

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA BERBAHASA INGGRIS PADA SISWA
KELAS V SDIT WIDYA CENDEKIA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Elsa Andiyani
NIM 2102537

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA BERBAHASA INGGRIS PADA SISWA
KELAS V SDIT WIDYA CENDEKIA**

Oleh
Elsa Andiyani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Kampus UPI di Serang

© Elsa Andiyani 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Elsa Andiyani

NIM : 2102537

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas V SDIT Widya Cendekia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian pernyataan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

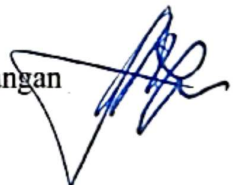
Penguji I : **Prof. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D.**
NIP 195910221985031008

Tanda Tangan



Penguji II : **Drs. Ajo Sutarjo, M.Pd.**
NIP 196201101988031003

Tanda Tangan



Penguji III : **Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd.**
NIP 196105231988032001

Tanda Tangan



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 23 Januari 2025

ELSA ANDIYANI

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA BERBAHASA INGGRIS PADA SISWA
KELAS V SDIT WIDYA CENDEKIA**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Deni Wardana, M.Pd.
NIP 198105132005021004

Pembimbing II,



Farid Rizqi Maulana, M. Pd.
NIP 920230219980710101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus di Serang
Universitas Pendidikan Indonesia,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP 198103272005021003

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas V SDIT Widya Cendekia” ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris siswa kelas V SDIT Widya Cendekia. Dengan memanfaatkan pendekatan kuantitatif, peneliti berupaya mengidentifikasi kemampuan awal siswa dalam memahami isi cerita berbahasa Inggris sebelum penerapan metode *Role Playing* dan mengidentifikasi kemampuan siswa setelah penerapan metode *Role Playing*.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan ke depannya. Semoga karya ini dapat menjadi kontribusi yang bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Serang, 23 Januari 2025

Penulis,



Elsa Andiyani

2102537

HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris pada Siswa Kelas V SDIT Widya Cendekia.”

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Oleh karena itu, dengan tulus penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Deni Wardana, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, serta saran-saran yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Farid Rizqi Maulana, M. Pd., selaku dosen pembimbing 2, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, serta saran-saran yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Andika Ariseryawan, M.Si, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang selama masa perkuliahan telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman yang sangat berarti.
5. Keluarga saya, terutama orang tua saya yaitu Bapak Elon Dahlan dan almarhumah Mamah Dedah Rosyani yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril dan materiil untuk saya.
6. Abang-abang saya dan kakak-kakak ipar saya, yaitu Elda Firmansyah, Ria Resti Nurcahyanti, Sidik Sapta Hadi, dan Aci Purwaningrum yang senantiasa selalu memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi saya. Serta ponakan-ponakan saya, yaitu Yukina Ghaisani A., Akira Leandra A., Izqian A. yang selalu menjadi *moodbooster* saya ketika saya sedang *burnout*.

7. Sahabat saya, yaitu Dinar Rohaya, yang senantiasa selalu bersedia mendengarkan keluh kesah saya selama mengerjakan skripsi, menemani mengerjakan skripsi, dan menguatkan saya ketika saya hampir menyerah. Terima kasih sudah selalu ada untuk saya baik suka maupun duka, terima kasih sudah memahami saya tanpa banyak bertanya bahkan tetap tinggal ketika yang lain memilih pergi.
8. Teman-teman saya, Sapti Monasari, Kharisma Sri Rizki, Alia Amalia, Nabila Afrianti, dan Yusnia Cassandra yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada saya.
9. Teman-teman satu kelas dan satu angkatan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan semangat, kebersamaan, dan dukungan baik selama masa perkuliahan maupun saat menyusun skripsi ini.
10. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak yang telah disebutkan, skripsi ini tidak akan terwujud seperti saat ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berarti bagi perkembangan literasi di Indonesia. Penulis juga terbuka untuk kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa mendatang.

Serang, 23 Januari 2025

Penulis,



Elsa Andiyani

2102537

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Andiyani
NIM : 2102537
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:
“Pengaruh Metode Role Playing terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris pada Siswa Kelas V SDIT Widya Cendekia”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Bebas Hak Royalti Noneksklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada tanggal : 20 Januari 2025

Yang Menyatakan



Elsa Andiyani

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris pada Siswa Kelas V SDIT Widya Cendekia” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 23 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Elsa Andiyani

2102537

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI CERITA BERBAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS V SDIT WIDYA CENDEKIA¹

Elsa Andiyani²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa SDIT Widya Cendekia kelas V mengalami peningkatan keterampilan memahami isi cerita bahasa Inggris setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* dengan bantuan media *Literacy Cloud*. Pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi dan perlunya pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Di sekolah dasar bahasa Inggris diajarkan untuk mempersiapkan siswa agar mampu bersaing dalam era globalisasi. Masalah yang kerap dihadapi di sekolah dasar pada saat pembelajaran bahasa Inggris yakni terkait dengan metode dan model pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu *pre-experimental* dengan tipe penelitian eksperimen *pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan isi cerita dalam bahasa Inggris masih rendah sebelum menerapkan *Role Playing*, terlihat pada nilai *pre-test* 59,54 dan hanya 22,7% siswa yang mencapai KKM. Setelah penerapan metode *Role Playing* dengan bantuan media *Literacy Cloud*, kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris siswa meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai *post-test* 88,18 dan 95% siswa mencapai KKM. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Z* sebesar -4,128 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih rendah dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dengan bantuan media *Literacy Cloud* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris siswa kelas V SDIT Widya Cendekia.

Kata Kunci: *Role Playing*, *Literacy Cloud*, Pemahaman Isi Cerita, Bahasa Inggris

¹ Skripsi ini di bawah bimbingan Deni Wardana, M.Pd.1, dan Farid Rizqi Maulana, M. Pd.2

² Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus di Serang, UPI Angkatan 2021

**THE EFFECT OF ROLE PLAYING METHOD ON THE ABILITY TO
COMPREHEND ENGLISH STORY CONTENT IN GRADE V STUDENTS
OF SDIT WIDYA CENDEKIA³**

Elsa Andiyani⁴

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether SDIT Widya Cendekia grade V students experienced an increase in skills in understanding the content of English stories after the implementation of the Role Playing learning method with the help of Literacy Cloud media. The importance of mastering English in the era of globalization and the need for innovative learning approaches to improve student understanding. In primary schools English is taught to prepare students to compete in the era of globalization. Problems that are often faced in elementary schools when learning English are related to learning methods and models. This study uses quantitative research methodology with the research design applied in this study is pre-experimental with pretest-posttest experimental research type. The results showed that the ability of story content in English was still low before applying Role Playing, seen in the pre-test score of 59.54 and only 22.7% of students reached the KKM. After applying the Role Playing method with the help of Literacy Cloud media, the ability to understand the content of stories in English increased significantly with an average post-test score of 88.18 and 95% of students reached the KKM. The Wilcoxon test results show a Z value of -4.128 with an Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.000 which is lower than the significant level of 0.05. Thus, it can be concluded that the application of the Role Playing method with the help of Literacy Cloud media has a significant effect on improving the ability to understand the contents of English stories of fifth grade students of SDIT Widya Cendekia.

Keywords: Role Playing, Literacy Cloud, Story Comprehension, English

³ This thesis is under the guidance of Deni Wardana, M.Pd.I and Farid Rizqi Maulana, M. Pd. II

⁴ Student of The Elementary School Teacher Education, Campus in Serang, UPI Class of 2021

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Hipotesis Penelitian	7
1.6 Anggapan Dasar.....	7
1.7 Definisi Operasional	8
1.8 Struktur Organisasi Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.1.1 Metode pembelajaran	11

2.1.1.1 Definisi Metode Pembelajaran	11
2.1.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran	12
2.1.2 Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.1.3 Macam-Macam Metode Pembelajaran Bahasa Inggris.....	14
2.1.4 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.....	17
2.1.5 Media Pembelajaran.....	20
2.1.6 Penggunaan <i>Literacy Cloud</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	24
2.1 Penelitian Terdahulu	27
2.2 Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian	30
3.2 Desain Penelitian	30
3.3 Partisipan.....	31
3.4 Populasi dan Sampel	31
3.4.1 Populasi.....	31
3.4.2 Sampel.....	31
3.5 Instrumen Penelitian	32
3.5.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
3.6.1 Uji Instrumen Tes.....	34
3.6.2 Analisis Data	36
3.7 Prosedur Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.1.1 Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris Sebelum Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	39

4.1.2 Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris Setelah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	42
4.1.3 Perbedaan Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris Sebelum Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> dan Sesudah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	45
4.1.3.1 Uji Normalitas	46
4.1.3.2 Uji Hipotesis	48
4.2 Pembahasan Penelitian.....	49
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....	54
5.1 Simpulan	54
5.2 Implikasi	54
5.3 Rekomendasi.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62
RIWAYAT HIDUP	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>One Group Pre-Test Post-Test Design</i>	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	32
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas	35
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas	36
Tabel 4. 1 Ketuntasan Siswa Pada <i>Pre-Test</i>.....	39
Tabel 4. 2 Hasil <i>Pre-Test</i>	40
Tabel 4. 3 Ketuntasan Siswa Pada <i>Post-Test</i>	43
Tabel 4. 4 Hasil <i>Post-Test</i>.....	44
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	47
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon.....	48
Diagram 4. 1 Persentase Ketuntasan Siswa Pada <i>Pre-Test</i>	41
Diagram 4. 2 Persentase Ketuntasan Siswa Pada <i>Post-Test</i>.....	45
Diagram 4. 3 Perbandingan Rata-Rata Nilai Siswa.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Penampilan <i>Role Playing</i>	43
Gambar 4. 2 Platform <i>Literacy Cloud</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing	63
Lampiran 2. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing	64
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	65
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian	66
Lampiran 5. Modul Ajar	67
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen	71
Lampiran 7. Instrumen Soal	73
Lampiran 8. Validasi Instrumen	77
Lampiran 9. Validasi Instrumen	78
Lampiran 10. Validasi Instrumen	79
Lampiran 11. Validasi Instrumen	80
Lampiran 12. Validasi Instrumen	81
Lampiran 13. Validasi Instrumen	82
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	83
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	84
Lampiran 16. Hasil Instrumen Penelitian	85
Lampiran 17. Hasil Instrumen Penelitian	86
Lampiran 18. Hasil Instrumen Penelitian	87
Lampiran 19. Hasil Instrumen Penelitian	88
Lampiran 20. Hasil Instrumen Penelitian	89
Lampiran 21. Hasil Instrumen Penelitian	90
Lampiran 22. Hasil Instrumen Penelitian	91
Lampiran 23. Hasil Instrumen Penelitian	92
Lampiran 24. Hasil Instrumen Penelitian	93
Lampiran 25. Hasil Instrumen Penelitian	94
Lampiran 26. Hasil Instrumen Penelitian	95
Lampiran 27. Hasil Instrumen Penelitian	96
Lampiran 28. Hasil Instrumen Penelitian	97
Lampiran 29. Hasil Instrumen Penelitian	98
Lampiran 30. Hasil Instrumen Penelitian	99
Lampiran 31. Hasil Instrumen Penelitian	100

Lampiran 32. Hasil Instrumen Penelitian	101
Lampiran 33. Hasil Instrumen Penelitian	102
Lampiran 34. Hasil Instrumen Penelitian	103
Lampiran 35. Hasil Instrumen Penelitian	104
Lampiran 36. Hasil Instrumen Penelitian	105
Lampiran 37. Hasil Instrumen Penelitian	106
Lampiran 38. Hasil Instrumen Penelitian	107
Lampiran 39. Hasil Instrumen Penelitian	108
Lampiran 40. Hasil Uji Validitas.....	109
Lampiran 41. Hasil Uji Reliabilitas.....	110
Lampiran 42. Hasil Uji Normalitas	111
Lampiran 43. Hasil Uji Hipotesis	112

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Ajiza, M., & Rahman, A. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 215–220. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Alifvia, D. A., Budiman, M. A., & Huda, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(1), 182–195. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3164>
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2023). *TAKSONOMI ANDERSON (et.al.): Revisi atas Taksonomi Bloom (et.al.)*. 323.
- Andika, M., & Mardiana, N. (2023). Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 246–251. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i1.3961>
- Aziz, M. A. (2023). Penggunaan Metode Langsung Dalam Pembelajaran Muhadatsah. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 89–97.
- Basar, A. M. (2022). Meningkatkan Budaya Membaca Melalui Literacy Cloud. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v5i1.10530>
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 01–18. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1569>
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Edisi Pert). Deepublish.
- Djaali, H. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (B. S. Fatmawati (ed.); pertama). PT Bumi Aksara.
- Faradillah, H. A. (2024). the Effect of Using Literacy Cloud on Students'

Vocabulary Mastery. *Bachelor's Thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.*

- Farradhillah, S. Q. A., Nurmahanani, I., & Sari, N. T. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Flipbook Terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 201–211.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Fina, F., & Susanto, R. (2023). Analisis penerapan media literacy cloud terhadap minat baca siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 164. <https://doi.org/10.29210/30033227000>
- Fuadah, A. (2023). Implementasi Metode Audio Lingual dalam Peningkatkan Kemampuan Pronunciaton Siswa Kelas VIII. *Journal of Education Research*, 4(3), 362–371. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/167%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/167/145>
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (A. Anas (ed.); Edisi Pert). Deepublish.
- Hermawati, & Fadhli, R. (2021). *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan Disertai Praktik Penggunaan SPSS* (Y. E. Suryapriadi (ed.); pertama). Indonesia Emas Group.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.
- Ilmi, N. (2023). *Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Zeenbook Publishing.
- Iman, S., Fatha, M., & Juliyana, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Alim | Journal of Islamic*

- Educatioan*, 3(1), 105–118. <https://doi.org/363145-none-0ed1feaa>
- Iskandar, K., Malae, N., & Pateda, L. (2024). The Application Of The Role Playing Method To Improve Students'speaking Skills In The Theme Area Where I Live Class IV: Application Of The Role Playing Method To Improve Students'speaking Skills. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 49–60.
- Islami, A., Nulhakim, L., & Suhandoko, A. D. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Literacy Cloud terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 670–680. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6352>
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Juita, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Narrative dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 2(2), 36–45.
- Khoerunisa, A., & Saputra, E. R. (2024). Keberhasilan Penggunaan Media dan Model Pembelajaran Make A Match Dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Angkasa. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 3(1), 36–45. <https://doi.org/10.56916/jipi.v3i1.654>
- Lasaiba, I., Abdollah, A., & Sohilauw, I., S., S. (2023). *Metode Penelitian Eksperimen*. Litnus.
- Lukito, J. (2022). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menggunakan Metode Audio-Lingual untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12356–12363.
- Magdalena, I. (2023). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak.
- Maili, S. N., & Hestiningsih, W. (2017). Masalah-Masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(1), 54–62. <https://doi.org/10.26877/mpp.v11i1.2607>
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98(November), 1–7.

- Manullang, C. T., & Simanjuntak, E. B. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IV SD Negeri 105272 Purwodadi T.A 2023/2024. *Jurnal Handayani*, 15(1), 129–137.
- Monigir, N. N., & Watulangkow, I. (2024). *YUME : Journal of Management Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas Ii Sd Negeri Gogagoman*. 8(1), 31–37.
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif* (Edisi Pert). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Mulyanti, E., & Febriani, R. (2024). Memahami Perbedaan Esensial antara Grammar Translation Method dan Direct Method dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5733–5744.
- Nugraha, D. M. D. P. (2023). Pengaruh Literacy Cloud Terhadap Minat Baca Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Elementary*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12315>
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1110–1117.
- Nuriah, S. S., & Khoirunnisa, P. (2024). Analisis Macam-Macam Metode Pembelajaran Bahasa Inggris ; Analysis of Various English. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5754–5766.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Edisi Pert). Kencana.
- Putri, D. A., Yolanda, F. W., Citra, H., & Rahmadona, P. E. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Lagu Anak-Anak Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 SD. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 144–157. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.892>
- Rahmadani, M., Sulfasyah, S., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Starts With A Question (LSQ) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan*

Humaniora, 4(2), 431–443.

- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Ratminingsih, N. M., Santosa, M. H., Artini, L. P., Adnyani, L. D. S., & Sari, Y. N. I. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Abad 21: Pegangan Guru Profesional* (Edisi Pert). PT Rajagrafindo Persada.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sari, D. S., & Nadiana, V. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Introducing Your Self Menggunakan Metode Role Playing Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Metro Barat. *JURNAL PENDIDIKAN ROSALIA*, 7(2), 90–98.
- Saridevita, A., Suhendar, A., & Hasan, N. (2022). Analisis Kesulitan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Pondok Makmur. *Anwarul*, 2(4), 364–373. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i4.521>
- Sayekti, O. M. (2022). Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi Cerita Anak Bermuatan Budaya: Analisis pada Aplikasi Literacy Cloud. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 200–210. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51222>
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346–351.
- Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA.1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 157–176. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50>
- Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Sugiarti, I., & Pudjiastuti, S. R. (2020). Penerapan Metode Role Playing dalam

- Meningkatkan Kemandirian dan Perilaku Demokratis Siswa SMAN 6 Kota Karawang. *Sintesugsa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 67–72.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian* (29th ed.). Alfabeta.
- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92–102. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.934>
- Sumiati, & Asra. (2019). *Metode Pembelajaran*. PT Sandiarta Sukses.
- Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71–81. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>
- Syahputri, S., Nasution, I. S., & Syamsuyurnita. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 9088–9096. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5832>
- Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). *Uji persyaratan analisis*. Klik Media.
- Widiyanto, M. A. (2013). *Statistika Terapan*. PT Elex Media Komputindo.
- Zahroh, K., & Lutfi, L. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas 1 . 3 SD Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*, 543–549.