan Berbicara, *Role Playing*, Sekolah Dasar, Topeng Peran KALOPATI.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, keinginan, maupun informasi kepada orang lain. Dalam dunia pendidikan, Bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa pengantar pada seluruh jenjang pendidikan sekaligus menjadi mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik (Izza et al., 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa secara baik dan benar sesuai dengan konteks komunikasi. Pembelajaran Bahasa

Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan serta tidak dapat dipisahkan (Annisa et al., 2025). Keempat keterampilan tersebut perlu dikembangkan secara terpadu agar peserta didik memiliki kompetensi berbahasa yang utuh. Dalam pelaksanaannya, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa melalui berbagai aktivitas yang bermakna (Tyas et al., 2024).

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran pada umumnya masih didominasi oleh guru melalui

metode ceramah, tanya jawab sederhana, dan pemberian tugas sehingga peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, khususnya dalam berkomunikasi secara lisan, menjadi terbatas. Pembelajaran yang belum memberikan pengalaman belajar secara langsung juga mengakibatkan peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat secara lisan (Huda et al., 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga partisipasi peserta didik dalam kegiatan berbahasa belum berkembang secara maksimal (Kristiantari et al., 2026). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan berdampak pada rendahnya kemampuan berkomunikasi secara lisan (Febrian et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif, serta mendorong mereka menggunakan bahasa dalam situasi komunikasi yang nyata sebagai bekal untuk mengembangkan keterampilan berbahasa pada jenjang pendidikan berikutnya.

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, perasaan, maupun informasi secara lisan sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Zahro et al. (2025), keterampilan berbicara merupakan salah satu indikator keberhasilan peserta didik dalam menguasai kemampuan berbahasa karena menjadi sarana utama untuk menyampaikan gagasan secara lisan. Bagi peserta didik sekolah dasar, keterampilan berbicara menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan karena mendukung kemampuan berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Annisa & Hamzah, 2025). Wahyuni et al. (2023), yang menjelaskan bahwa kemampuan berbicara yang berkembang sejak sekolah dasar akan memberikan dampak positif terhadap kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, dan keberhasilan

peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui keterampilan berbicara yang baik, peserta didik mampu menyampaikan ide, berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, bekerja sama dengan teman, serta membangun interaksi sosial yang positif di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Keterampilan berbicara masih menjadi salah satu aspek yang sulit dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan secara lisan, kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas, serta belum mampu menyampaikan informasi secara runtut dan jelas. Menurut Imanaah et al. (2025), rendahnya keterampilan berbicara peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya aktivitas pembelajaran yang melibatkan komunikasi secara langsung. Menurut Rahma et al. (2023), penggunaan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk menyampaikan pendapat sehingga kemampuan berbicara berkembang secara kurang optimal. Menurut Fardani (2023), kurangnya pemanfaatan media yang menarik dalam proses pembelajaran juga menyebabkan siswa cepat bosan. Akibatnya, peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif dan hanya sedikit memperoleh pengalaman untuk melatih kemampuan berbicaranya.

Permasalahan tersebut juga dijumpai pada peserta didik kelas IV SDN Bageng 02. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang percaya diri untuk bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, maupun menyampaikan informasi secara lisan di depan kelas. Dari 20 siswa, hanya lima siswa atau sekitar 25% yang menunjukkan keaktifan dalam berbicara, baik ketika menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat di depan kelas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterampilan berbicara peserta didik belum berkembang secara optimal. Dari hasil dokumentasi penilaian keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan nilai rata-rata sebesar 71, masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, dengan penggunaan media yang terbatas pada buku LKS.

Akibatnya, proses pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih berbicara secara aktif. Sebagaimana disampaikan Ninawati & Wahyuni (2022), pembelajaran yang didominasi guru dan kurangnya penggunaan media yang menarik akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung serta mendorong peserta didik untuk aktif berkomunikasi. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai adalah *Role Playing*. Model *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu dalam suatu situasi sehingga mereka dapat berlatih berkomunikasi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, serta mengekspresikan gagasan secara lisan (Huda et al., 2022). Model *Role Playing* memiliki beberapa keunggulan yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan di SDN Bageng 02. Kegiatan bermain peran mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga mampu mengurangi dominasi guru di kelas (Naldi et al., 2024). Selain itu, *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kemampuan berbicara melalui dialog dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa berani mengemukakan pendapat dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Meishaparina et al., 2023). Penerapan model *Role Playing* dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, memilih pemain, menata panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, serta berbagi pengalaman dan Kesimpulan (Naldi et al., 2024). Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi.

Keberhasilan suatu model pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang digunakan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Nurhidayati et al., 2023). Oleh karena itu, dalam penelitian ini model *Role Playing* dipadukan dengan media Topeng Peran KALOPATI sebagai media pendukung pembelajaran. Kata “KALOPATI” adalah singkatan dari Kearifan

Lokal Pati”, jadi Topeng Peran KALOPATI merupakan media konkret berbentuk topeng tokoh yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Kabupaten Pati ke dalam kegiatan bermain peran. Sebagaimana disampaikan oleh Setyawan et al. (2025), bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan topeng membantu peserta didik menghayati karakter yang diperankan sehingga mereka lebih mudah mengekspresikan dialog, mengurangi rasa malu ketika tampil di depan kelas, serta meningkatkan keberanian dalam berbicara. Selain itu, integrasi kearifan lokal menjadikan pembelajaran lebih kontekstual karena peserta didik mempelajari budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sebagaimana disampaikan Cahyani & Subrata (2024), bahwa media berbasis kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik.

Penerapan model *Role Playing* yang diintegrasikan dengan media Topeng Peran KALOPATI diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara, mengemukakan pendapat melalui dialog, dan berinteraksi secara langsung dengan teman. Sementara itu, media Topeng Peran KALOPATI dapat membantu siswa memahami karakter dari setiap tokoh yang diperankan sehingga mereka lebih percaya diri saat berbicara di depan kelas. Perpaduan model dan media tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kemampuan berbicara dalam situasi yang nyata, sehingga keterampilan berbicara dapat berkembang melalui latihan yang dilakukan secara aktif.

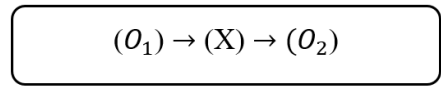
Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Role Playing* efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Penelitian oleh Handayani & Mulyana (2024), menunjukkan hasil penelitian yaitu penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dari 73,6 menjadi 88,5. Selanjutnya penelitian oleh Sentiya et al. (2023), menunjukkan hasil penelitian yaitu penggunaan model *Role Playing* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari 58 menjadi 81,42. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, baik

digunakan secara mandiri maupun dipadukan dengan media pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara, berinteraksi, dan menyampaikan gagasan dalam situasi pembelajaran yang lebih aktif. Meskipun demikian, penggunaan model *Role Playing* berbantuan media topeng peran berbasis kearifan lokal masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut melalui penerapan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model berbantuan media tersebut sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bageng 02 pada bulan April 2026 semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol yang dimana desain penelitian diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan (Sugiyono, 2023). Desain penelitian ini dapat diuraikan pada Gambar 1.



Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*
Sumber: Sugiyono (2023)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Bageng 02 yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 13 perempuan dan 7 laki – laki. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Ninawati & Wahyuni (2022), menjelaskan bahwa *sampling jenuh* merupakan teknik penentuan sampel

apabila populasi relatif kecil yaitu kurang dari 30 orang. Seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi kurang dari 30 orang, sehingga seluruh anggota populasi layak digunakan sebagai sampel penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan. Tahap pertama adalah pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara siswa. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan (*treatment*), yaitu pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI sesuai dengan sintaks pembelajaran *Role Playing*. Tahap ketiga adalah pemberian tes akhir (*posttest*) untuk memperoleh data akhir keterampilan berbicara siswa setelah perlakuan diberikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan non-tes. Teknik tes berupa tes lisan keterampilan berbicara dengan meminta siswa menceritakan kembali cerita rakyat. Instrument penilaian yang digunakan berupa rubrik penilaian keterampilan berbicara yang disusun berdasarkan indikator keterampilan berbicara, meliputi: (1) keberanian berbicara, (2) pemahaman isi, (3) kejelasan pelafalan, (4) ketepatan intonasi, (5) kelancaran berbicara, dan (6) ekspresi (Meishaparina et al., 2023). Teknik non-tes meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendukung dan memperkuat data penelitian.

Teknik analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 27, diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas (*Shapiro-Wilk*). Kemudian dilakukan uji N-Gain (*Normalized Gain*) untuk mengetahui tingkat keefektifan keterampilan berbicara siswa setelah penerapan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI. Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori efektivitas pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Keefektifan

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Gustati et al. (2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran di SDN Bageng 02 yang

dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara siswa, kemudian dilanjutkan dengan penerapan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui kemampuan keterampilan berbicara siswa setelah perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV SDN Bageng 02

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Nilai	1057	1692
Rata-rata	53	85
Nilai Tertinggi	67	96
Nilai Terendah	38	71
Siswa Tuntas	0	19

Sumber: Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2. dapat diketahui bahwa hasil *pretest* menunjukkan belum ada siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 38, nilai tertinggi sebesar 67, dan rata-rata kelas sebesar 53. Setelah diterapkan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI, hasil *posttest* menunjukkan perubahan yang lebih baik, yaitu sebanyak 19 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Nilai terendah meningkat menjadi 71, nilai tertinggi menjadi 96, dan rata-rata kelas menjadi 85. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil keterampilan berbicara

siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI. Setelah data hasil nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 27. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu jika nilai sig < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal, sebaliknya jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Test of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.953	20	.422
<i>Posttest</i>	.943	20	.276

Sumber: Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji normalitas untuk nilai *pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,422. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,422 > 0,05$), sehingga data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji normalitas untuk nilai *posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,276. Nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05 ($0,276 > 0,05$), sehingga data *posttest* keterampilan berbicara siswa berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan Uji N-Gain untuk mengetahui tingkat keefektifan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI terhadap keterampilan berbicara siswa. Adapun hasil uji N-Gain pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	20	.53	.88	.6838	.08481
Ngain_persen	20	53.23	87.88	68.3799	8.48080

Sumber: Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji N-Gain memperoleh rata-rata sebesar 0,6838 dengan persentase efektivitas N-Gain diperoleh hasil sebesar 68% yang termasuk dalam kategori cukup efektif karena berada pada rentang nilai 46%–75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Bageng 02. Keefektifan terlihat dari meningkatnya keterampilan berbicara siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan oleh perolehan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Oleh

karena itu, model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan tingkat efektivitas yang tergolong cukup baik.

Pembahasan

Keefektifan penerapan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI ditunjukkan melalui hasil uji N-Gain yang memperoleh skor rata-rata sebesar 0,6838 dengan persentase efektivitas sebesar 68%, sehingga termasuk dalam kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI

mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Bageng 02. Menurut uji Agustini et al. (2024), N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu perlakuan berdasarkan peningkatan hasil sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Keefektifan model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI dipengaruhi oleh karakteristik pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Setiap tahapan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami skenario, berdiskusi, berlatih dialog, memerankan tokoh, dan menyampaikan gagasan secara lisan. Aktivitas tersebut mendorong siswa menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi yang nyata sehingga kemampuan berbicara berkembang melalui latihan yang dilakukan secara berulang. Selain meningkatkan intensitas latihan berbicara, proses bermain peran juga membantu siswa membangun rasa percaya diri ketika berbicara di depan teman sekelas. Ahadiya et al. (2025), yang menyatakan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi karena memberikan pengalaman belajar melalui simulasi situasi nyata. Selain itu, Annisa et al. (2025), juga yang mengemukakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbahasa melalui pengalaman belajar secara langsung.

Tahap persiapan menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan bermain peran. Pada tahap ini, guru memperkenalkan cerita rakyat yang akan diperankan, menjelaskan alur cerita, tujuan pembelajaran, serta karakter setiap tokoh sehingga siswa memperoleh pemahaman awal sebelum memulai kegiatan bermain peran. Bekal tersebut membantu siswa memahami konteks cerita dan dialog yang akan disampaikan sehingga mereka lebih mudah menyampaikan gagasan secara runtut sesuai peran masing-masing. Selain itu, apersepsi dan motivasi yang diberikan pada awal pembelajaran turut meningkatkan kesiapan dan kepercayaan diri siswa untuk terlibat dalam aktivitas berbicara. Temuan ini sejalan dengan penelitian Naldi et al. (2024), yang menyatakan bahwa tahap orientasi berperan dalam mempersiapkan kesiapan belajar

siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Selain itu Priyatno et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemberian pemahaman awal terhadap materi pembelajaran membantu siswa membangun pengetahuan awal sehingga lebih siap mengikuti kegiatan berbicara.

Tahap memainkan peran merupakan inti dari penerapan model *Role Playing* karena pada tahap ini siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan berbicara secara langsung. Setiap siswa memerankan tokoh menggunakan media Topeng Peran KALOPATI berdasarkan dialog yang telah disusun dan dilatihkan bersama anggota kelompok. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk tampil dan berbicara di depan kelas sehingga keberanian berbicara berkembang melalui pengalaman berkomunikasi secara langsung. Sejalan dengan penelitian Andini et al. (2025), yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan keberanian berbicara karena memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk tampil dan menyampaikan pendapat di hadapan orang lain. Sebelum melakukan pementasan siswa terlebih dahulu memahami alur cerita, karakter tokoh, serta isi dialog yang akan dimainkan. Proses tersebut membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita sehingga mereka mampu menyampaikan pesan secara runtut dan sesuai konteks. Sejalan dengan penelitian Sarmila et al. (2025), yang menjelaskan bahwa pemahaman terhadap isi cerita merupakan dasar penting dalam keterampilan berbicara karena memengaruhi ketepatan penyampaian informasi kepada pendengar.

Pembelajaran bermain peran dilaksanakan selama tiga pertemuan sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berlatih mengucapkan dialog secara berulang bersama anggota kelompok. Kegiatan latihan tersebut membantu siswa menyampaikan dialog dengan lebih lancar karena mereka semakin terbiasa mengucapkan kalimat sesuai alur cerita dan memahami urutan dialog yang harus disampaikan. Sejalan dengan penelitian Ahadiya et al. (2025), yang menyatakan bahwa latihan berbicara secara berulang dalam model *Role Playing* mampu meningkatkan kelancaran berbicara siswa melalui pembiasaan berkomunikasi secara lisan. Selain meningkatkan kelancaran berbicara, latihan dialog yang dilakukan secara berulang juga membantu siswa memperbaiki kejelasan pelafalan. Melalui latihan bersama teman sekelompok dan bimbingan guru,

siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengucapkan dialog sehingga mampu mengucapkan kata-kata dengan lebih jelas, tepat, dan mudah dipahami oleh pendengar. Asviyati et al. (2024), yang menyatakan bahwa meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam berbicara berkontribusi terhadap kejelasan pelafalan karena siswa mampu menyampaikan ujaran dengan lebih mantap dan tidak ragu-ragu.

Pada saat memainkan peran, siswa juga dituntut menggunakan intonasi yang sesuai dengan karakter tokoh dan situasi dalam cerita. Penggunaan intonasi yang tepat membantu penyampaian pesan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pendengar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nuraeni et al. (2024), yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran melatih siswa menggunakan intonasi yang bervariasi sesuai konteks komunikasi sehingga kemampuan berbicara menjadi lebih efektif. Penggunaan media Topeng Peran KALOPATI membantu siswa menghayati karakter yang diperankan sehingga mereka mampu menampilkan ekspresi gerak tubuh yang sesuai dengan tokoh dalam cerita rakyat. Gerak tubuh dan gestur yang tepat membuat penyampaian dialog menjadi lebih hidup dan komunikatif. Sejalan dengan penelitian Saesari et al. (2023), yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi nonverbal siswa melalui penggunaan gerak tubuh yang sesuai.

Tahap diskusi dan evaluasi turut mempengaruhi keterampilan berbicara siswa melalui pemberian umpan balik terhadap hasil pementasan. Pada tahap ini, guru bersama siswa mendiskusikan penampilan setiap kelompok serta memberikan masukan mengenai cara penyampaian dialog agar menjadi lebih baik. Umpan balik tersebut membantu siswa mengenali kelebihan dan kekurangan dalam berbicara sehingga dapat memperbaikinya pada penampilan berikutnya. Sejalan dengan penelitian Safitri et al. (2025), yang menyatakan bahwa pemberian umpan balik dalam pembelajaran berbicara berperan penting dalam meningkatkan kualitas komunikasi. Selain itu, siswa juga dilibatkan dalam kegiatan mengamati yang kemudian memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain. Kegiatan ini kembali melatih siswa untuk mengemukakan pendapat secara lisan sekaligus memperkuat pemahaman terhadap isi cerita yang telah dipentaskan. Naldi et al. (2024), menjelaskan bahwa kegiatan evaluasi dan refleksi

membantu siswa memperbaiki kemampuan berbicara secara bertahap melalui proses belajar yang berkesinambungan.

Keefektifan pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media Topeng Peran KALOPATI selama kegiatan bermain peran. Media tersebut membantu siswa menghayati karakter yang diperankan sehingga penyampaian dialog menjadi lebih alami dan percaya diri. Selain itu, perbedaan desain pada setiap topeng memudahkan siswa mengenali tokoh yang diperankan oleh masing-masing anggota kelompok, sehingga kegiatan bermain peran berlangsung lebih terarah dan tidak menimbulkan kebingungan. Sebagaimana diungkapkan salah satu siswa yaitu:

"Topengnya bagus sekali kayak orang sungguhan, berwarna juga jadi lebih menarik dilihat, terus setiap tokoh topengnya beda, jadi mudah membedakan tokoh saat bermain peran." (SHA, siswa kelas IV, 27 April 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa perbedaan warna dan bentuk pada setiap topeng membantu siswa mengenali karakter yang diperankan sehingga kegiatan bermain peran berlangsung lebih lancar. Tampilan media yang menarik juga mampu meningkatkan minat dan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Setyawan et al. (2025), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Nugroho et al. (2023), juga menjelaskan bahwa media visual membantu siswa memahami materi dan mengekspresikan gagasan secara lebih mudah karena informasi disajikan dalam bentuk yang lebih nyata.

Penerapan model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan berbicara melalui aktivitas bermain peran, berdiskusi, dan menyampaikan dialog secara langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ahadiya et al. (2025), yang menyatakan bahwa model *Role Playing* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa sehingga memberikan kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Keefektifan pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media Topeng Peran KALOPATI sebagai media konkret dan visual yang membantu siswa menghayati karakter, mengenali tokoh yang

diperankan, serta menyampaikan dialog dengan lebih percaya diri. Hasil penelitian Warikar & Septikasari (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan cerita rakyat yang dekat dengan kehidupan siswa menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kironoratri et al. (2025) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran yang dekat dengan pengalaman dan lingkungan siswa lebih mudah dipahami sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosdiana et al. (2023), menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* efektif terhadap keterampilan berbicara siswa, terlihat dari peningkatan dari 68,39 menjadi 80,17. Selanjutnya penelitian Warikar & Septikasari (2025), menunjukkan media konkret berupa boneka efektif terhadap keterampilan berbicara, terlihat dari peningkatan dari 63,2 menjadi 81,6. Hasil penelitian Cahyani & Subrata (2024), juga menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena materi yang dekat dengan pengalaman mereka memudahkan siswa memahami isi cerita dan menyampaikan kembali gagasannya secara lisan. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, didukung oleh media yang sesuai, serta dipadukan dengan materi berbasis kearifan lokal mampu mengembangkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar secara lebih optimal. Pada penelitian ini, keefektifan model semakin didukung oleh penggunaan media Topeng Peran KALOPATI yang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan kontekstual sehingga siswa lebih percaya diri, mampu menghayati karakter yang diperankan, serta lebih aktif dalam menyampaikan gagasan secara lisan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI cukup efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Bageng 02. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain yang

memperoleh skor sebesar 0,6838 dengan persentase 68% sehingga termasuk dalam kategori cukup efektif. Keefektifan tersebut didukung oleh keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan bermain peran, penggunaan media topeng yang menarik dan membantu siswa mengenali tokoh, serta pemanfaatan cerita rakyat berbasis kearifan lokal yang menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian model *Role Playing* berbantuan media Topeng Peran KALOPATI dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar.

REFERENSI

- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Rese*, 5(1), 807–814. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>
- Ahadiya, N. M., Fardani, M. A., & Ermawati, D. (2025). Implementation of Role Playing Model Assisted by Wayang Comic Media to Improve Javanese Unggah-Ungguh Speaking Skills in Elementary School Students. *Journal of Innovation, Evaluation and Larning Development*, 5(3), 267–274. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i3.1101>
- Andini, N., Undayasari, D., & Abidin, Y. (2025). Persepsi Guru Tentang Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 02(02), 85–96. <https://doi.org/10.71049/fm4egs45>
- Annisa, N., & Hamzah, R. A. (2025). Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Interaktif. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(2), 152–160. <https://doi.org/10.31605/cjee.v3i2.5937>
- Annisa, Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhlisoh, N. M. (2025). Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 03(01), 11–25.

- <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1549>
Asviyati, L., Ngatman, N., & Suhartono, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing dengan Media Picture Mask untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang pada Siswa Kelas VA SD Negeri Jemur Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1606–1616.
<https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.86038>
- Cahyani, A., & Subrata, H. (2024). Pengembangan Media Bigbook Bahasa Jawa Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Mendongeng di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 12(4), 526–540.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60193>
- Fardani, M. A. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1081–1088.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.396>
- Febrian, S. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). Penggunaan Media Flashcard Berbantuan Boardgame untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 09(03), 1668–1680.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4870>
- Gustati, Sriyuniati, F., Ferdawati, & Rissi, D. M. (2025). N-Gain sebagai Alat Ukur Pemahaman Mahasiswa Pada Akuntansi Keuangan Lanjutan 1. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Dharma Andalas*, 27(1), 11–24.
<https://doi.org/10.47233/jebd.v27i1.1763>
- Handayani, L., & Mulyana. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 358–368.
<https://doi.org/10.30605/jsdp.7.1.2024.3846>
- Huda, M. M., Kharisma, A. I., & Afifah, N. (2022). The Influence of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 117–124.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.135>
- Imanaah, S. N., Fardani, M. A., & Masfuah, S. (2025). The Use of Team Games Tournament Model to Improve Speaking Skills of Grade V Elementary School Students. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(4), 544–556.
<https://doi.org/10.59672/ijed.v5i4.4539>
- Izza, N. S., Kironoratri, L., & Fardani, A. (2025). Analisis Upaya Guru dalam Menanamkan Kesantunan Berbahasa Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 06(02), 128–135.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/wasis/article/view/15656/5878>
- Kironoratri, L., Fardani, M. A., Setiawaty, R., Purbasari, I., Sa'diyah, I. K., & Wulandari, K. (2025). The Effectiveness of a Local Wisdom- Based Children ' s Literature Module to Enhance Short Story Writing Skills in Grade IV Elementary Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(4), 6327–6336.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i4.8204>
- Kristiantari, M., Chindytiya, Paramitha, N. P., Kurniasih, N. K., & Deamoza, N. P. (2026). Analisis Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 188–198.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Meishaparina, R., Heryanto, D., & Widasari. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1740–1748.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.895>
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 136–138.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Ninawati, M., & Wahyuni, N. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio*,

- 08(03), 893–898.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>
- Nugroho, E., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educa*, 09(04), 1624–1630.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>
- Nuraeni, A. I., Hamzah, R. A., & Wajdi, A. F. (2024). Mengkaji Ketepatan Ucapan dalam Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Masokan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 04(02), 95–109.
<https://doi.org/10.34307/misp.v4i2.136>
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Priyatno, D. K., Sumpna, & Utaminingsy, S. (2025). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri Percobaan 4. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 11(2), 57–66.
<https://journal.ipw.ac.id/index.php/dikdastika/article/view/316>
- Rahma, T., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educa*, 9(2), 478–483.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4694>
- Rosdiana, 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*, 06(02), 125–134.
<https://doi.org/10.24256/pijies.v6i2.4192>
- Saesari, A., Untari, M., & Nuvitalia, D. (2023). Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1149>
- Safitri, C. D., Sembiring, S. A., Sudding, M., Musdalifah, & Kamariah. (2025). Strategi Peningkatan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Melalui Pelatihan Public Speaking Berbasis Praktik dan Umpan Balik. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 2(2), 129–137.
<https://doi.org/10.53088/tintamas.v2i2.2070>
- Sarmila, I., Wijaya, S., Rokmanah, S., & Zambri, M. (2025). Analisis Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri Kalibuntu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 226–239.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34698>
- Sentiya, T., Muftianti, A., & Fauzi, M. R. (2023). Penggunaan Model Role Playing Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 3. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 06(05), 849–856.
<https://doi.org/10.22460/collase.v6i3.18047>
- Setyawan, S. R., Fardani, M. A., & Hamim, N. (2025). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V pada Materi Sudut Melalui Model STAD Berbantu Media Konkret JASU (Jam Sudut). *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(01), 63–74.
<https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8023>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–87.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendikdasar.v6i1.4790>
- Wahyuni, A. P., Reyhan, A., & Purba, A. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak di MI Al-Hasanah Medan. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 70–79.
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i2.645>
- Warikar, A., & Septikasari, D. (2025). Efektivitas Media Boneka Tangan dalam

Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN Inpres Yotefa Melalui Cerita Fabel. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 227–234.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/32502>

Zahro, I. P., Kironoratri, L., Najikhah, F., & Kudus, U. M. (2025). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD 4 Prambatan Lor. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 972–981.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/23912>