Abdimas Langkanae

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

Penguatan *Soft skill* Komunikasi Bahasa Mandarin melalui *Role play* untuk Mendukung Kompetensi Mahasiswa dalam Menghadapi Tren Bisnis Digital

Nur Nasharuddin Noni[1], Misnawaty Usman[2], Muawwal Al As'ary[3], Andi Bulqis Safirah[4], Arini Junaeny[5]

[12345]Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Corresponding author: nur.nasharuddin.noni@unm.ac.id

Article Info

Kata Kunci:

bahasa Mandarin, role play, bisnis digital, komunikasi, soft skill

Copyright © 2026
The Author(s)

Lisensi: cc-by-sa

Abstrak

Perkembangan bisnis digital global menuntut sumber daya manusia yang memiliki kemampuan komunikasi lintas budaya dan lintas bahasa. Bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam sektor perdagangan digital, *e-commerce*, dan investasi. Namun, mahasiswa Program Studi Bisnis Digital STMIK Kharisma masih mengalami kendala dalam penggunaan bahasa Mandarin secara aktif, khususnya dalam konteks komunikasi bisnis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan *soft skill* komunikasi bahasa Mandarin mahasiswa melalui metode *role play* yang kontekstual dan aplikatif. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan komunikasi Mandarin bisnis digital, simulasi *role play*, pendampingan, dan evaluasi. Sebanyak 20 mahasiswa mengikuti kegiatan yang berlangsung selama enam kali pertemuan pada bulan Juni hingga Agustus tahun 2026. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi mahasiswa yang ditunjukkan melalui peningkatan kepercayaan diri, kemampuan menggunakan kosakata bisnis digital, serta kemampuan melakukan simulasi komunikasi dengan mitra bisnis. Metode *role play* yang diaplikasikan berdampak positif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Mandarin yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja digital. Program ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kompetensi mahasiswa dalam menghadapi persaingan global.

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat pesat telah mendorong terjadinya transformasi digital di berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang ekonomi dan bisnis. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara perusahaan menjalankan operasional bisnis, tetapi juga mengubah pola komunikasi, pemasaran, pelayanan pelanggan, serta hubungan kerja sama antarnegara. Melalui pemanfaatan teknologi digital, pelaku usaha dapat menjangkau pasar global dengan lebih mudah dan efisien sehingga interaksi bisnis lintas negara menjadi semakin intensif (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2023). Kondisi ini menuntut tersedianya sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kompetensi teknologi, tetapi juga kemampuan komunikasi internasional yang memadai (Eberhard et al., 2024).

Dalam konteks perdagangan global, bahasa menjadi salah satu instrumen penting yang mendukung keberhasilan komunikasi bisnis. Salah satu bahasa yang memiliki posisi strategis saat ini adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan bahasa resmi Republik Rakyat Tiongkok yang digunakan oleh lebih dari satu miliar penutur dan menjadi salah satu bahasa dengan jumlah pengguna terbesar di dunia (Simons & Fennig, 2024). Selain itu, Tiongkok merupakan salah satu mitra dagang terbesar Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik [BPS] (2024), Tiongkok secara konsisten menempati posisi utama sebagai negara tujuan ekspor dan asal impor Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Hubungan ekonomi yang semakin erat tersebut berdampak pada meningkatnya kebutuhan tenaga kerja yang memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Mandarin, khususnya pada sektor bisnis digital, perdagangan elektronik *(e-commerce),* logistik, manufaktur, dan teknologi finansial *(financial technology).*

Mahasiswa Program Studi Bisnis Digital sebagai calon tenaga profesional di era ekonomi digital perlu dipersiapkan untuk menghadapi tuntutan tersebut. Selain penguasaan kompetensi teknis seperti pemasaran digital, analisis data, pengembangan bisnis digital, dan manajemen platform daring, mahasiswa juga memerlukan kemampuan komunikasi lintas budaya dan bahasa asing sebagai bagian dari *soft skill* yang mendukung daya saing lulusan. Kemampuan komunikasi bahasa Mandarin dapat menjadi nilai tambah yang signifikan dalam memasuki dunia kerja karena memungkinkan lulusan untuk berinteraksi dengan mitra bisnis, investor, pelanggan, maupun perusahaan yang memiliki hubungan kerja sama dengan Tiongkok. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Mandarin yang berorientasi pada kebutuhan bisnis menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak masa perkuliahan.

Namun demikian, hasil observasi awal yang dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Bisnis Digital menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi bahasa Mandarin masih relatif rendah, terutama dalam penggunaan bahasa secara aktif. Sebagian besar mahasiswa telah memperoleh dasar-dasar kosakata dan tata bahasa Mandarin, tetapi masih mengalami kesulitan ketika harus

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

mengaplikasikannya dalam situasi komunikasi nyata. Kesulitan tersebut terlihat pada kemampuan memperkenalkan produk, menjelaskan layanan bisnis, melakukan negosiasi sederhana, menjawab pertanyaan pelanggan, maupun melakukan percakapan profesional dalam konteks bisnis. Rendahnya intensitas praktik berbicara dan minimnya kesempatan untuk menggunakan bahasa Mandarin dalam situasi yang autentik menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan kontekstual. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *role play* atau bermain peran. Menurut Livingstone (1983), *role play* merupakan teknik pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menggunakan bahasa dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan komunikasi secara lebih alami. Melalui metode ini, peserta tidak hanya mempelajari aspek kebahasaan, tetapi juga berlatih menggunakan bahasa sesuai konteks sosial dan profesional yang dihadapi.

Penelitian Soemarmi (2017) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran *(role play)* mampu meningkatkan keterampilan berbicara, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Sementara Caswita et al. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin untuk kebutuhan bisnis, metode ini memungkinkan mahasiswa melakukan simulasi berbagai aktivitas profesional, seperti promosi produk, layanan pelanggan, negosiasi harga, presentasi bisnis, maupun komunikasi dengan mitra internasional. Dengan demikian, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kebutuhan dunia kerja sehingga kompetensi komunikasi yang dimiliki menjadi lebih aplikatif.

Selain meningkatkan keterampilan berbahasa, metode *role play* juga mendukung pendekatan *experiential learning* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung (Kolb, 2015). Melalui simulasi situasi bisnis yang dirancang sesuai kebutuhan industri digital, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama tim, serta keterampilan komunikasi interpersonal. Kompetensi tersebut merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam menghadapi dinamika dunia kerja global (Trilling & Fadel, 2009).

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Mandarin mahasiswa Program Studi Bisnis Digital melalui penerapan metode *role play* berbasis skenario bisnis digital. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Mandarin, serta memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi kebutuhan industri dan pasar kerja internasional.

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Program Studi Bisnis Digital STMIK Kharisma dengan melibatkan 20 mahasiswa sebagai peserta. Program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Mandarin yang relevan dengan kebutuhan bisnis digital melalui pendekatan pembelajaran aktif berbasis *role play*. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap dan sistematis yang terdiri atas tahap sosialisasi, pelatihan, implementasi metode *role play*, pendampingan, serta evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan tercapainya tujuan program, yaitu peningkatan kemampuan komunikasi bahasa Mandarin yang aplikatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dunia kerja di era digital. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan berikut:

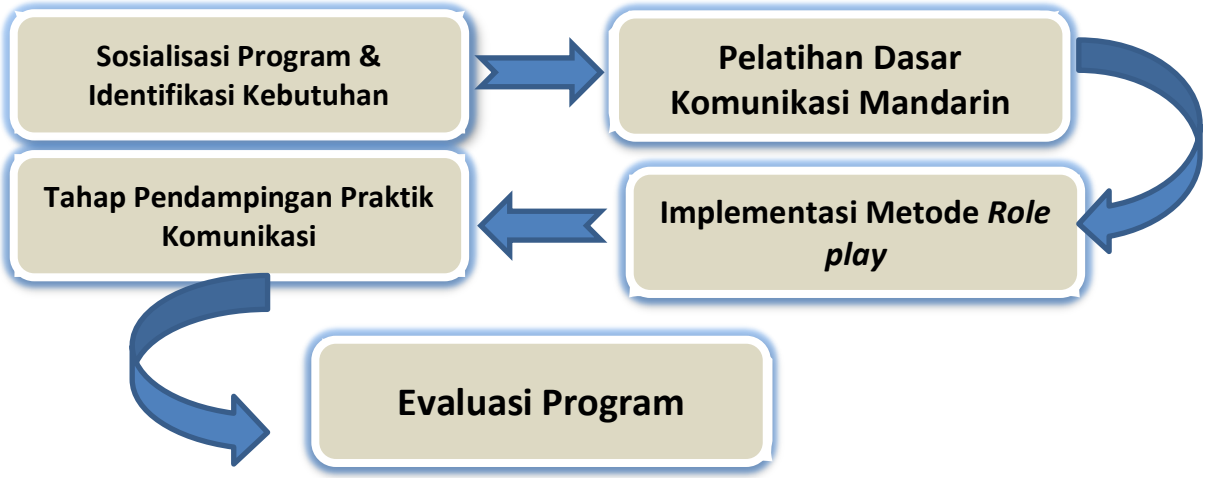
A. **Tahap pertama** adalah sosialisasi program dan identifikasi kebutuhan peserta. Pada tahap ini tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak Program Studi Bisnis Digital STMIK Kharisma untuk menjelaskan tujuan, manfaat, jadwal pelaksanaan, serta luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan *(needs assessment)* melalui diskusi dan observasi awal guna memperoleh gambaran mengenai kemampuan komunikasi bahasa Mandarin mahasiswa, pengalaman belajar yang dimiliki, serta kebutuhan komunikasi yang berkaitan dengan bidang bisnis digital. Hasil identifikasi kebutuhan ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan dan skenario *role play* yang sesuai dengan karakteristik peserta dan tuntutan dunia industri.
B. **Tahap kedua** adalah pelatihan dasar komunikasi bahasa Mandarin untuk bisnis digital. Pada tahap ini peserta diberikan materi mengenai kosakata dan ungkapan yang umum digunakan dalam aktivitas bisnis digital, seperti perkenalan diri dalam konteks profesional, komunikasi dengan pelanggan, pelayanan pelanggan (customer service), promosi produk, transaksi jual beli daring, serta komunikasi dasar dengan mitra bisnis internasional. Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, dan latihan pengucapan untuk membantu peserta memahami penggunaan bahasa Mandarin secara tepat. Selain itu, peserta diberikan modul pembelajaran yang berisi materi kosakata, contoh dialog, latihan percakapan, dan berbagai ekspresi komunikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas bisnis digital sehari-hari.
C. **Tahap ketiga** merupakan implementasi metode *role play* sebagai inti dari kegiatan pengabdian. Pada tahap ini peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan berbagai skenario komunikasi yang dirancang berdasarkan situasi nyata dalam dunia bisnis digital. Skenario tersebut meliputi simulasi komunikasi antara penjual dan pelanggan pada platform lokapasar *(marketplace)*, simulasi promosi produk melalui media digital, simulasi pelayanan pelanggan terhadap keluhan konsumen, simulasi negosiasi sederhana terkait harga dan produk, serta simulasi presentasi produk kepada calon mitra bisnis internasional. Dalam setiap simulasi, peserta dituntut untuk menggunakan kosakata dan

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

ungkapan yang telah dipelajari sebelumnya sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berbicara secara aktif. Melalui kegiatan ini peserta tidak hanya belajar menggunakan bahasa Mandarin secara komunikatif, tetapi juga belajar memahami konteks penggunaan bahasa dalam lingkungan bisnis yang sesungguhnya.

D. **Tahap keempat** adalah pendampingan praktik komunikasi. Setelah mengikuti simulasi *role play*, peserta memperoleh pendampingan secara langsung dari tim pelaksana. Pendampingan dilakukan untuk membantu peserta memperbaiki kesalahan pelafalan, meningkatkan ketepatan penggunaan kosakata, memperbaiki struktur kalimat, serta mengembangkan strategi komunikasi yang lebih efektif. Pada tahap ini tim pelaksana memberikan umpan balik (*feedback*) secara individual maupun kelompok terhadap performa peserta selama simulasi berlangsung. Pendampingan juga difokuskan pada peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan bahasa Mandarin serta kemampuan beradaptasi terhadap berbagai situasi komunikasi bisnis yang berbeda. Dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan, peserta memperoleh kesempatan untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka secara bertahap.

E. **Tahap terakhir** adalah evaluasi program. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, penilaian performa peserta dalam praktik komunikasi, serta penyebaran angket kepuasan peserta terhadap pelaksanaan program. Penilaian performa komunikasi menggunakan rubrik dengan lima aspek: (1) penguasaan kosakata bisnis digital, (2) Kelancaran Pelafalan (*Pronunciation*), (3) Ketepatan struktur kalimat profesional, (4) Kepercayaan Diri Berbicara di Depan Publik, dan (5) Kemampuan responsif dalam *role play*. Setiap indikator dinilai dengan kategori penilaian yang ditetapkan sebagai berikut: "Sangat Baik", "Baik", "Cukup" dan "Kurang".



Gambar 1. Alur Kegiatan. Sumber: Tim Pengabdi

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan bagi mahasiswa Program Studi Bisnis Digital STMIK Kharisma Makassar telah dilaksanakan guna meningkatkan kompetensi komunikasi bahasa Mandarin yang relevan dengan kebutuhan ekosistem bisnis digital. Program ini diawali dengan pemberian materi teoretis mengenai kosakata bisnis digital, ekspresi komunikasi profesional, manajemen pelayanan pelanggan (customer service), strategi promosi produk, serta teknik negosiasi bisnis sederhana. Tahap selanjutnya difokuskan pada implementasi metode role play berbasis skenario kontekstual yang diadopsi dari situasi nyata di dunia industri. Selama intervensi berlangsung, para peserta menunjukkan partisipasi aktif yang ditandai dengan peningkatan frekuensi penggunaan bahasa Mandarin, baik dalam sesi diskusi kelompok maupun simulasi pelayanan pelanggan.

Dokumentasi



Gambar 2. Tahap pelatihan dasar komunikasi Mandarin untuk bisnis digital



Gambar 3. Tahap implementasi metode *role play*



Gambar 4. Tahap pendampingan praktik komunikasi

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

Berdasarkan hasil observasi terstruktur dan penilaian praktik pada akhir program, terdapat akumulasi pencapaian kemampuan komunikasi bahasa Mandarin yang positif pada sebagian besar peserta. Di awal program, pengamatan menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa cenderung mengalami kendala dalam menyusun sintaksis kalimat secara spontan, menjawab pertanyaan secara langsung, serta menjelaskan spesifikasi produk akibat keterbatasan pembiasaan praktis. Namun, setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan menggunakan simulasi bermain peran secara intensif, peserta menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi komunikasi bahasa Mandarin. Hasil evaluasi pencapaian akhir performa mahasiswa berdasarkan lima indikator utama disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Akhir Kemampuan Komunikasi Bahasa Mandarin

No	Indikator Keterampilan Akhir	SangatBaik (%)	Baik (%)	Cukup (%)	Kurang (%)
1	Penguasaan Kosakata Bisnis Digital	60%	30%	10%	0%
2	Kelancaran Pelafalan (*Pronunciation*)	55%	35%	10%	0%
3	Ketepatan Struktur Kalimat Profesional	45%	40%	15%	0%
4	Kepercayaan Diri Berbicara di Depan Publik	70%	20%	10%	0%
5	Kemampuan Responsif dalam *Role play*	65%	25%	10%	0%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa metode *role play* membantu meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking skill*) mahasiswa. Lebih dari 85 % peserta berada pada kategori Sangat Baik dan Baik pada tiap indikatornya. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah mampu melakukan komunikasi bisnis dalam berbagai situasi, seperti menyapa pelanggan (*greeting*), menjelaskan keunggulan produk, menyampaikan informasi harga, dan menangani keluhan pelanggan (*complaint handling*). Mahasiswa juga mulai mampu melakukan presentasi produk dengan menggunakan kosakata dan ungkapan bisnis dalam situasi komunikasi yang beragam.

Penerapan metode *role play* tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan bahasa mahasiswa, tetapi juga mendukung perkembangan *soft skill*. Salah satu hasil yang terlihat adalah peningkatan kepercayaan diri (*self-confidence*) saat mahasiswa berbicara di depan kelas. Sebanyak 70% mahasiswa berada pada kategori Sangat Baik dalam aspek ini. Pada awal kegiatan, beberapa mahasiswa masih merasa ragu dan takut melakukan kesalahan ketika berbicara dalam bahasa Mandarin. Melalui latihan *role play* yang dilakukan secara berulang dan disertai umpan balik dari tim pengabdi, mahasiswa menjadi lebih berani untuk berbicara dan mencoba menggunakan bahasa Mandarin dalam situasi bisnis. Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok juga membantu mahasiswa belajar bekerja sama, berkomunikasi dengan teman, dan menyelesaikan masalah yang muncul selama simulasi. Dengan demikian, *role play* memberikan kesempatan kepada mahasiswa

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

untuk belajar melalui praktik langsung dan menghadapi berbagai situasi komunikasi bisnis (Rajindra, 2025).

Secara umum, hasil evaluasi akhir melalui kuesioner menunjukkan bahwa program telah memenuhi kebutuhan peserta dengan baik. Materi pelatihan dinilai sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Program Studi Bisnis Digital. Penyampaian materi dengan metode yang komunikatif juga membantu peserta memahami kosakata dan ungkapan bahasa Mandarin yang digunakan dalam komunikasi bisnis. Pelaksanaan kegiatan semakin terbantu dengan fasilitas yang memadai, pengaturan waktu yang baik, serta pendampingan langsung dari tim pelaksana. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role play* dengan skenario yang sesuai dengan dunia industri dapat membantu mahasiswa menghubungkan materi bahasa Mandarin yang dipelajari dengan kebutuhan komunikasi dalam bisnis digital (Livingstone, 1983; Soemarmi, 2017). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Caswita et al. (2024) yang membuktikan bahwa bermain peran secara efektif meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, Rajindra (2025) juga menegaskan bahwa role play dalam kelas komunikasi bisnis mampu mendorong kerja sama tim yang baik serta melatih keterampilan komunikasi yang spesifik sesuai kebutuhan dunia kerja. Dengan demikian, keberhasilan program ini sejalan dengan prinsip experiential learning yang dikemukakan Kolb (2015), yaitu pembelajaran paling efektif terjadi ketika peserta terlibat langsung dalam pengalaman konkret, melakukan refleksi, dan mengujinya kembali dalam situasi baru.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Bisnis Digital STMIK Kharisma Makassar menunjukkan hasil yang baik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Mandarin. Melalui pelatihan dan metode *role play*, mahasiswa dapat berlatih menggunakan bahasa Mandarin dalam situasi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis. Mahasiswa mampu menggunakan kosakata dan ungkapan bahasa Mandarin dalam beberapa kegiatan, seperti pelayanan pelanggan, promosi produk, presentasi bisnis, dan komunikasi dengan mitra.

Hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berada pada kategori "Sangat Baik" dan "Baik" pada beberapa indikator, dengan capaian berkisar antara 85% hingga 90%. Indikator tersebut meliputi penguasaan kosakata bisnis digital, pelafalan, penyusunan kalimat, kepercayaan diri, dan kemampuan memberikan respons saat bermain peran. Kegiatan ini juga membantu meningkatkan *soft skill* mahasiswa, terutama kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa asing, kerja sama kelompok, komunikasi dengan orang lain, dan kesiapan menghadapi lingkungan kerja.

Secara keseluruhan, metode *role play* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk melatih komunikasi bahasa Mandarin karena mahasiswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga langsung mempraktikkannya. Kegiatan ini membantu

mahasiswa menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi komunikasi yang dapat ditemui dalam dunia bisnis. Oleh karena itu, kegiatan serupa dapat dilanjutkan dengan menambah materi dan variasi situasi bisnis agar kemampuan komunikasi bahasa Mandarin mahasiswa dapat terus berkembang.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur pengabdi ucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, dan karunianya sehingga mampu menyelesaikan PKM ini. Pengabdi menyadari bahwa kegiatan pengabdian ini bisa terlaksana berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan itu izinkan kami menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Farida Patittingi, S.H., M.Hum selaku Plt Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Bapak Prof. Oslan Jumadi, S.Si., M.Phil., Ph.D.selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar
3. Bapak Prof. Dr. Anshari, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar
4. Bapak Dr. Pattaufi, S.Pd., M.Si. selaku ketua STIMIK Kharisma Makassar
5. Para mahasiswa program studi Bisnis Digital.

Daftar Pustaka

Aris, Q. I. (2018). Model Pembelajaran Role Play Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Mahasiswa Jurusan Sastra Inggris Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Asing (STIBA) Persada Bunda. *Jurnal Pustaka Budaya*, *5*(1), 29-35. https://doi.org/10.31849/pb.v5i1.1459

Badan Pusat Statistik. (2025). *Statistik Perdagangan Luar Negeri Indonesia Ekspor 2024, Bukul*.BadanPusatStatistik.https://www.bps.go.id/id/publication/2025/07/07/6de51ef555c018f6ba7168d1/statistik-perdagangan-luar-negeri-indonesia-ekspor-2024-buku-i.html

Caswita, C., Suryati, T., Mubarok, H., Restu, Y. M., & Murtado, D. (2024). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (*Role play*ing) dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. https://edukatif.org/edukatif/article/view/9319

Eberhard, D. M., Simons, G. F., & Fennig, C. D. (Eds.). (2024). *Ethnologue: Languages of the world* (27th ed.). SIL International.

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2023). *Visi Indonesia Digital 2045*. Kementerian Komunikasi dan Informatika. https://digital2045.id

Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd ed.). New Jersey: Pearson Education.

Livingstone, C. (1983). *Role play in Language Learning*. London: Longman.

ISSN 2808-7682
Vol. 6, No. 2. 2026

Rajindra, S. (2025). Using role play in the business English communication classroom at a private college in Kuala Lumpur, Malaysia. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, *4*(1). https://mysitasi.mohe.gov.my/journal-website/get-meta-article?artId=06e55456-611c-11ef-a699-005056a6a970

Simons, G. F., & Fennig, C. D. (Eds.). (2024). *Ethnologue: Languages of the world* (Edisi ke-27). SIL International. https://www.ethnologue.com/

Soemarmi, K. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (*Role play*). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, *2*(2), 214–224. https://doi.org/10.28926/briliant.v2i2.52

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.