



Penerapan Metode Role Play untuk Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Peserta Didik Kelas XI MAN 1 Kota Kediri

Development of Tangram-Based Puzzle Learning Media for Fractions in Third-Grade Elementary School

M. Fahru Rizal Sauqi^{1*}; Zainal Afandi²; Nara Setya Wiratama³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

*Corresponding author: rizalsauqi2025@gmail.com; zafandis69@gmail.ac.id; naraswiratama@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan public speaking peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri, yang tampak dari kurangnya keberanian tampil di depan kelas, pelafalan yang kurang jelas, intonasi yang monoton, serta keterbatasan kontak mata dengan audiens. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode role play dalam pembelajaran, mengetahui kemampuan public speaking peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut, serta menganalisis efektivitas metode role play dalam meningkatkan kemampuan public speaking peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas XI G MAN 1 Kota Kediri. Data dikumpulkan melalui observasi, tes kinerja, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan uji normalitas dan uji one sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kemampuan public speaking peserta didik meningkat dari 78 pada Siklus I menjadi 88 pada Siklus II, dengan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 71% menjadi 100%. Hasil uji one sample t-test pada kedua siklus menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang berarti peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, metode role play terbukti efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan public speaking peserta didik.

Kata Kunci: metode role play; kemampuan public speaking; penelitian tindakan kelas; keterampilan berbicara

Abstract

This study was motivated by the low public speaking ability of grade XI G students at MAN 1 Kota Kediri, indicated by a lack of confidence to perform in front of the class, unclear pronunciation, monotonous intonation, and limited eye contact with the audience. This study aims to describe the implementation of the role play method in learning, to determine students' public speaking ability before and after the implementation of the method, and to analyze the effectiveness of the role play method in improving students' public speaking ability. This study used a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 25 students of grade XI G at MAN 1 Kota Kediri. Data were collected through observation, performance tests, and documentation, then analyzed using descriptive qualitative and quantitative analysis, including normality tests and one sample t-tests. The results showed that the average score of students' public speaking ability increased from 78 in Cycle I to 88 in Cycle II, with classical learning completeness increasing from 71% to 100%. The one sample t-test results in both cycles showed a significance value smaller than 0.05, indicating that the improvement was statistically significant. Thus, the role play method proved effective as an alternative learning strategy to improve students' public speaking ability.



Keywords: role play method; public speaking ability; classroom action research; speaking skills

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan seseorang agar mampu bersaing serta berkontribusi positif bagi masyarakat (Ki Hadjar Dewantara dalam Susanti, 2024; Abd Rahman, 2022; Mahlopi, 2025). Sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, baik dari aspek spiritual, intelektual, maupun sosial, sehingga peserta didik siap menghadapi persaingan di tingkat global.

Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan adalah public speaking, yaitu kemampuan menyampaikan gagasan, pendapat, atau informasi secara lisan di hadapan publik dengan jelas, lugas, dan persuasif (Chumaeson dalam Wahdiat, 2025; Hasanuddin, 2025; Wijayanti, 2025). Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pesan, tetapi juga penguasaan unsur verbal, vokal, dan visual yang membangun kredibilitas serta daya tarik seorang pembicara (Lucas dalam Hesti Mintawati, 2025).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan public speaking peserta didik kelas XI G MAN 1 Kota Kediri masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung kurang percaya diri dan pasif ketika diminta berbicara di depan kelas, pelafalan kurang jelas, intonasi masih monoton, kontak mata

dengan audiens terbatas, dan sebagian masih bergantung pada teks saat menyampaikan gagasan. Kondisi ini terjadi meskipun sarana pembelajaran di kelas cukup memadai, karena kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih berbicara secara langsung masih terbatas.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode role play atau bermain peran, yaitu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik memerankan tokoh atau situasi tertentu sesuai skenario yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Napitupulu dalam Fadli, 2025; Sinaga, 2024). Melalui keterlibatan aktif dalam bermain peran, peserta didik dilatih untuk berbicara, mengekspresikan gagasan, dan berinteraksi secara langsung dengan teman sekelas, sehingga secara bertahap mampu mengurangi rasa gugup dan meningkatkan kepercayaan diri. Penerapan role play juga diyakini mampu mendorong keberanian tampil, memperkaya kosakata, mengembangkan kemampuan bersosialisasi, serta menumbuhkan sikap positif peserta didik (Musthofiyyah, 2025).

Efektivitas metode role play dalam meningkatkan kemampuan

berbicara juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Astutik dan Juwita (2022) menemukan peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara peserta didik SMK dari 71,44 menjadi 82,08 setelah penerapan role play. Putra (2016) melaporkan peningkatan bertahap dari 58,26 pada pratindakan menjadi 78,66 pada siklus kedua. Lailiyah dkk. (2025) menunjukkan peningkatan kelancaran berbicara dan keberanian berargumentasi peserta didik SMA melalui role play, sementara Soleh dkk. (2014) mencatat kenaikan ketuntasan belajar dari 58% menjadi 86,5% pada pembelajaran teks naratif berbasis role play.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan metode role play dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI MAN 1 Kota Kediri; (2) mengetahui kemampuan public speaking peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode role play; dan (3) menganalisis apakah metode role play dapat meningkatkan kemampuan public speaking peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipilih karena adanya permasalahan nyata terkait rendahnya kemampuan public speaking peserta didik kelas XI G MAN 1 Kota Kediri. PTK memungkinkan perbaikan proses pembelajaran dilakukan secara langsung, sistematis, dan reflektif melalui tahapan siklus yang berulang (Kusuma & Nurmawanti, 2023). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas XI G MAN 1 Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan pelaksanaan tindakan Siklus I pada 10 Juni 2026 dan Siklus II pada 16 Juni 2026.

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama. Variabel bebas berupa metode role play, diukur melalui indikator keterlibatan peserta didik dalam memainkan peran, pemahaman terhadap peran sesuai skenario, keberanian tampil dan berbicara di depan kelas, keaktifan berinteraksi, serta kesesuaian pelaksanaan dengan langkah pembelajaran yang direncanakan. Variabel terikat berupa kemampuan public speaking, diukur melalui indikator kejelasan pengucapan dan kelancaran berbicara, ketepatan bahasa dan struktur kalimat, penguasaan materi, sikap dan kepercayaan diri, kontak mata dan ekspresi wajah, serta kemampuan mengatur intonasi dan volume suara.

Prosedur penelitian pada setiap siklus meliputi tahap persiapan (identifikasi masalah serta penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian), pelaksanaan tindakan (penerapan role play sesuai skenario pembelajaran yang telah disusun), observasi (pengamatan

keterlibatan peserta didik dan perkembangan kemampuan public speaking selama tindakan berlangsung), serta analisis data dan refleksi (evaluasi hasil tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya).

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen, yaitu lembar observasi penerapan metode role play, instrumen tes kinerja (performance test) kemampuan public speaking yang dilengkapi rubrik penilaian pada aspek kelancaran berbicara, kejelasan intonasi dan artikulasi, penguasaan materi, ekspresi dan bahasa tubuh, serta keberanian dan kepercayaan diri, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi (content validity) dengan pertimbangan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran, sedangkan reliabilitas dijaga melalui penggunaan rubrik penilaian yang jelas, objektif, dan konsisten.

Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data secara deskriptif naratif, dan penarikan kesimpulan terhadap pelaksanaan metode role play, digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai penerapan metode. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap skor tes kemampuan public speaking menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum) serta statistik inferensial berupa uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji one sample t-test terhadap nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar

76. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Ismail, 2022:263). Selain itu, dihitung pula ketuntasan belajar klasikal, yaitu persentase peserta didik yang mencapai KKM, dengan kriteria klasikal tuntas apabila minimal 85% peserta didik mencapai KKM yang ditetapkan (Purba & Sihombing, 2021:338).

Penelitian dinyatakan berhasil apabila: (1) pelaksanaan metode role play terlaksana sesuai tahapan dengan kategori baik atau sangat baik disertai peningkatan keaktifan peserta didik; (2) rata-rata nilai kemampuan public speaking peserta didik sesudah tindakan lebih tinggi dibandingkan sebelum tindakan dan melampaui KKM; serta (3) hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Juni 2026 di kelas XI G MAN 1 Kota Kediri dengan melibatkan 25 peserta didik. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar peserta didik menunjukkan rasa kurang percaya diri ketika harus berbicara di depan kelas. Pada kegiatan presentasi maupun diskusi, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif menyampaikan pendapat, sementara sebagian lainnya cenderung pasif, berbicara dengan suara pelan, dan terlihat gugup.

Kemampuan public speaking peserta didik pada kondisi awal ini masih berada pada kategori belum optimal, ditandai dengan pelafalan yang kurang jelas, intonasi yang monoton, kontak mata yang terbatas, serta penyampaian materi yang belum runtut.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan pada 10 Juni 2026 dengan menerapkan metode role play sesuai skenario pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran meliputi tahap pendahuluan (penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi), kegiatan inti (pembagian kelompok dan peran, persiapan dialog), pelaksanaan role play (penampilan setiap kelompok di depan kelas disertai observasi guru terhadap aspek public speaking), serta penutup berupa diskusi, evaluasi, dan penguatan.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan rata-rata nilai kemampuan public speaking peserta didik pada Siklus I sebesar 78,36, dengan nilai minimum 72 dan nilai maksimum 89, sehingga secara rata-rata telah melampaui KKM yang ditetapkan yaitu 76.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
siklus1	25	72.00	89.00	78.3600	3.82721
Valid N (listwise)	25				

Gambar 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siklus I

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,205 ($> 0,05$), sehingga data hasil belajar Siklus I dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji one sample t-test.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
siklus1	.183	25	.031	.946	25	.205

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Siklus I

Uji one sample t-test dengan nilai pembandingan (test value) 76 menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3,253, derajat kebebasan (df) 24, dan signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,003. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti rata-rata hasil belajar peserta didik pada Siklus I secara signifikan telah melampaui KKM.

One-Sample Test					
Test Value = 76					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
siklus1	3.253	24	.003	2.36000	.8528 3.8572

Gambar 3. Hasil Uji One Sample T-Test Siklus I

Ketuntasan belajar klasikal pada Siklus I mencapai 71%. Berdasarkan hasil refleksi, penerapan role play pada Siklus I terbukti mampu mendorong partisipasi peserta didik, namun kinerja secara keseluruhan belum sepenuhnya memenuhi target keberhasilan karena masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri dan kesulitan menyampaikan materi secara lancar. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan berupa penambahan kesempatan berlatih, pendampingan yang lebih intensif, serta penguatan motivasi peserta didik.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan pada 16 Juni 2026 dengan struktur kegiatan yang serupa dengan Siklus I, disertai perbaikan berupa pendampingan lebih intensif kepada peserta didik yang kurang percaya diri serta pemberian latihan singkat sebelum tampil. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan rata-rata nilai kemampuan public speaking peserta didik meningkat menjadi 88,68, dengan nilai minimum 78 dan nilai maksimum 100.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
siklus2	25	78.00	100.00	88.6800	6.48537
Valid N (listwise)	25				

Gambar 4. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siklus II

Uji normalitas Shapiro-Wilk pada Siklus II menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,810 ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
siklus2	.169	25	.062	.943	25	.171

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 5. Hasil Uji Normalitas Siklus II

Uji one sample t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 14,892, derajat kebebasan (df) 34, dan signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti rata-rata hasil belajar peserta didik pada Siklus II secara signifikan telah melampaui KKM.

One-Sample Test						
	Test Value = 76					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
siklus2	9.776	24	<.001	12.68000	10.0030	15.3570

Gambar 6. Hasil Uji One Sample T-Test Siklus II

Ketuntasan belajar klasikal pada Siklus II meningkat menjadi 100%, yang menunjukkan seluruh peserta didik telah mencapai KKM. Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dilakukan dengan membandingkan capaian pada Siklus I dan Siklus II sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Kemampuan Public Speaking Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Dianalisis	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Jumlah peserta didik	25	25	-
Rata-rata nilai	78	88	10
Nilai tertinggi	81	100	19
Nilai terendah	69	75	6
KKM	76	76	-
Ketuntasan klasikal	71%	100%	29%

Aspek yang Dianalisis	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Kategori hasil	Belum tuntas	Tuntas	Meningkat

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan public speaking peserta didik meningkat dari 78 pada Siklus I menjadi 88 pada Siklus II, atau naik sebesar 10 poin. Ketuntasan belajar klasikal turut meningkat dari 71% menjadi 100%, yang berarti seluruh peserta didik pada Siklus II telah mencapai KKM. Peningkatan ini memperkuat temuan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada Siklus II—berupa penambahan kesempatan berlatih, pendampingan yang lebih intensif, dan penguatan motivasi—berhasil mendorong peserta didik untuk tampil lebih berani, menyampaikan materi lebih lancar, dan lebih aktif dalam diskusi serta evaluasi.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Uji Statistik Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	78,36	88,68
Signifikansi normalitas (Shapiro-Wilk)	0,205	0,810
Nilai t-hitung	3,253	14,892
Derajat kebebasan (df)	24	34
Signifikansi (Sig. 2-tailed)	0,003	< 0,001

Kesimpulan	Signifikan di atas KKM	Signifikan di atas KKM
------------	------------------------	------------------------

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil uji one sample t-test pada kedua siklus menghasilkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti rata-rata kemampuan public speaking peserta didik pada masing-masing siklus secara statistik signifikan berada di atas KKM. Peningkatan nilai t-hitung dari Siklus I ke Siklus II turut mengindikasikan bahwa efek perbaikan tindakan pada Siklus II semakin nyata.

Temuan ini konsisten dengan sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan metode role play efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, seperti peningkatan nilai rata-rata dari 71,44 menjadi 82,08 pada peserta didik SMK (Astutik & Juwita, 2022), peningkatan bertahap dari 58,26 menjadi 78,66 pada siswa sekolah dasar

(Putra, 2016), serta kenaikan ketuntasan belajar dari 58% menjadi 86,5% pada pembelajaran teks naratif (Soleh et al., 2014). Kesesuaian temuan ini memperkuat argumen bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam memerankan tokoh atau situasi tertentu mendorong keberanian berbicara, memperkaya kosakata dan struktur kebahasaan, serta menumbuhkan kepercayaan diri secara bertahap (Musthofiyyah, 2025). Dengan demikian, metode role play dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan public speaking peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah menengah.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas XI G MAN 1 Kota Kediri, dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, penerapan metode role play dilaksanakan melalui kegiatan bermain peran yang melibatkan peserta didik secara aktif memerankan tokoh, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan teman sekelas sesuai skenario yang dirancang berdasarkan materi pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan mendorong keberanian peserta didik untuk tampil di depan kelas. Kedua, kemampuan public speaking peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan metode role play, yaitu dari rata-rata 78 pada Siklus I menjadi 88 pada Siklus II, disertai peningkatan pada aspek kepercayaan diri, keberanian berbicara, kelancaran penyampaian materi, penggunaan intonasi, serta kemampuan berinteraksi dengan audiens. Ketiga, metode role play terbukti efektif meningkatkan kemampuan public speaking peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji one sample t-test yang signifikan pada kedua siklus serta peningkatan ketuntasan belajar klasikal



dari 71% menjadi 100%.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat menjadikan metode role play sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk melatih keberanian, kemampuan komunikasi, dan kerja sama peserta didik; peserta didik diharapkan terus melatih kemampuan public speaking yang telah berkembang agar bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari; sekolah diharapkan mendukung penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik; serta peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian ini pada jenjang pendidikan yang lebih luas atau mengintegrasikan role play dengan model pembelajaran lain guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Harrison, K. &. (2025). Reconsidering the 'Ten Myths' about Character Education. *British Journal of Educational Studies* .
- Nurgiyantoro, B. (2018). Sas\tra dan pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1–15.
- Nurhadi, A. (2021). Revitalisasi nilai-nilai karakter dalam Serat Centhini sebagai bahan ajar sastra. . *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Rahman, A. &. (2021). Pendidikan karakter ekologis di pesantren: Studi pada pesantren lingkungan di Jawa Barat. *Tarbiyah Journal*.
- Riani, S. &. (2025). Exploring the relationship between the eighteen character values in Indonesian National identity and East Borneo folklore. *Cogent Arts & Humanities*.
- Sihombing, A. &. (2025). Integrating Local Wisdom into Environmental Education: A Systematic Review of Ethnoscience Research in Indonesia. *Journal of Natural Science and Integration*.
- Suyatno, S. A. (2020). Pembelajaran karakter melalui cerita rakyat Nusantara. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 12–25.
- Peningkatan Kemampuan *Public Speaking* Peserta Didik Zamruddin, a. P. (2025). Narratives Of Healing Through Traditional Traditional Medicinal Knowledge In Indonesian Folklore. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni*.
- Zuhdi. (2019). pendidikan karakter melalui sastra klasik Jawa. *humaniora*, 31(1), 45–59.
- Riani, S., & Purnomo, A. (2025). Exploring the relationship between the eighteen character values in Indonesian national identity and East



- Borneo folklore. *Cogent Arts & Humanities*, 12(1), 1–15.
- Muslimah, S. (2025). Kesadaran ekologis sebagai bagian dari pendidikan karakter berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 7(2), 89–104.
- Azzahra, N. (2025). Pendidikan karakter sebagai proses internalisasi nilai kemanusiaan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 23–38.
- Wahyudi, I. (2019). Penelitian deskriptif-analitis dalam kajian sastra dan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(1), 66–78.
- Khasanah, U. (2020). Pendekatan kualitatif dalam penelitian sastra dan budaya. *Jurnal Metodologi Penelitian Humaniora*, 5(2), 45–58.
- Zamruddin, A., & Pratama, R. (2025). Narratives of healing through traditional medicinal knowledge in Indonesian folklore. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni*, 3(1), 201–214.