

## Analisis Persepsi Mahasiswa Praktikan Terhadap Efektivitas Pembelajaran *Roleplay* dalam Pembelajaran Bahasa Prancis: Pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR)

Rana Maria Siahaan<sup>1</sup>, Diah Vitri Widayanti<sup>2</sup>

Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>1-2</sup>

Email Korespondensi: [ranamaria331@students.unnes.ac.id](mailto:ranamaria331@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [diahvitri@mail.unnes.ac.id](mailto:diahvitri@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 15 Juni 2026

### ABSTRACT

*This study aims to analyze pre-service teacher students' perceptions of the effectiveness of roleplay in French language learning through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The SLR method was chosen due to the absence of any systematic synthesis study specifically examining pre-service teacher students' perceptions of roleplay effectiveness in the context of French language learning in Indonesia. The literature selection process followed PRISMA guidelines, searching nine academic databases covering 2015 to 2025. From approximately 2,500 identified records, 30 articles met the inclusion and exclusion criteria and passed quality assessment using the adapted CASP Checklist. Thematic synthesis using Thomas and Harden (2008) procedures produced four analytical themes: (1) multidimensional effectiveness of roleplay in speaking proficiency; (2) student perceptions as a predictor of successful roleplay implementation; (3) affective factors as mediators of speaking achievement; and (4) contextual conditions determining success of roleplay implementation. Findings indicate that roleplay has a significant positive impact on speaking skills and affective factors. A significant research gap exists in the absence of an SLR specifically examining pre-service French language teacher students' perceptions in Indonesia, justifying the originality of this study.*

**Keywords:** Student perception, roleplay, French language learning, speaking skills, systematic literature review

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan menganalisis persepsi mahasiswa praktikan terhadap efektivitas pembelajaran roleplay dalam pembelajaran Bahasa Prancis melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR dipilih karena belum tersedianya kajian sintesis sistematis yang secara khusus membahas persepsi mahasiswa praktikan terhadap efektivitas roleplay dalam konteks pembelajaran Bahasa Prancis di Indonesia. Proses seleksi literatur mengikuti pedoman PRISMA dengan menelusuri sembilan database akademik, mencakup rentang tahun 2015 hingga 2025. Dari sekitar 2.500 rekaman yang teridentifikasi, sebanyak 30 artikel memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi serta lolos penilaian kualitas menggunakan adaptasi CASP Checklist. Sintesis tematik menggunakan prosedur Thomas dan Harden (2008) menghasilkan empat tema analitis: (1) efektivitas multidimensional roleplay dalam penguasaan berbicara bahasa asing; (2) persepsi mahasiswa sebagai prediktor keberhasilan implementasi roleplay; (3) faktor afektif sebagai mediator antara roleplay dan capaian berbicara; serta (4) kondisi kontekstual penentu keberhasilan implementasi roleplay.*

---

*Temuan SLR menunjukkan bahwa roleplay memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan berbicara dan faktor afektif mahasiswa. Terdapat research gap signifikan berupa ketiadaan SLR yang secara spesifik mengkaji persepsi mahasiswa praktikan calon guru Bahasa Prancis di Indonesia, yang menjadi justifikasi orisinalitas penelitian ini.*

**Kata Kunci:** *Persepsi mahasiswa, roleplay, pembelajaran Bahasa Prancis, keterampilan berbicara, systematic literature review*

## PENDAHULUAN

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing dengan status yang strategis di tingkat global, digunakan sebagai bahasa resmi oleh lebih dari 29 negara dan dituturkan oleh sekitar 320 juta penutur di seluruh dunia (Organisation Internationale de la Francophonie, 2022). Di Indonesia, pembelajaran Bahasa Prancis di jenjang perguruan tinggi bertujuan menghasilkan calon guru yang tidak hanya kompeten secara linguistik, tetapi juga mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan komunikatif. Salah satu metode yang mendapatkan perhatian besar dalam penelitian pendidikan bahasa asing selama dekade terakhir adalah roleplay.

Roleplay sebagai teknik pembelajaran berbasis simulasi peran mendapat justifikasi teoretis kuat dari pendekatan Communicative Language Teaching (CLT) yang menekankan penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi autentik dan bermakna (Richards, 2006). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Prancis, yang memiliki tingkat kesulitan fonologis dan morfologis lebih tinggi dibandingkan bahasa Inggris bagi penutur bahasa Indonesia, penyediaan latihan berbicara dalam situasi yang mendekati kondisi nyata menjadi kebutuhan pedagogis yang mendesak.

Mahasiswa praktikan berada dalam posisi yang unik secara pedagogis. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai pebelajar Bahasa Prancis, tetapi juga sedang mempersiapkan diri sebagai calon pendidik. Persepsi mereka terhadap efektivitas roleplay memiliki dimensi ganda: sebagai pengalaman belajar langsung sekaligus sebagai referensi metodologis yang akan mereka implementasikan kelak di kelas mereka sendiri. Penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi kelompok mahasiswa unik ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Prancis belum pernah dilakukan secara sistematis, sehingga menciptakan celah penelitian yang signifikan.

Penelusuran literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian tentang roleplay dalam pembelajaran bahasa asing berfokus pada bahasa Inggris dan menggunakan desain penelitian individual. Belum tersedia Systematic Literature Review yang secara khusus mensintesis temuan tentang efektivitas roleplay dalam pembelajaran Bahasa Prancis dari perspektif persepsi mahasiswa praktikan. Kondisi ini mendorong perlunya kajian sistematis yang mampu memberikan gambaran komprehensif tentang apa yang telah diketahui, apa yang masih kosong, dan ke mana arah penelitian selanjutnya seharusnya bergerak.

Penelitian ini menggunakan desain SLR dengan panduan PRISMA untuk mensintesis 30 artikel jurnal dari rentang 2015 hingga 2025. Tiga pertanyaan penelitian utama diajukan: (RQ1) Bagaimana persepsi mahasiswa praktikan terhadap efektivitas pembelajaran roleplay dalam pembelajaran Bahasa Prancis

berdasarkan sintesis literatur? (RQ2) Bagaimana implementasi metode roleplay dalam pembelajaran Bahasa Prancis dan bahasa asing lainnya berdasarkan literatur terdahulu? (RQ3) Apa faktor-faktor pendukung dan penghambat efektivitas roleplay dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Prancis?

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan ilmiah bagi dosen Pendidikan Bahasa Prancis dalam merancang kegiatan roleplay yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa praktikan. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan basis pengetahuan SLR dalam bidang pendidikan bahasa asing di Indonesia.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain Systematic Literature Review (SLR) yang mengikuti pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). SLR dipilih karena memungkinkan sintesis yang komprehensif, transparan, dan dapat direplikasi atas tubuh literatur yang ada. Berbeda dari kajian literatur konvensional yang bersifat naratif, SLR menerapkan prosedur yang sistematis dan eksplisit dalam seluruh tahapannya (Thomas dan Harden, 2008). Pencarian literatur dilakukan pada periode Januari 2015 hingga Mei 2025 menggunakan sembilan database akademik: Google Scholar, Garuda Kemdikbud, SINTA, Neliti, DOAJ, ERIC, ScienceDirect, ResearchGate, dan Semantic Scholar. Kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris digunakan dengan operator Boolean AND/OR, mencakup istilah seperti 'roleplay', 'bermain peran', 'bahasa Prancis', 'French language', 'speaking skills', dan 'student perception'.

Kriteria inklusi meliputi: (I1) artikel jurnal peer-reviewed; (I2) diterbitkan 2015 hingga 2025; (I3) membahas roleplay dalam konteks pembelajaran bahasa asing; (I4) mengkaji keterampilan berbicara dan/atau persepsi mahasiswa; (I5) ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris; (I6) tersedia dalam format full-text PDF; (I7) menggunakan metode penelitian yang jelas; serta (I8) memiliki DOI terverifikasi. Kriteria eksklusi mencakup jurnal predator, artikel sebelum 2015, skripsi atau tesis yang belum dipublikasikan, duplikasi, dan roleplay dalam konteks non-kebahasaan. Dari sekitar 2.500 rekaman yang teridentifikasi, sebanyak 610 duplikasi dihapus sehingga tersisa 1.890 rekaman unik. Setelah skrining judul dan abstrak, 450 artikel dipertahankan. Penilaian kelayakan full-text dilakukan terhadap 85 artikel, dan setelah penerapan kriteria inklusi/eksklusi serta penilaian kualitas menggunakan adaptasi CASP Checklist 10 kriteria, diperoleh 30 artikel final. Dari 30 artikel tersebut, 28 memperoleh skor kualitas tinggi (skor 8 hingga 10 dari 10) dan 2 memperoleh skor sedang (skor 7 dari 10). Sintesis data dilakukan menggunakan Thematic Synthesis mengikuti prosedur Thomas dan Harden (2008) yang mencakup tiga tahap: (1) pengkodean baris per baris; (2) pengelompokan kode menjadi tema deskriptif; dan (3) pengembangan tema analitis yang melampaui temuan individual dan menjawab pertanyaan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan pada sintesis 30 artikel jurnal peer-reviewed yang memenuhi seluruh kriteria inklusi. Sebagian besar artikel berasal dari Indonesia (21 artikel, 70%) dan sisanya dari berbagai negara (9 artikel, 30%). Rentang tahun terbit menunjukkan distribusi yang didominasi penelitian terkini: 37% artikel diterbitkan pada 2022 hingga 2023 dan 27% pada 2024 hingga 2025. Secara metodologis, penelitian eksperimental mendominasi sebesar 40%, diikuti kualitatif/deskriptif (37%), Classroom Action Research (17%), dan SLR (7%). Bahasa target yang dikaji didominasi bahasa Inggris (83%), dengan hanya 2 artikel yang secara spesifik mengkaji Bahasa Prancis, mengkonfirmasi research gap yang menjadi justifikasi utama penelitian ini.

**Tabel 1. Sampel Karakteristik Artikel yang Diinklusi dalam SLR**

No	Penulis & Tahun	Temuan Utama
1	Binh et al. (2024)	Roleplay meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa secara signifikan ( $p < 0.05$ )
2	Elouali (2023)	Speaking naik dari 35% menjadi 75%; motivasi dari 35% menjadi 85%
3	Sukmara et al. (2025)	$t = 3.456 > t\text{-tabel} = 2.000$ ; roleplay meningkatkan kepercayaan diri
4	Maldin & Sianipar (2025)	91,30% mahasiswa mencapai KKM; kecemasan berbicara turun setelah 3 siklus
5	Wulandari et al. (2021)	Persepsi mahasiswa positif; hambatan utama: gugup dan spontanitas
6	Salainti & Fansury (2025)	Mayoritas mahasiswa merasakan peningkatan motivasi dan kemampuan berbicara
7	Samarasinghe (2022)	Persepsi positif; roleplay dan CLT esensial dalam pembelajaran Bahasa Prancis
8	Yusof & Alas (2021)	Roleplay menyenangkan dan meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa
9	Luo et al. (2024)	SLR: roleplay berpengaruh positif pada language skills dan faktor afektif
10	García-Álvarez (2022)	Roleplay meningkatkan produksi lisan Bahasa Prancis; butuh praktik autentik

*Sumber: Hasil analisis SLR penulis (2025)*

### **Tema 1: Efektivitas Multidimensional Roleplay dalam Penguasaan Berbicara**

Seluruh 30 artikel mengkonfirmasi dampak positif roleplay terhadap kemampuan berbicara. Sintesis lintas studi mengungkap bahwa efektivitas tersebut bersifat multidimensional, mencakup tiga dimensi yang saling berkaitan. Dimensi pertama adalah dimensi linguistik. Studi-studi eksperimental melaporkan peningkatan skor speaking yang statistis signifikan. Sukmara et al. (2025) melaporkan  $t\text{-observed} = 3.456 > t\text{-tabel} = 2.000$  pada empat aspek speaking. Rababah (2025) mengkonfirmasi peningkatan kelancaran berbicara mahasiswa EFL

Yordania setelah enam minggu intervensi. Daulay et al. (2023) menemukan koefisien determinasi sebesar 0,86, yang berarti roleplay berkontribusi sebesar 86% terhadap kemampuan berbicara siswa.

Dimensi kedua adalah dimensi komunikatif, meliputi kompetensi interaksional, spontanitas berbicara, dan kemampuan negosiasi makna. Ly (2024) melaporkan bahwa roleplay mendorong kolaborasi aktif, pemahaman budaya, dan keterlibatan yang lebih dalam dalam proses berbicara. Dimensi ketiga adalah dimensi kognitif: Elouali (2023) secara khusus melaporkan bahwa roleplay mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa melalui keterlibatan dalam situasi kehidupan nyata.

### ***Tema 2: Persepsi Mahasiswa sebagai Prediktor Keberhasilan Implementasi***

Temuan paling relevan dengan RQ1 adalah bahwa persepsi mahasiswa terhadap roleplay tidak sekadar merupakan konsekuensi dari efektivitasnya, melainkan berfungsi sebagai prediktor aktif keberhasilan implementasinya. Yusof dan Alas (2021) menemukan bahwa persepsi positif mahasiswa berkorelasi langsung dengan tingkat partisipasi dalam kegiatan roleplay. Samarasinghe (2022) melaporkan bahwa mahasiswa yang memiliki persepsi positif terhadap pendekatan komunikatif termasuk roleplay menunjukkan kemajuan yang lebih bermakna dalam pembelajaran Bahasa Prancis.

Wulandari et al. (2021) menemukan dua kutub persepsi yang kontras. Mahasiswa dengan persepsi positif menyatakan roleplay membuat kelas lebih hidup, meningkatkan kosakata, dan melatih kepercayaan diri. Sebaliknya, mahasiswa dengan persepsi awal negatif mengidentifikasi hambatan berupa ketidakmampuan berbicara spontan dan rasa gugup. Implikasi temuan ini sangat signifikan bagi mahasiswa praktikan yang posisinya ganda sebagai pebelajar sekaligus calon guru.

### ***Tema 3: Faktor Afektif sebagai Mediator Capaian Berbicara***

Sintesis lintas studi mengidentifikasi bahwa hubungan antara roleplay dan capaian berbicara dimediasi secara signifikan oleh tiga faktor afektif: kecemasan berbicara (speaking anxiety), motivasi belajar, dan kepercayaan diri (self-confidence). Maldin dan Sianipar (2025) menemukan penurunan kecemasan berbicara yang sangat signifikan setelah tiga siklus roleplay: tidak ada satu pun mahasiswa yang tersisa dalam kategori kecemasan tinggi di akhir intervensi.

Relevansi faktor afektif ini untuk pembelajaran Bahasa Prancis sangat krusial. Mahasiswa Indonesia yang mempelajari Bahasa Prancis sering mengalami hambatan psikologis lebih besar dibandingkan saat mempelajari bahasa Inggris, karena sistem fonologis Bahasa Prancis sangat berbeda dari bahasa Indonesia, dengan fonem seperti /y/, vokal nasal, dan liaison yang tidak ada dalam inventori fonem bahasa Indonesia. Roleplay, dengan atmosfer dramatisnya, terbukti dapat mengurangi kecemasan fonologis tersebut.

#### ***Tema 4: Kondisi Kontekstual Penentu Keberhasilan Implementasi***

Sintesis literatur mengungkap bahwa efektivitas roleplay sangat bergantung pada kondisi-kondisi kontekstual tertentu. Kondisi pertama adalah kesesuaian jenis roleplay dengan tingkat kemahiran mahasiswa. Kondisi kedua adalah kelengkapan prosedur empat fase, di mana fase reflecting yang sering diabaikan justru paling krusial bagi konsolidasi pembelajaran. Kondisi ketiga adalah manajemen waktu yang realistis, sebab roleplay secara konsisten membutuhkan lebih banyak waktu dari estimasi awal. Kondisi keempat adalah kompetensi fasilitasi dosen dalam menciptakan atmosfer yang supportif dan memberikan feedback konstruktif tanpa menghambat kelancaran ekspresi.

**Tabel 2. Pola Temuan Konsisten dari 30 Artikel**

No	Pola Temuan	n
1	Roleplay secara konsisten meningkatkan kemampuan berbicara (fluency, vocabulary, pronunciation, grammar)	26/30
2	Roleplay mengurangi kecemasan berbicara dan membangun kepercayaan diri mahasiswa	22/30
3	Persepsi mahasiswa terhadap roleplay umumnya positif: menyenangkan, efektif, dan interaktif	20/30
4	Roleplay mendorong active learning dan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran	24/30
5	Roleplay kompatibel dengan CLT, TBLT, Cooperative Learning, dan ESP	18/30
6	Hambatan berulang: manajemen waktu, ukuran kelas, rasa malu, dan kesulitan hafalan dialog	25/30

*Sumber: Hasil sintesis tematik penulis (2025)*

#### ***Research Gap yang Teridentifikasi***

Berdasarkan sintesis 30 artikel, enam research gap signifikan teridentifikasi. Gap pertama: tidak ada SLR yang berfokus pada persepsi mahasiswa terhadap roleplay dalam pembelajaran Bahasa Prancis. Gap kedua: penelitian di Indonesia tentang roleplay dalam pembelajaran bahasa asing di perguruan tinggi hampir seluruhnya berfokus pada bahasa Inggris. Gap ketiga: mahasiswa praktikan sebagai calon guru belum pernah secara eksplisit dijadikan subjek kajian persepsi terhadap roleplay. Gap keempat: belum ada SLR yang mengintegrasikan temuan tentang roleplay spesifik Bahasa Prancis dari perspektif Indonesia. Gap kelima: faktor afektif roleplay belum dikaitkan secara eksplisit dengan kekhasan fonologis Bahasa Prancis. Gap keenam: implementasi CLT via roleplay dalam pembelajaran Bahasa Prancis di perguruan tinggi Indonesia belum pernah terdokumentasi secara sistematis.

#### **SIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian SLR ini berhasil mensintesis 30 artikel jurnal peer-reviewed dari periode 2015 hingga 2025. Pertama, roleplay terbukti secara konsisten efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa asing pada dimensi linguistik, komunikatif, dan kognitif, dengan dukungan bukti empiris dari studi

eksperimental lintas budaya. Kedua, persepsi mahasiswa terhadap roleplay berfungsi sebagai prediktor aktif tingkat partisipasi dan capaian berbicara. Ketiga, faktor afektif berperan sebagai mediator kritis antara implementasi roleplay dan capaian berbicara. Keempat, keberhasilan implementasi bergantung pada empat kondisi kontekstual yang harus dipenuhi secara bersamaan. Kelima, terdapat research gap yang signifikan berupa ketiadaan SLR yang mengkaji persepsi mahasiswa praktikan Bahasa Prancis terhadap roleplay di Indonesia.

Bagi dosen Pendidikan Bahasa Prancis, disarankan untuk mengintegrasikan roleplay secara sistematis ke dalam kurikulum dengan memperhatikan gradasi jenis roleplay sesuai kemahiran mahasiswa, menyediakan waktu memadai untuk seluruh empat fase, dan menciptakan atmosfer kelas yang mendukung. Bagi peneliti selanjutnya, terbuka peluang penelitian empiris: (1) penelitian kualitatif fenomenologis tentang pengalaman mahasiswa praktikan selama PPL; (2) studi eksperimental yang membandingkan efektivitas jenis roleplay berbeda untuk konteks Bahasa Prancis di Indonesia; dan (3) penelitian longitudinal tentang dampak pengalaman roleplay terhadap praktik pedagogis calon guru Bahasa Prancis.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang atas dukungan akademik yang diberikan selama proses penelitian ini. Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pengumpulan dan analisis data, serta kepada QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora atas kesempatan publikasi ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing sebagai strategi meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam pembelajaran drama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1-13. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Binh, L. T. M., Mai, D. T., Thom, T. T., & Ngoc, N. T. (2024). A study on the effectiveness of role-play technique in enhancing students' speaking skills. *Hong Duc University Journal of Science*, E9, 5-15.
- Brown, H. D., & Lee, H. (2015). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (4th ed.). Pearson Education.
- Daulay, E., Nasution, L. E., & Rangkuty, A. R. (2023). The effect of role play on students' speaking ability. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 27-39. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.291>
- Dwiyanti, A., & Lolita, Y. (2023). The effectiveness of role play in improving speaking skill of EFL students. *Prosodi: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 17(2), 138-148. <https://doi.org/10.21107/prosodi.v17i2.17064>
- Elouali, F. Z. (2023). Incorporating role-play as an innovative approach to fostering EFL students' creativity and critical thinking. *Global Journal of Foreign Language Teaching*, 13(2), 142-155. <https://doi.org/10.18844/gjflt.v13i2.8718>

- 
- Fata, I. A. (2016). Setting sight on role playing: To accommodate or to repudiate? *Lingua Cultura*, 10(2), 83-88. <https://doi.org/10.21512/lc.v10i2.941>
- García-Álvarez, A. (2022). Role play as a teaching strategy for improving oral production in French language. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 3(8), 1-8.
- Gusmuliana, G., Apriani, E., & Syafradin, S. (2021). Improving students' speaking motivation by using role play technique at Institute Islamic in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 534, 356-361. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210227.060>
- Hartmann, A., Doree, A., & Martin, L. (2008). A role play approach for teaching research methodology in construction management. *The 4th International SCRI Symposium*.
- Idham, S. Y., Subramaniam, I., Khan, A. B., & Mugair, S. K. (2022). The effect of role-playing techniques on the speaking skills of students at university. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(9), 1620-1629.
- Katamba, C. V., & Grace, R. M. (2023). Improving students' speaking skills using role-play technique. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature, and Culture*, 8(2), 242-253.
- Khasbani, I., & Seli, F. Y. (2021). The impact of role-play on students' speaking performance. *Linguists: Journal of Linguistics and Language Teaching*, 7(2), 1-15. <https://doi.org/10.29300/ling.v7i2.5216>
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Krebt, D. M. (2017). The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for EFL college students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863-870. <http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Lahbib, K., & Farhane, H. (2023). The impact of role play on enhancing learners' interaction in speaking. *International Journal of Language and Literary Studies*, 5(1), 28-51. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v4i4.1146>
- Luo, S., Ismail, L., Ahmad, N. K. B., & Guo, Q. (2024). Using process drama in EFL education: A systematic literature review. *Heliyon*, 10(11), e31936. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31936>
- Ly, C. K. (2024). Applying role-play technique on improving EFL students' language learning: A case study at a Vietnamese university. *Journal of Knowledge Learning and Science Technology*, 3(4), 1-10. <https://doi.org/10.60087/jklst.v3n4.p1>
- Maldin, S. A., & Sianipar, B. (2025). Role play to alleviate speaking anxiety: Action research in ESP class of Batam Tourism Polytechnic. *Jurnal Cahaya Pendidikan*, 11(1), 43-55. <https://doi.org/10.33373/chypend.v11i1.7746>
- Nurahma, H., Sugiharti, R. E., & Aningsih, A. (2025). Analisis penggunaan metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2573-2584. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v14i2.1890>
- Organisation Internationale de la Francophonie. (2022). *La langue française dans le monde*. OIF.

- 
- Pinatih, I. G. A. D. P. (2021). Improving students' speaking skill through role-play technique in 21st century. *Journal of Educational Study*, 1(2), 96-100. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i2.159>
- Purwanti, P., & Umami, M. (2025). Penerapan metode role-play pada pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1050-1058. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10553>
- Rababah, L. M. (2025). An experimental study of the effectiveness of role-play in improving fluency in Jordanian EFL students' speaking skills. *World Journal of English Language*, 15(4), 30-41. <https://doi.org/10.5430/wjel.v15n4p30>
- Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C. (2015). *Key issues in language teaching*. Cambridge University Press.
- Rojas, M. A., & Villafuerte, J. (2018). The influence of implementing role-play as an educational technique on EFL speaking development. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(7), 726-733. <https://doi.org/10.17507/tpls.0807.02>
- Salanti, E., & Fansury, A. H. (2025). Students' perceptions of using role-play techniques in learning English. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 7(2), 1007-1018.
- Samarasinghe, R. S. (2022). Student perceptions on the use of Zoom technology for French language teaching. *OUSL Journal*, 17(2), 141-156. <https://doi.org/10.4038/ouslj.v17i2.7513>
- Sukmara, E., Friatin, L. Y., & Tarwana, W. (2025). Boosting EFL speaking skills through role play: Evidence from seventh grade students. *Journal of Applied Linguistics and Literacy*, 9(2), 233-246.
- Thomas, J., & Harden, A. (2008). Methods for the thematic synthesis of qualitative research in systematic reviews. *BMC Medical Research Methodology*, 8(45), 1-10. <https://doi.org/10.1186/1471-2288-8-45>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in language teaching*. MIT Press.
- Wulandari, A. T., Pratolo, B. W., & Junianti, R. (2021). Students' perception on the use of role-play to improve students' communicative competence. *Proceedings of the 5th UAD TEFL International Conference*, 2, 137-145. <https://doi.org/10.12928/utic.v2.5748.2019>
- 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. <https://doi.org/10.62397/jptk.v1i3.78>
- Yusof, N., & Alas, Y. (2021). Benefits and students' perception on role-play teaching technique: Progressive and fun learning experiences in Brunei ethnic language course. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 3(3), 225-234. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i3.12364>