



Peningkatan Keberanian Berbicara Siswa melalui Game Edukatif *The Shield of Faith*

Nanda Yustina^{1*}

Universitas Malikussaleh

Email: nandayustina@unimal.ac.id

Dian Arlianty²

Universitas Malikussaleh

Email: Dianarlianty@unimal.ac.id

*Korespondensi email: nandayustina@unimal.ac.id

Abstrak

History Artikel:

Diterima 19 November 2025

Direvisi 22 November 2025

Diterima 22 November 2025

Tersedia online 30

November 2025

The educational game *The Shield of Faith* is presented as an instructional innovation designed to cultivate students' capacity to articulate their opinions in an assertive, logical, and decorous manner. Conceptualized as an interactive simulation integrating role-play and structured discussion, the game engages students in the active construction of ideas, critical examination of contextual issues, and the development of consistent communicative practices. Employing an experiential learning framework combined with group psychoeducation, the program is systematically structured to enhance cognitive domains (including the identification of potential culture shock and moral challenges), affective domains (such as the adoption of appropriate attitudes and sound decision-making), and psychomotor domains (notably the ability to formulate firm yet courteous refusal strategies). This community engagement initiative aims to reinforce the verbal communication competencies of senior high school students at *Dayah Terpadu Al Muslimun Lhoksukon*, Aceh Utara. Evaluation outcomes demonstrate a substantial improvement in students' willingness and confidence to express their viewpoints, as reflected in increased verbal participation, elevated argumentative quality, and more active involvement in collaborative discussions.

Kata kunci:

Berbicara, Diskusi, Game edukatif, *The Shield of Faith*

Pendahuluan/ مقدمة

Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat secara terbuka dan kritis merupakan indikator penting literasi abad ke-21 yang tidak hanya mencerminkan kecakapan komunikasi, tetapi juga kemampuan berpikir reflektif dan partisipatif dalam kehidupan sosial. Keterampilan ini perlu dikembangkan sejak dini agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan yang mampu mengartikulasikan gagasan secara logis dan etis.

Kemampuan untuk mengemukakan pendapat secara berani dan asertif juga merupakan aspek penting dalam pengembangan karakter siswa, terutama dalam konteks pergaulan yang semakin kompleks di era globalisasi, karena pada fase ini siswa rentan terhadap *culture shock* dan godaan pergaulan bebas, sehingga menuntut mereka untuk mampu mempertahankan nilai-nilai diri dan moralitas. Data awal menunjukkan bahwa banyak siswa meskipun memiliki pemahaman moral yang kuat, cenderung pasif atau menghindari konfrontasi saat dihadapkan pada tekanan sosial karena takut dikucilkan atau dianggap berbeda. Sayangnya, di banyak lingkungan pendidikan formal termasuk pesantren atau dayah siswa sering kali mengalami kesulitan untuk mengekspresikan pendapat secara terbuka

karena pengaruh budaya hierarkis, tekanan sosial, dan ketidakbiasaan dalam menghadapi situasi konflik nilai.

Studi Tatu et al. (2025) menunjukkan bahwa rendahnya keberanian berbicara berkaitan erat dengan kecemasan sosial dan rendahnya rasa percaya diri, serta kurangnya latihan komunikasi asertif di lingkungan sekolah. Dalam konteks lokal, siswa dayah menghadapi tantangan tambahan berupa benturan antara nilai-nilai religius yang mereka anut dan nilai-nilai liberal yang mereka temui ketika berinteraksi dengan dunia luar, misalnya di lingkungan kampus, media sosial, atau pergaulan umum.

Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya melatih keterampilan kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan spiritual siswa. Game edukatif *The Shield of Faith* dikembangkan sebagai media interaktif berbasis simulasi *role-play* yang memungkinkan siswa untuk “mengalami” secara langsung berbagai skenario kehidupan nyata yang menguji keberanian dan nilai-nilai pribadi mereka. Game ini dirancang dengan mengangkat situasi sosial yang relevan, seperti ajakan teman sebaya untuk mencoba vape, tekanan untuk berpakaian tidak sesuai syariat, atau godaan untuk meninggalkan nilai agama demi kenyamanan sosial.

Penelitian Faisal (2025) menegaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan melalui permainan edukatif berbasis ular tangga tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berbicara dan komunikasi asertif siswa. Melalui permainan yang menyenangkan, siswa dilatih menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan merefleksikan pengalaman, sekaligus menanamkan nilai positif dan mencegah perilaku negatif seperti bullying.

Game edukatif *The Shield of Faith* hadir sebagai inovasi pembelajaran yang dirancang untuk mendorong keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat secara asertif, logis, dan sopan. Melalui pendekatan *role-play* dan simulasi diskusi, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam mengolah ide, berpikir kritis terhadap isu-isu yang disajikan, serta membiasakan diri berkomunikasi secara sehat. Game edukatif berbasis simulasi menawarkan lingkungan yang aman (*safe space*) bagi siswa untuk berlatih mengambil risiko sosial tanpa konsekuensi nyata. *The Shield of Faith* dirancang khusus untuk menjembatani kesenjangan antara pengetahuan nilai-nilai (iman sebagai perisai) dan penerapannya dalam tindakan nyata. Game ini berfokus pada simulasi skenario yang relevan dengan tantangan remaja (contoh: ajakan merokok, *bullying* verbal, mencontek), memaksa peserta untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan respons, dan mempraktikkannya secara asertif.

Berbeda dengan metode ceramah konvensional, permainan ini memberikan ruang kepada siswa untuk berlatih *assertive communication* dalam lingkungan yang aman, menyenangkan, dan reflektif. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, game ini tidak hanya membentuk keterampilan berbicara, tetapi juga memperkuat identitas diri dan komitmen terhadap prinsip-prinsip hidup yang diyakini siswa. Oleh karena itu, program pengabdian ini menjadi sarana untuk memperkenalkan metode pembelajaran berbasis karakter sekaligus memberikan ruang aktualisasi diri bagi siswa dalam konteks pembelajaran bermakna yang dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap potensi *culture shock* dan godaan pergaulan bebas, melatih siswa mengambil keputusan secara tepat dan bijak sesuai nilai agama dalam situasi sosial menantang, dan meningkatkan keberanian dan komunikasi asertif siswa dalam menyampaikan pendapat.

Metode/ منهجية البحث

Kegiatan pengabdian ini dijadwalkan secara intensif selama satu hari dengan mengaplikasikan lima pendekatan utama. Adapun lima pendekatan tersebut meliputi: ceramah interaktif (audiovisual), pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*)

melalui simulasi, diskusi kelompok terarah (FGD), serta perancangan *Personal Resilience Plan*. Untuk memastikan dampak jangka panjang, kegiatan ini ditutup dengan pembentukan Kelompok Duta Resiliensi. Desain kegiatan yang menyeluruh ini bertujuan mentransformasi pemahaman konseptual menjadi keterampilan praktis yang aplikatif. Metode tahapan game edukatif *the shield of faith* sebagai berikut:

1. Orientasi dan Kesiapan Peserta

Tahap ini diawali dengan sesi pengantar selama lima menit, dan fasilitator memberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan dan aturan permainan, serta membagikan kartu skenario kepada peserta sesuai dengan kategori gender. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun kesiapan dan pemahaman peserta terhadap alur permainan, sekaligus menciptakan suasana belajar yang kondusif.



Gambar 1. Fasilitator menjelaskan aturan game

2. Analisis Skenario dan Perumusan Strategi

Tahap kedua berlangsung selama lima belas menit dan dilaksanakan melalui kegiatan diskusi kelompok. Pada tahap ini, peserta menganalisis tantangan yang terdapat dalam skenario, kemudian merumuskan dua jenis strategi, yaitu strategi respons langsung (asertif) dan strategi jangka panjang (preventif). Kegiatan ini berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif melalui analisis masalah serta kemampuan afektif melalui perencanaan sikap dalam menghadapi situasi sosial.



Gambar 2. Siswa berdiskusi bersama teman sekelompok

3. Presentasi dan Simulasi Respons Asertif

Tahap ketiga berlangsung selama dua puluh lima menit dan diisi dengan kegiatan presentasi hasil diskusi serta permainan peran (*role-play*) berdasarkan skenario yang telah disusun. Fasilitator atau tim pengabdian memberikan simulasi tekanan sosial untuk menguji kesiapan peserta dalam menampilkan respons asertif. Melalui kegiatan ini, peserta berlatih keterampilan komunikasi dan ekspresi diri sehingga aspek psikomotorik dapat berkembang secara optimal.



Gambar 3. Siswa mempraktikkan role-play

4. Umpan Balik dan Penguatan Nilai

Tahap keempat dilaksanakan selama sepuluh menit dan berfokus pada kegiatan umpan balik serta penguatan nilai. Pada tahap ini, fasilitator memberikan apresiasi terhadap performa peserta, menganalisis efektivitas strategi yang digunakan, dan menegaskan kembali nilai-nilai spiritual serta moral yang terkandung dalam permainan. Kegiatan ini berfungsi sebagai proses refleksi dan internalisasi nilai "*The Shield of Faith*", yaitu perisai iman yang memperkuat sikap asertif, kepercayaan diri, dan keberanian moral peserta.



Gambar 4. Fasilitator memberikan umpan balik

نتائج البحث / Hasil

Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang mengikuti game *The Shield of Faith* mengalami peningkatan signifikan dalam keberanian mengemukakan pendapat. Mereka mampu menolak ajakan negatif secara sopan namun tegas, menyampaikan gagasan dengan percaya diri di dalam kelompok, dan menunjukkan refleksi mendalam terhadap pilihan-pilihan yang dihadapi. Hal ini selaras dengan hasil penelitian **Megawati (2024)** membuktikan bahwa penerapan teknik *role play* efektif meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa Bahasa Inggris di STKIP Kusumanegara Jakarta. Melalui kegiatan bermain peran, mahasiswa menjadi lebih lancar berbicara, memiliki pengucapan dan kosakata yang lebih baik, serta lebih percaya diri dalam mengekspresikan pendapat. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan juga mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Keunggulan *The Shield of Faith* pada penelitian ini terletak pada integrasi nilai spiritual dalam skenario permainan. Tidak hanya sekadar latihan sosial, tetapi juga menjadi proses internalisasi nilai yang mendalam. Siswa tidak hanya diajak “berani” dalam konteks sosial umum, tetapi juga dalam mempertahankan identitas religius mereka. Aspek ini yang belum banyak diangkat dalam studi-studi terdahulu, menjadikan penelitian ini memiliki kekhasan dalam konteks pendidikan karakter Islami.

Dalam konteks yang lebih dekat dengan penelitian ini, Yusria Ningsih et al. (2024) menggabungkan pendekatan spiritual (terapi sholawat) dan role-play di lingkungan pesantren untuk meningkatkan kepercayaan diri santri. Penelitian ini memperlihatkan bahwa sinergi antara pendekatan psikologis dan spiritual berdampak positif terhadap ekspresi diri santri, terutama dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Hal ini sangat relevan dengan game *The Shield of Faith* yang dirancang berbasis nilai spiritual dan moralitas Islam, serta diimplementasikan di lingkungan dayah di Aceh. Tidak hanya menekankan keberanian dalam aspek sosial, namun juga keberanian siswa untuk mempertahankan prinsip dan nilai agama dalam tekanan sosial yang nyata, seperti ajakan untuk melanggar norma atau komentar yang meremehkan praktik keagamaan.

Selain itu, studi sistematis oleh Ishak dan Aziz (2021) mengenai peran role-play dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (ESL) menegaskan bahwa metode ini secara konsisten meningkatkan kepercayaan diri, ekspresi verbal, dan kemampuan menyampaikan opini di depan umum. Studi serupa oleh Lestari (2019) juga menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan **kemampuan berbicara siswa secara signifikan**, baik dari segi **kelancaran berbicara, pengucapan, kosakata, maupun keberanian berkomunikasi di depan kelas**. Penelitian Ahmada dan Munawaroh (2022) menyimpulkan bahwa penerapan metode *role play* efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Penelitian Wiliani dan Widhiasih (2023) juga membuktikan bahwa metode *role play* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 14 Denpasar. Penerapan metode ini mampu meningkatkan aspek kefasihan, pengucapan, kosakata, dan ekspresi siswa dalam berbicara. Melalui kegiatan *role play*, siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri, sehingga metode ini dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Penelitian Zulfa (2024) dan Novitasari (2024) menyimpulkan bahwa metode *role play* juga terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara, baik dalam aspek linguistik seperti pengucapan dan pemilihan kata, maupun aspek nonlinguistik seperti kelancaran dan kepercayaan diri.

Pada pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan di dayah Aceh utara menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif seperti game edukatif juga efektif diterapkan di lembaga pendidikan Islam tradisional. Siswa dayah yang terbiasa dengan kegiatan ibadah dan disiplin spiritual menunjukkan respons yang positif terhadap game ini, bahkan

menjadikannya sebagai ajang untuk mengekspresikan nilai-nilai yang selama ini hanya disimpan dalam hati. Hal ini sesuai dengan studi Zhang et al. (2025), *role-play edukatif* terbukti meningkatkan kompetensi sosial-emosional siswa, namun belum banyak yang mengkaji bagaimana kompetensi tersebut ditumbuhkan dalam konteks pendidikan berbasis nilai agama. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperluas cakupan bahwa pembelajaran berbasis simulasi juga dapat mendukung pendidikan karakter Islami dengan tetap mempertahankan keotentikan nilai-nilai lokal.

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game dan role-play mampu meningkatkan kemampuan asertif dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Misalnya, studi Adelakun (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *role-play gaming* dengan strategi *planted-player* berhasil meningkatkan perilaku asertif siswa dalam konteks sosial yang menantang. Hasil ini sejalan dengan temuan Fitriani et al. (2019) yang menggunakan simulasi game dalam bimbingan kelompok untuk siswa SMK dan mencatat peningkatan signifikan dalam skor asertivitas setelah intervensi. Penelitian tersebut menegaskan bahwa permainan edukatif dapat menjadi metode efektif untuk membentuk keterampilan komunikasi yang lebih baik, khususnya dalam mengekspresikan pendapat secara sopan dan tegas. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Yulianeta (2024) yang menunjukkan bahwa *Role play* terbukti efektif tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi lisan seperti mendengarkan, memahami, dan merespons secara kontekstual. Metode ini melatih siswa mengenali situasi percakapan dan memberikan tanggapan yang sesuai, sebagai bagian penting dari kompetensi komunikasi lisan.

Pada pengabdian ini terdapat kemiripan metodologis namun juga keunikan yang signifikan. Game *The Shield of Faith* tidak hanya menggunakan pendekatan role-play yang kontekstual, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai spiritual Islam yang kuat, menjadikannya sarana pembelajaran yang tidak hanya membentuk keberanian berbicara, tetapi juga keteguhan moral dan identitas diri. Dengan latar pesantren (dayah), pendekatan ini menjadi semakin bermakna karena siswa tidak hanya belajar merespons situasi sosial, tetapi juga berlatih mempertahankan prinsip dalam realitas yang penuh tekanan.

Diskusi / مناقشتها

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan komunikasi peserta didik. Shabrina (2024) membuktikan bahwa pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan motivasi belajar siswa melalui suasana belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Retno (2025) yang mengembangkan game edukasi *Mathematics Adventure* dan menemukan bahwa aktivitas bermain yang terstruktur mampu menumbuhkan pemahaman konseptual serta antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut menegaskan pentingnya integrasi unsur interaktivitas dan pengalaman belajar bermakna dalam membangun keterlibatan aktif peserta didik.

Selanjutnya, penelitian Aksa dkk. (2025) menunjukkan bahwa kegiatan penyuluhan pencegahan bullying yang mengombinasikan ceramah, diskusi, dan permainan edukatif dapat menumbuhkan empati, kesadaran sosial, dan sikap saling menghargai di lingkungan sekolah. Sejalan dengan itu, Zuraida dkk. (2024) juga membuktikan bahwa penggunaan teka-teki silang sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan santri secara signifikan. Konsistensi hasil-hasil tersebut memperkuat dasar pengembangan game edukatif *The Shield of Faith* yang memadukan *role play*, simulasi, dan nilai-nilai spiritual. Game ini dirancang tidak hanya sebagai sarana pembelajaran interaktif,

tetapi juga sebagai media pembentukan karakter yang menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat, komunikasi asertif, serta kesadaran nilai moral dan sosial dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan/ الخلاصة

Game edukatif *The Shield of Faith* terbukti mampu meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat secara asertif dan reflektif. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang terintegrasi dengan nilai spiritual sangat relevan di lingkungan pendidikan seperti dayah. Penelitian ini memperlihatkan bahwa dengan game *The Shield of Faith* yang dirancang berbasis nilai spiritual dan moralitas Islam, serta diimplementasikan di lingkungan dayah di Aceh tidak hanya menekankan keberanian dalam aspek sosial, namun juga keberanian siswa untuk mempertahankan prinsip dan nilai agama dalam tekanan sosial yang nyata, seperti ajakan untuk melanggar norma atau komentar yang meremehkan praktik keagamaan. Keberhasilan implementasi ini memberikan peluang untuk pengembangan media pembelajaran serupa dalam konteks pendidikan karakter Islami di masa depan.

Referensi/ المصادر والمراجع

- Adelakun, A., Lewis Miller, C., Peterson, H., & Manderfeld, M. (2024). Fostering assertiveness through role-play gaming: A case study. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 16(1), 89–106. https://doi.org/10.1386/jgvw_00093_1
- Ahmada, A., & Munawaroh, L. (2022). The use of role play method to improve speaking skills. *Darussalam English Journal (DEJ)*, 2(1), 55–82. <https://doi.org/10.30739/dej.v2i1.1506>
- Aksa, F. N., Sari, D., Herinawati., Nurbaidah., Arnita., Jamaidi., & Sulaiman.(2025). *Penyuluhan pencegahan bullying dalam lingkungan belajar di Sekolah Dasar No 13 Kecamatan Syamtalira Aron Aceh Utara*. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 4(1), 38–48. <https://doi.org/10.29103/jmm.v4n1.21500>
- Faisal, I., Kamar, I., Rizki, M. N., Bahri, S., Fibarzi, W. U., Ulfa, R., & Yani, F. T. (2025). Peningkatan literasi matematika melalui media ular tangga matematika di SD Negeri 10 Syamtalira Bayu. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 4(1), 235–239. <https://doi.org/10.29103/jmm.v4n1.22839>
- Fitri, A., Rahman, D., Zildesmi, Z., & Fitriani, W. (2020). Prososial: Pengaruh bimbingan kelompok teknik role playing terhadap peningkatan perilaku prososial siswa di MAN 2 Tanah Datar. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 42–47. <https://doi.org/10.33084/suluh.v6i1.1548>
- Ishak, A., & Aziz, R. (2022). Role-play to improve ESL learners' communication skills: A systematic review. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(2), 123–134. <https://doi.org/10.17507/jltr.1302.06>
- Kızılırmak Tatu, M., Ercan, F., & Demir, S. (2025). The role of social anxiety, self-esteem and assertiveness levels in online game addiction among nursing students: A structural equation modeling. *Arch Health Sci Res*, 12, 1–6. <https://doi.org/10.5152/ArcHealthSciRes.2024.24042>
- Lestari, P. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 45–53. Universitas Gunung Rinjani.

- Megawati. (2024). Meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dengan teknik bermain peran (role play) pada mahasiswa Bahasa Inggris STKIP Kusumanegara Jakarta. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(1), 3937–3942. <https://doi.org/10.53625/jci.v4i1.3937>
- Novitasari, N. (2024). Improving students' speaking skill using role play method in English learning. *Linguapedia*, 8(2), 100–107. <https://doi.org/10.56013/linguapedia.v8i2.3478>
- Pratama, A., Fadliani, F., Bakhtiar, B., Maulani, E., & Fitri, Z. (2023). PKM Peran remaja dalam mencegah bahaya kecanduan gadget di Gampong Simpang Empat Kecamatan Simpang Keuramat. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 2(2), 450–459. <https://doi.org/10.29103/jmm.v2n2.14431>
- Shabrina., Muliana., Mursalin., Rohantizani. (2024). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa dan motivasi siswa menggunakan pendekatan Contextual Teaching and Learning berbantuan aplikasi Quizizz. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 4(2), 122–132. <http://orcid.org/0009-0006-6328-935X>
- Retno, S., Agusniar, C., Meiyanti, R., Fitria, R. (2025). Mathematics Adventure: Game edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 4(1), 125–132. <https://doi.org/10.29103/jmm.v4n1.22233>
- Wiliani, K., & Widhiasih, L. K. S. (2023). Role play in improving students' speaking skill: Role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal IKA*, 23(2). <https://doi.org/10.23887/ika.v23i2.95939>
- 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), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Zhang, Y., Jansen, B. R. J., & Xu, Y. (2025). The effect of role-play on socio-emotional learning and academic performance: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-10123-w>
- Zulfa, P. F., Suryanti, E., & Tazali, I. (2024). ESP students' perception on role playing for boosting their speaking skill. *English Education and Literature Journal*, 4(2), 187–199. <https://doi.org/10.53863/ejou.v4i02.1171>
- Zuraida., Maryana., Darnila, E., Syukriah., Zakaria, M., Widari, A, Y., Meriatna., Sari, K. R. (2024). Implementasi teka-teki silang sebagai media pembelajaran pada pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar santri kelas I Pesantren Terpadu Syamsuddhuha. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(1), 1-6. <https://ojs.unimal.ac.id/jmm/article/view/13461>