

Pelatihan keterampilan menyimak dan berbicara Bahasa Indonesia bagi penutur asing di Jilin International Studies University, Tiongkok

Siti Nurlaela*, Helmi Muzaki

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

ABSTRAK

Bahasa Indonesia semakin diminati oleh penutur asing. Apalagi saat ini bahasa Indonesia sudah menjadi bahasa resmi UNESCO. Banyak penutur asing yang ingin belajar bahasa Indonesia. Salah satunya mahasiswa Jilin International Studies University, mereka ingin belajar bahasa Indonesia tetapi karena berbagai hal mereka tidak bisa datang ke Indonesia. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan kerjasama antara Universitas Negeri Malang (UM) dan Jilin International Studies University (JISU). Kerjasama tersebut diantaranya mengirimkan mahasiswa UM yang di dampingi oleh dosen untuk mengenalkan bahasa Indonesia pada mahasiswa Tiongkok. Fokus pengabdian ini melatih kemampuan menyimak dan berbicara. Metode yang digunakan yaitu role-playing dan audiolingual. Pelatihan keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Indonesia pada mahasiswa Jilin secara umum berhasil dan memuaskan. Pelatihan tersebut tidak hanya berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia mahasiswa JISU tetapi juga memperkuat hubungan budaya antara Indonesia dan Tiongkok melalui pendekatan pendidikan yang kreatif dan integratif.

Kata Kunci: Pelatihan, BIPA, Menyimak, Berbicara.

ABSTRACT

Indonesian is increasingly in demand by foreign speakers. Moreover, Indonesian has become the official language of UNESCO. Many foreign speakers want to learn Indonesian. One of them is a Jilin International Studies University student who wants to learn Indonesian, but for various reasons, they cannot come to Indonesia. To overcome this problem, a collaboration was carried out between the State University of Malang (UM) and Jilin International Studies University (JISU). The collaboration included sending UM students, accompanied by lecturers, to introduce Indonesian to Chinese students. The focus of this service is to train listening and speaking skills. The methods used are role-playing and audiolingual. The training of Indonesian listening and speaking skills for JISU students was generally successful and satisfying. The training successfully improved the Indonesian language skills of JISU students and strengthened cultural relations between Indonesia and China through a creative and integrative educational approach.

Keywords: Training, BIPA, Listening, Speaking.

Histori Artikel:

Diterima 17 Januari 2025, direvisi 26 Maret 2025, disetujui 15 April 2025, dipublikasi 30 April 2025

***Penulis Korespondensi:**

siti.nurlaela.2002126@students.um.ac.id

DOI:

<https://doi.org/10.60036/j8ng7x76>

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia semakin diminati oleh peutur asing. Dengan pengakuan statusnya sebagai salah satu bahasa resmi UNESCO, bahasa Indonesia tidak hanya sekadar menjadi simbol kebanggaan nasional, tetapi juga berfungsi sebagai alat diplomasi budaya yang penting. Pengakuan ini telah mendorong peningkatan minat penutur asing untuk mempelajari bahasa Indonesia, termasuk di kalangan mahasiswa dari berbagai negara (Siregar et al., 2024). Salah satu yang menunjukkan minat yang tinggi adalah mahasiswa dari Jilin International Studies University (JISU) di Tiongkok.

Minat ini sejalan dengan hubungan bilateral yang semakin kokoh antara Indonesia dan Tiongkok di berbagai sektor, termasuk ekonomi, pendidikan, dan kebudayaan. Bahasa Indonesia memiliki peranan yang signifikan dalam memperkuat hubungan tersebut (Hutomo et al., 2023). Meskipun ketertarikan untuk mempelajari bahasa Indonesia mengalami peningkatan yang tajam, mahasiswa asing sering kali dihadapkan pada berbagai kendala yang menghambat proses belajar mereka. Salah satu hambatan utama adalah terbatasnya akses untuk mengunjungi Indonesia secara langsung, yang memungkinkan mereka merasakan pengalaman belajar dalam lingkungan berbahasa Indonesia. Faktor-faktor seperti lokasi geografis, biaya, dan keterbatasan waktu menjadi beberapa alasan yang menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa asing menjadi lebih sulit diakses.

Menghadapi tantangan tersebut, Universitas Negeri Malang (UM) bersinergi dengan Jilin International Studies University (JISU) untuk menawarkan solusi melalui program pelatihan bahasa Indonesia. Program ini dirancang untuk memperkenalkan bahasa Indonesia kepada mahasiswa JISU melalui pelatihan intensif yang berfokus pada keterampilan mendengarkan dan berbicara. Kedua keterampilan ini dipilih karena merupakan aspek yang sangat penting dalam komunikasi sehari-hari dan merupakan tantangan utama bagi mahasiswa asing.

Fokus peatihan ini juga memperhatikan kebutuhan mahasiswa dalam memahami bahasa Indonesia dalam konteks budaya. Bahasa tidak dapat dipisahkan dari budaya, karena setiap ujaran mencerminkan nilai-nilai, tradisi, serta cara pandang masyarakat yang menggunakannya. Oleh karena itu, pelatihan yang dirancang tidak hanya menekankan aspek teknis bahasa, melainkan juga memperkenalkan konteks budaya Indonesia melalui metode pembelajaran yang interaktif, seperti peran bermain.

Melalui program pengabdian ini, diharapkan mahasiswa JISU tidak hanya dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Indonesia, tetapi juga mampu memahami budaya Indonesia secara mendalam. Selain itu, program ini berfungsi sebagai bukti nyata dari kontribusi Universitas Negeri Malang dalam upaya mempromosikan bahasa Indonesia di arena internasional. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi mahasiswa JISU, tetapi juga memperkuat hubungan budaya antara Indonesia dan Tiongkok.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran berbicara adalah sebuah proses belajar yang memanfaatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, pendapat, gagasan ataupun pesan yang ingin disampaikan. Dalam pembelajaran berbicara siswa diharuskan memanfaatkan keterampilan berbicara yang telah dikembangkan sejak masa kehidupan siswa. Berbicara sebuah keterampilan yang dilakukan dengan maksud tujuan menyampaikan sebuah pesan dengan menggunakan bahasa lisan agar pesan dapat diterima dengan mudah oleh orang lain sekaligus melatih kecakapan berbicara.

Adapun keterampilan berbicara didapatkan sesudah adanya proses menyimak. Proses menyimak tidak kalah penting dengan keterampilan berbicara, karena menyimak juga membutuhkan keterampilan yang tepat agar dapat memahami tujuan dari proses menyimak

tersebut. Tentunya dalam pembelajaran yang dilakukan setiap hari siswa akan memanfaatkan keterampilan menyimak dan berbicara. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Metode yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan menyimak dan berbicara penutur asing adalah bermain peran dan audio lingual.

Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih menggunakan bahasa Indonesia dalam berbagai situasi kehidupan yang sesungguhnya, seperti berpartisipasi dalam permainan tradisional, menyanyikan lagu-lagu daerah, melakukan perjalanan ke desa-desa di Indonesia, mencoba membuat jamu tradisional, serta menjalani kegiatan sehari-hari seperti bersantap di warung Padang dan berinteraksi di bandara. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memperluas wawasan budaya mahasiswa, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang menyeluruh dan menarik.

Hasil penelitian Harahap dkk. (2022) menunjukkan bahwa bermain peran secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa taman kanak-kanak, yang menunjukkan efektivitas metode tersebut di berbagai kelompok usia dan konteks pendidikan. Demikian pula, hasil penelitian Sunandar (2024) menyoroti dampak positif bermain peran pada kemampuan berbicara, yang menunjukkan bahwa metode tersebut mendorong partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran bahasa. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Aisy dan Jupri (2022), yang melaporkan bahwa bermain peran, terutama bila dikombinasikan dengan media audio-visual, dapat mengubah lingkungan belajar yang secara tradisional pasif menjadi dinamis, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Dalam bidang pendidikan bahasa, hasil telah menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa kedua (Muldi Lumiling et al., 2023; Wulandari et al., 2019). Hal ini penting dalam pemerolehan bahasa, di mana penerapan keterampilan secara praktis dapat menghasilkan daya ingat dan kelancaran yang lebih baik.

Di sisi lain, metode audiolingual diterapkan secara konsisten dalam program pelatihan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan. Metode ini berlandaskan pada latihan intensif dan berulang, yang dirancang untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami pelafalan, intonasi, serta struktur bahasa Indonesia. Pendekatan audiolingual sangat relevan dalam konteks pembelajaran bagi mahasiswa asing (Utami et al., 2023; Zakiyah et al., 2023) (mengingat penekanan utama pada proses mendengarkan secara intensif sebagai fondasi untuk komunikasi lisan).

Hasil penelitian Efendi dkk. (2023) dan Aprianto dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Metode Audiolingual dapat meningkatkan keterampilan berbicara secara signifikan di antara para pembelajar berbagai bahasa. Metode Audiolingual menerapkan pengulangan dan hafalan yang membantu siswa menginternalisasi pola bahasa, yang dapat mengarah pada peningkatan kefasihan dalam komunikasi lisan (Munawaroh et al., 2023; Ritonga et al., 2023).

METODE

Metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dapat berbeda dan dikombinasikan antara metode satu dan lainnya. Dengan begitu, seorang pengajar dapat menyesuaikan gaya belajar yakni metode hingga strategi mengajar di kelas sesuai kebutuhan pembelajar khususnya dalam BIPA (Khoirunnisa, 2024). Adapun media yang digunakan tentunya berkesinambungan dengan metode dan cara mengajar yang kreatif dan menarik. Meskipun gaya belajar yang dilakukan mahasiswa di Indonesia dengan di Tiongkok berbeda, tetapi tujuan utama dalam pembelajaran bahasa tetap sama. Terdapat beragam metode yang dapat digunakan pengajar untuk menyampaikan pembelajaran dengan menarik. Beberapa metode dalam pembelajaran bahasa asing seperti metode *role playing*, metode *the silent way*, metode, langsung, metode

tidak langsung, metode audiolingual, metode sugestopedia, metode *total physical response* dan metode *community language learning*. Setiap pengajaran dapat menggabungkan dua metode atau lebih menyesuaikan materi dan kreativitas pengajar di kelas.

Kegiatan ini dilaksanakan lebih dari dua bulan. Terhitung sejak tanggal 27 September hingga 4 Desember 2024 mahasiswa UM menjadi pengajar bagi mahasiswa Tiongkok yang belajar bahasa Indonesia. Adapun lokasi kampus JISU yakni di Provinsi Jilin Kota Changchun distrik Nangan yang berada di sebelah Utara Tiongkok.

Tiba di JISU, mahasiswa melaksanakan kegiatan perencanaan pembelajaran bersama dengan dosen lokal serta tim humas Internasional selama dua bulan kedepan. Pada diskusi tersebut, diputuskan bahwa mahasiswa akan mengajar selama delapan kali pertemuan untuk dua jam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran seperti: ceramah, tanya jawab, *role playing* dan praktik langsung pembelajaran. Adapun kegiatan ini sangat didukung oleh berbagai pihak serta dengan fasilitas kampus yang sangat memadai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan oleh Mahasiswa UM:

Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan sebelum keberangkatan mahasiswa UM menuju JISU yakni persiapan dan pembekalan bahasa Mandarin. Pembekalan bahasa Mandarin dilakukan selama kurang lebih dua bulan dengan dua kali pertemuan tiap minggunya. Hal ini dilakukan agar mahasiswa tidak mengalami culture shock dan dapat mulai mempersiapkan diri untuk tiba di Tiongkok. Pada kegiatan ini mahasiswa mempelajari kosakata dalam pinyin, karakter Hanzi, serta sosialisasi pemahaman budaya yang ada di Tiongkok.



Gambar 1. Mahasiswa UM mengikuti kegiatan pembekalan

Selanjutnya, setiba mahasiswa UM di JISU bersama dosen pendamping yang menemani selama empat hari diadakan proses penyambutan serta persiapan arahan oleh pihak JISU. Setelah penyambutan, dilanjutkan dengan kegiatan seminar kuliah bahasa dan budaya Indonesia sebagai bentuk sambutan kedatangan di JISU. Kemudian selama beberapa hari dosen lokal membimbing mahasiswa dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang didalamnya telah berisi tema, materi, serta sumber belajar. Meskipun demikian kegiatan pembelajaran diserahkan kepada mahasiswa UM sepenuhnya untuk mengisi kelas komunikasi budaya di JISU.

Tabel 1. Rencana Pembelajaran

Tema	Aktivitas	Material yang dipersiapkan
Permainan Rakyat dan Lagu-Lagu Nusantara	- Bermain permainan rakyat Indonesia - Belajar lagu-lagu nusantara	- Alat Permainan Rakyat - PPT Lagu-lagu Nusantara - Mp3/Mp4 file lagu nusantara
Simulasi I Desa Wisata Indonesia	- Presentasi tentang desa wisata Indonesia - Naik becak ke pasar tradisional di desa wisata Indonesia - Berbelanja di pasar tradisional di desa wisata Indonesia - Membeli sayuran, ikan dan buah-buahan - Membeli makanan tradisional di desa wisata Indonesia - Berkenalan dengan orang lokal - Naik taksi online kembali ke asrama	- Alat peraga - PPT - Naskah percakapan sesuai konteks situasinya - Musik pengiring
Simulasi II Masuk Angin dan Tukang Jamu	- Presentasi tentang jamu – minuman herbal Indonesia - Sakit perut, pegal linu, sakit kepala, dll = masuk angin - Pengobatan tradisional Indonesia - Membeli jamu tradisional	- Alat peraga - PPT - Naskah percakapan sesuai konteks situasinya - Musik pengiring
Simulasi III Warung Padang	- Presentasi tentang nasi padang dan keunikan cara penyajiannya - Memilih dan membeli makanan - Makan dengan tangan - Mengomentari rasa makanan - Mengomentari penyajian di warung padang - Kembali ke asrama	- Alat peraga - PPT - Naskah percakapan sesuai konteks situasinya - Musik pengiring (nasi padang)
Simulasi IV Di Bandara	- Presentasi tentang istilah di bandara - Pergi naik taksi online ke bandara - Check in di loket maskapai (tanya-jawab di loket) - Obrolan sebelum dan ketika di ruang tunggu - Pemeriksaan barang sebelum boarding - Pemberitahuan di dalam pesawat - Pengalaman di pesawat - Tiba di bandara tujuan - Menuju hotel.	- Alat peraga - PPT - Naskah percakapan sesuai konteks situasinya - Musik pengiring

Tema	Aktivitas	Material yang dipersiapkan
Simulasi V- VIII Penutupan	• Menyanyi Bersama • Lomba peragaan pakaian tradisional Indonesia • Lomba menyanyi lagu Indonesia • Permainan rakyat • Pengumuman pemenang lomba • Perpisahan dengan Mahasiswa Malang • Foto Bersama	• Pakaian Indonesia • Musik pengiring • Alat permainan

Pelaksanaan Kegiatan

Adapun kegiatan pembelajaran mahasiswa lebih condong untuk menerapkan metode *Role Playing* dan juga *Audiolingual*.

a. Metode Role Playing

Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang mengharuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini terbilang aktif karena siswa diharuskan mendramatisasi peran dan tingkah laku sesuai dengan naskah. Selain itu metode ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa asing karena menciptakan pengalaman yang nyata. Metode *role playing* diterapkan pada materi seperti permainan rakyat dan lagu nusantara, desa wisata Indonesia, meracik minuman tradisional jamu, makan di warung padang, dan aktivitas di bandara Indonesia. Materi bahasa yang diberikan kepada pemelajar telah disesuaikan porsinya sesuai dengan tingkat yakni tahun pertama berada dalam tingkat pemula, dan tingkat kedua yakni menengah (Suyitno, 2007). Pada materi desa wisata di Indonesia, beberapa mahasiswa diharuskan bermain peran untuk menjalankan simulasi memesan transportasi *Go-Jek*, *Grab*, ojek pangkalan atau transportasi tradisional seperti becak atau delman. setelah itu mahasiswa akan pergi ke desa wisata untuk berbelanja oleh oleh dengan naskah yang dirancang sedemikian rupa mahasiswa memiliki beberapa komplikasi masalah beserta resolusi atau penyelesaiannya.



Gambar 2. Proses belajar mengajar

Media yang digunakan dalam metode pembelajaran *role playing* yakni menyesuaikan dengan tema materi pertemuan. Dalam materi desa Wisata di Indonesia terdapat media alat peraga seperti uang rupiah, barang barang yang biasa dijual di Indonesia sebagai oleh oleh seperti baju batik. Selain itu terdapat media *powerpoint* sebagai visual yang menampilkan

gambaran Indonesia secara keseluruhan dan musik pengiring khas yang membuat simulasi *role playing* semakin realis.



Gambar 3. Mahasiswa Tiongkok melakukan *role playing*



Gambar 4. Mahasiswa Tiongkok melakukan *role playing*

b. Metode Audiolingual

Metode audiolingual merupakan pembelajaran yang fokus pada pengulangan dengan mengucapkan atau menirukan dan menghafalkan kata. Metode ini menyangkut struktur kata yang menekankan pada sistem nada, intonasi, penekanan yang dilatih berkali kali atau drill. Dalam pembelajaran di kelas mahasiswa BIPA yakni salah satunya pada pertemuan materi lagu nusantara. Pembelajaran lagu nusantara menerapkan teknik berulang ulang untuk menghafalkan lagu dengan kalimat bahasa Indonesia yang tentunya berfokus kepada nada juga. Menghafalkan kalimat tidak selalu membosankan, namun bisa menyenangkan dengan cara yang kreatif. Pada tingkat pemula diberikan bacaan dan pengulangan yang lebih sederhana dan pada tingkat menengah diberikan bacaan dan pengulangan yang lebih kompleks. Mahasiswa dituntut untuk bisa menghafalkan lagu nusantara yang diulang ulang bersama oleh pengajar. Adapun lagu nusantara yang digunakan yakni Soleram, Rasa Sayange, Apuse, dan Kicir-Kicir. Mahasiswa dibagi beberapa kelompok untuk menyanyikan lagu dengan setiap kelompok memiliki pendamping penutur asli. Media yang digunakan dalam audio lingual yakni berupa video, PPT, dan musik pengiring. Media berupa musik pengiring MP3 berfungsi sebagai acuan nada dalam menghafalkan lagu nusantara. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk berkelompok dan aktif menghafal.



Gambar 5. Mahasiswa Tiongkok mendengarkan video dan ceramah



Gambar 6. Mahasiswa Tiongkok menjawab pertanyaan

Analisis Hasil Kemampuan Menyimak dan Berbicara

Dari pembelajaran kelas budaya yang dilakukan selama delapan kali pertemuan dengan dua kali pertemuan merupakan kegiatan lomba untuk mahasiswa, ditemukan hasil yang signifikan. Bahwa metode *role playing* di kelas dapat diterapkan oleh mahasiswa sebagai bentuk keterampilan berbicara di depan kelas. Jumlah mahasiswa di dalam kelas yakni 38 mahasiswa gabungan antara tingkat tahun pertama dan kedua. Pembelajaran dilakukan setiap seminggu sekali dalam waktu dua jam dan 10 menit istirahat. Sistem mengajar bahasa Indonesia dalam kelas komunikasi budaya dilakukan oleh peneliti dengan bantuan penerjemah bahasa Mandarin, karena mahasiswa tahun pertama yang merupakan pemelajara bahasa tingkat pemula. Penerjemah bahasa Mandarin sendiri merupakan seorang mahasiswa Tiongkok tahun kedua dan merupakan koordinator kelas. Setiap kelas dimulai, mahasiswa diharuskan mengumpulkan handphone menjadi satu di depan kelas, agar mahasiswa dapat fokus untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Hasil analisis yakni menggunakan metode observasi dan kegiatan penilaian perlombaan berupa presentasi, pidato, membaca puisi, menulis indah, peragaan busana adat Indonesia, bernyanyi hingga drama. Hasil penilaian kegiatan perlombaan mahasiswa diperoleh bahwa rata rata keterampilan berbicara pada bernyanyi yang mendapatkan pembelajaran dengan model audiolingual lebih tinggi. Hal ini juga membangun kepercayaan diri mahasiswa untuk berani tampil di depan kelas, mengingat budaya Tiongkok dan Indonesia yang sangat berbeda.

Mahasiswa yang mengikuti perlombaan lebih banyak memilih untuk bernyanyi dibandingkan drama. Adapun perlombaan untuk presentasi pidato, puisi masih perlu dilatih,

terutama intonasi, pelafalan dan ekspresi. Pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan model pembelajaran audio lingual meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dan menunjukkan ketertarikan terhadap nada serta pelafalan yang jelas. Adapun lagu yang dinyanyikan yakni berupa lagu Indonesia ‘Rasa Sayange’ dan lagu Tiongkok yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.



Gambar 7: Mahasiswa Tiongkok setelah selesai pembelajaran

KESIMPULAN

Peltihan keterampilan menyimak dan berbicara di Jilin International Studies University oleh mahasiswa Tiongkok dengan menggunakan model atau metode pembelajaran *Role Playing* dan *Audiolingual* berdampak positif terhadap keterampilan mahasiswa. Pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode *Audiolingual* berjalan lancar dan berhasil dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil lomba yang diadakan untuk mahasiswa khususnya bernyanyi. Mahasiswa tertarik memanfaatkan kegiatan pertemuan kelas budaya dalam materi bernyanyi nusantara untuk ditampilkan. Bahkan tingkat kepercayaan diri mahasiswa meningkat, terbukti dengan ketertarikan mereka dan antusias untuk seluruh mahasiswa menunjukkan bakat mereka dalam lomba. Meningkatnya keterampilan berbicara mahasiswa tentunya tidak lepas dari keterampilan menyimak mahasiswa selama pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, program peltihan ini tidak hanya berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia mahasiswa JISU tetapi juga memperkuat hubungan budaya antara Indonesia dan Tiongkok melalui pendekatan pendidikan yang kreatif dan integrative

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, R., & Jupri, A. R. (2022). Analysis Effect of Role-Playing Method Assisted by Audio Visual Media on Speaking Skills in Indonesian Language Learning for Elementary School Students. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 495. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5303>
- Aprianto, A., Ritonga, M., Marlius, Y., & Nussyur, R. (2020). The Influence of Using Audio-lingual Method on Students' Speaking Skill in Madrasah Diniyah Takmiliyah Awwaliyyah. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 3(2), 147–160. <https://doi.org/10.22219/jiz.v3i2.12514>
- Efendi, R., Wahdah, N., Kamaludin, K., Sadikin, A., Asmawati, A., & Sardimi, S. (2023). Application of Audiolingual Method in Active Arabic Language Learning for Visually Impaired Students. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 11(2), 309–320. <https://doi.org/10.23971/altarib.v11i2.7544>
- Harahap, D. G. S., Hariani Fitrianti, Mega Suteki, Minuk Riyana, & Yacoba Y. Imbanop. (2022). The Influence of the Role-Playing Method to Improve Speaking Skills in the Merauke Pertiwi Kindergarten Group A. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 1(5), 206–212. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i5.40>

- Hutomo, B. W., Marsetio, Rudiyanto, Widodo, P., Saragih, H. J. R., & Suwarno, P. (2023). Kontribusi Indonesia Dalam Isu Kawasan Indo-Pasifik Melalui Kebijakan Global Maritime Fulcrum. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.31316/jk.v7i1.4712>
- Muldi Lumiling, Muliaty Ibrahim, & Vivit Rosmayanti. (2023). The Effectiveness of Role Play in Teaching Speaking Skill of The Eleventh Grade Students at SMAN 19 Makassar. *EDULEC : Education, Language, and Culture Journal*, 3(3), 278–286. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i3.178>
- Munawaroh, S. B., Raja, P., & Flora, F. (2023). Task-Based Language Teaching based on Audiolingual Method to Promote Students' Speaking Achievement. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(11). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i11-32>
- Ritonga, M., Armini, A., Julhadi, J., Rambe, M. H., & Jaffar, M. N. (2023). Audiolingual Method in Arabic Learning. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 15(1), 244–260. <https://doi.org/10.24042/albayan.v15i1.15449>
- Siregar, K. J., Lubis, G. D. U., Silalah, S. S., Nainggolan, L. R., Bangun, M. B., & Chairunisa, H. (2024). POTENSI BAHASA INDONESIA DALAM PANGGUNG GLOBAL: ANALISIS PELUANG DAN TANTANGAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8857–8868. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29620>
- Sunandar, S., Alvarez, A. S. I., & Cardozo, C. A. (2024). The Influence of the Use of Role Playing Methods and Interest in Learning on the English Speaking Ability. *Tekno - Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 16–24. <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v14i1.32519>
- Suyitno, Imam. (2007). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) berdasarkan Hasil Analisis Kebutuhan Belajar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Budaya*, 9 (1)
- Utami, A. R., Supriyanto, & Nahak, S. (2023). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MAHASISWA ASING. *Jurnal Digdaya*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jd.v2i2.18>
- Wibowo, A., & Masruro, S. (2022). The Effect of Role Playing Type of Cooperative Model on the Indonesian Learning Outcomes of Elementary Students. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(1), 101–109. <https://doi.org/10.30650/ajte.v4i1.3197>
- Wiraharja, I. P. G. S., Putri, D. A. D. P., & Adyatma, I. W. C. (2023). Improving English Communication for Specific Purposes Using Role-Play and Learning by Doing Techniques for the staff At The Samaya Resort Seminyak, Badung. *Community Service Journal (CSJ)*, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.22225/csj.6.1.2023.9-15>
- Wulandari, W., Ayuningtias, D. O., & Yana, Y. (2019). The Use of Role Play to Improve Students' Speaking Skill. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(3), 416. <https://doi.org/10.22460/project.v2i3.p416-420>
- Zakiah, Z., Munir, S., Jihan, C. F., & Maksudin, M. (2023). Implementasi Pendekatan Audio Lingual dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kurikulum 2013. *Shaut al Arabiyyah*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.26188>