

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD NEGERI TANJUNG RAHU KABUPATEN PAKPAK BHARAT

JHON PUTRA SIJABAT

SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat
e-mail: jhonputrasijabat@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 02- 01-2024 Disetujui: 21- 01-2024</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Model Pembelajaran; Role Playing; Keterampilan Berbicara.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan metode eksperimen bentuk <i>Pre-Experiment Design</i> yang menggunakan desain “<i>One Group Pretest Posttest Design</i>” tanpa adanya kelas pembanding. Sampel pada penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat yang berjumlah 23 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling (sampel total). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa dialog. Hasil analisis data diperoleh hasil rata-rata pada <i>pretest</i> (48,04) dan <i>posttest</i> (82,17). Hasil penelitian pada taraf 0,05 berdasarkan analisis data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,929 > 1,717$ dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat T.A 2023/2024.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 02-01-2024 Accepted : 21-01-2024</p> <hr/> <p>Keywords: <i>Learning Models; Role Playing; Speaking Skill.</i></p>	<p><i>This research aims to determine the influence of the role playing learning model on the speaking skills of Tanjung Rahu Elementary School students, Pakpak Bharat Regency. The type of research used is a quantitative approach with a research design using an experimental method in the form of Pre-Experiment Design which uses a "One Group Pretest Posttest Design" design without any comparison class. The sample in the research was 23 students in class IV of SD Negeri Tanjung Rahu, Pakpak Bharat Regency, with a sampling technique using total sampling. The instrument used in this research is a test in the form of a dialogue. The results of data analysis obtained average results on the pretest (48.04) and posttest (82.17). The results of research at the 0.05 level based on data analysis of pretest and posttest</i></p>

values show that the sig (2-tailed) value is $0.00 < 0.05$, obtained $t_{(count)} > t_{(table)}$ or $8.929 > 1.717$ where H_0 rejected and H_a accepted. So it can be concluded that there is an influence of the role playing learning model on the speaking skills of class IV students at SD Negeri Tanjung Rahu, Pakpak Bharat Regency, T.A 2023/2024.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa, dan merupakan suatu keterampilan yang perlu dikuasai dengan baik oleh seseorang dan keterampilan berbicara ini juga merupakan salah satu indikator dalam keberhasilan seseorang dalam mempelajari bahasa Dharmawan, Dewi; (2020). Keterampilan berbicara dapat disebut juga dengan keterampilan mekanistik. Menurut Khundharu Sadhhono & Slamet Ardhaenu; (2021) jika seseorang semakin banyak berlatih, maka semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Hal ini dikarenakan, tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan. Keterampilan berbicara sangat penting untuk ditingkatkan dalam praktik persekolahan, terutama tingkat dasar. Hal tersebut dikarenakan berbicara merupakan keterampilan yang paling mendasar untuk jenjang sekolah dasar. Keterampilan berbicara siswa perlu ditingkatkan dengan cara melatih siswa untuk berbicara didepan teman sebangku atau teman-teman sekelasnya. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan secara lisan agar terjadi kegiatan komunikasi antara penanya dan penjawab. Selain itu hal yang menjadi masalah dalam berinteraksi dengan orang lain adalah metode atau caranya berkomunikasi dengan orang lain. Kegiatan berbicara sebenarnya sudah sering dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, namun tak jarang kebanyakan siswa mengalami kesulitan berbicara dalam pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Basiran, Wimpiade, dkk; (2014) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbicara. Namun, seringkali keterampilan berbicara pada siswa masih sangat kurang. Kebanyakan siswa di sekolah merasa kesulitan saat diminta untuk mengungkapkan mengenai pendapatnya. Kesulitan dalam berbicara, hampir sama halnya dengan kesulitan dalam menyimak. Terdapat beberapa faktor, salah satunya yakni siswa merasa malu, minder, takut salah pada saat berbicara. Siswa terlihat pasif dan enggan untuk berbicara, terkadang siswa juga enggan untuk mengacungkan tangannya untuk menjawab pertanyaan dari guru. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa di SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat, ditemukan permasalahan dalam keterampilan berbicara yang terjadi pada siswa kelas IV diperoleh fakta bahwa ditemukannya permasalahan seperti kurangnya keaktifan siswa untuk berbicara dalam proses pembelajaran, beberapa siswa dalam berbicara kurang lancar dan tidak dapat dipahami, suara siswa saat berbicara kurang jelas, siswa tidak berani menjawab pertanyaan guru secara individu, siswa tidak percaya diri ketika disuruh maju kedepan untuk menjelaskan, suara siswa cenderung kecil ketika diminta untuk membaca, siswa membaca teks percakapan dengan datar tanpa intonasi atau tekanan, dan siswa menggunakan bahasa Indonesia yang bercampur dengan bahasa daerah. Oleh karena itu siswa yang mengikuti pembelajaran masih kurang aktif karena banyak siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya siswa yang kurang percaya diri dalam berbicara, sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi pasif. Selain dari hal di atas diperoleh data bahwa nilai keterampilan berbicara siswa rendah dimana siswa kelas IV sebanyak 16 orang terungkap bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV pada keterampilan berbicara yaitu 5,00 yang seharusnya nilai rata-rata yang diperoleh adalah 7,0. Alasan dari perolehan nilai ini karena siswa kurang berani menyampaikan pendapatnya sehingga berakibat pada rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat. Berikut adalah data nilai rata-rata siswa kelas IV .

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Nilai Siswa Kelas IV

KKM	Nilai	Banyak Siswa	Persentase	Keterangan
-----	-------	--------------	------------	------------

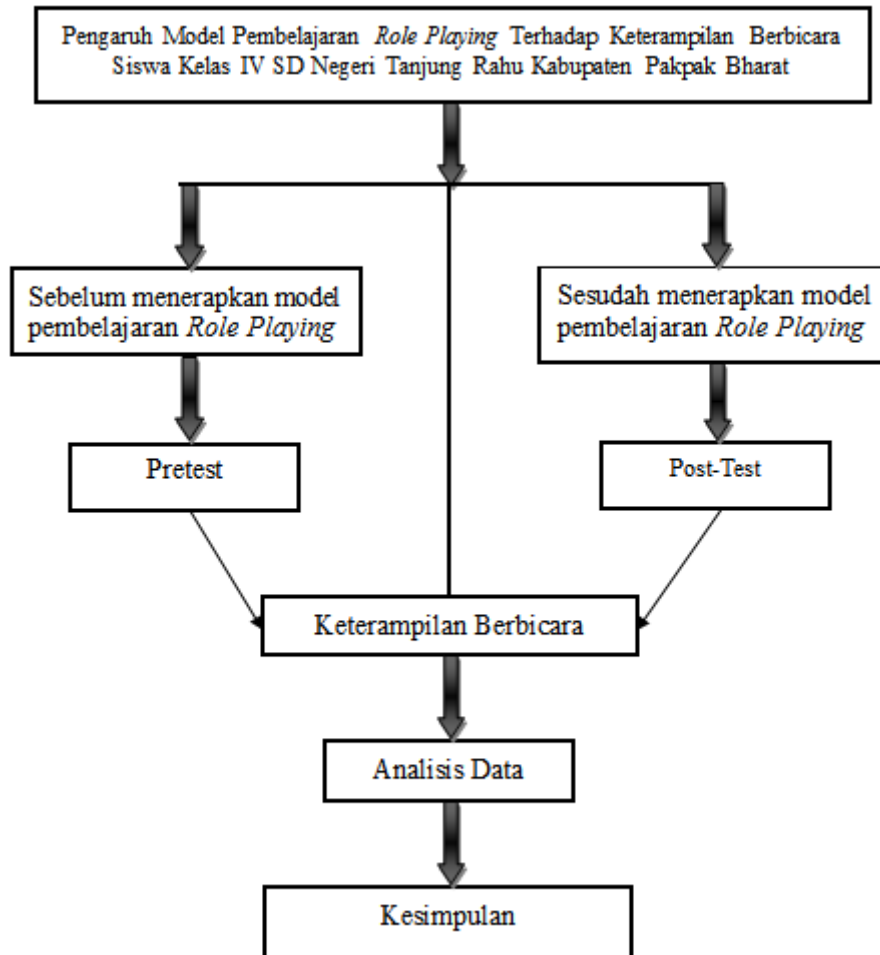
7,00	< 5,00	16	40%	Tidak Tuntas
	>7,00	7	60%	Tuntas
Jumlah		23	100%	

Maka diperlukan solusi dalam mengatasi rendahnya keterampilan berbicara siswa yakni model pembelajaran yang inovatif yaitu model *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial dengan menugaskan siswa untuk memerankan sebuah tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Kelebihan model pembelajaran *role playing* diantaranya : 1) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan, 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, 5) dan membangkitkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dilakukan dengan tahapan seperti : Guru menyiapkan skenario pembelajaran, guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, guru membentuk kelompok siswa, guru menyampaikan kompetensi, guru menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, siswa mempresentasikan hasil kelompok, serta guru memberikan bimbingan dalam penarikan kesimpulan dan refleksi. Penelitian yang dilakukan oleh Yeyen Rezky Andini Kadir, (2022) dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa dengan hasil Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Uvia Nursehah, Ninik Rahayu, (2020) dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa dengan perhitungan data menunjukkan bahwa nilai $Sig = 0,00 < 0,005$ ini berarti nilai lebih besar dari 0,05, dan penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Muh Alfian Habibi, (2023) dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Tema 2 Subtema 2 Untuk Peserta Didik Kelas III, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experiment Design* yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Rancangan penelitian ini menggunakan *One group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini dilakukan dengan cara memberi *pretest* dan *posttest* dalam proses pembelajaran. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi model *Role Playing* dalam proses pembelajaran. *Posttest* dilakukan diakhir pembelajaran dengan tujuan untuk melihat pengaruh keterampilan berbicara siswa setelah diberi model *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan melakukan tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*). Pengujian tes awal dan akhir dilakukan dengan memberikan teks dialog atau percakapan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tes awal (*Pretest*) dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi pembelajaran. Sedangkan tes akhir (*Posttest*) dilakukan setelah proses pembelajaran

menggunakan model pembelajaran *role playing*. Maka secara sederhana prosedur kegiatan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data Sugiyono (2017:308). Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara sebagai berikut :

- 1) Tes Awal (*Pretest*)
 Pretest adalah langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SD sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.
- 2) Treatment (Pemberian perlakuan)
 Dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa.
- 3) Test akhir (*Post-test*)
 Post-test adalah langkah akhir yang dilakukan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas IV SD setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.
- 4) Observasi
 Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan yang dengan yang lain menurut Sugiyono (2018: 229). Observasi dalam penelitian ini dengan mengamati kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung pada saat menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa di dalam kelas tersebut.

5) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti sebagai catatan atau rekaman nilai peserta didik, perencanaan pembelajaran dan data nama pendidik di sekolah tersebut. Dokumentasi juga untuk melihat gambaran bahwa peneliti telah menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa di dalam kelas tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas dan uji t. Uji normalitas yang digunakan yaitu untuk mengetahui apakah data yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan mengambil data hasil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil keterampilan berbicara siswa diuji dengan *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan program aplikasi *SPSS* dengan pedoman pengambilan keputusan uji normalitas yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *Pretest* dilakukan di kelas IV dengan cara memberi tes berupa teks dialog atau percakapan yang sudah dianalisis sebanyak 1 lembar kepada seluruh siswa. Siswa membacakan mengerjakan *Pretest* tersebut selama 2 x 35 menit. Berikut data hasil *Pretest* siswa kelas IV SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat.

Tabel 2. Data Hasil Pretest Siswa Kelas IV

No	Nama	Kelas	Pretest
1	KB	IV	50
2	RD	IV	55
3	DN	IV	40
4	GG	IV	40
5	RP	IV	50
6	WG	IV	25
7	KG	IV	60
8	MZ	IV	70
9	BR	IV	50
10	RA	IV	30
11	SR	IV	45
12	AW	IV	45
13	JS	IV	55
14	SL	IV	70
15	RN	IV	55
16	DR	IV	35
17	NP	IV	60
18	CS	IV	30
19	GB	IV	40
20	DP	IV	45
21	AJ	IV	50
22	RS	IV	40
23	RD	IV	65

Analisis statistik deskripsi data untuk nilai *Pretest* siswa kelas IV dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

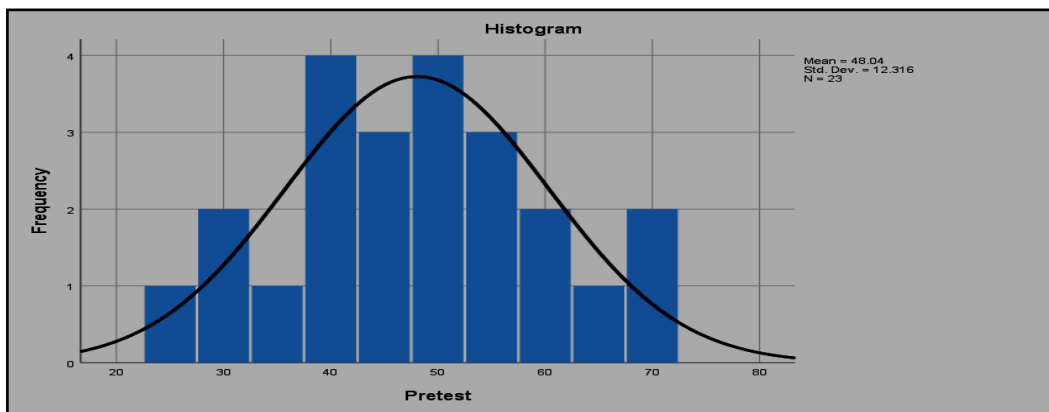
Tabel 3. Deskripsi Hasil Pretest Siswa

No	Interval	Frekuensi	Presentasi
1	90-100	-	0%

2	80-90	-	0%
3	75-85	-	0%
4	70	2	8,7%
5	65	1	4,3%
6	60	2	8,7%
7	55	3	13,0%
8	50	4	17,4%
9	45	3	13,0%
10	40	4	17,4%
11	35	1	4,3%
12	30	2	8,7%
13	25	1	4,3%
14	<70	21	91,3%
Jumlah siswa		23	100%
Tuntas (≥ 70)		2	4,3%
Tidak tuntas (<70)		21	91,3%
Tertinggi		70	
Terendah		25	
Rata-rata		48,04	

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *Pretest* adalah 70, sedangkan nilai terendah pada *Pretest* adalah 25. Nilai rata-rata pada *Pretest* yaitu 48,04. Angka ketidaktuntasan hasil keterampilan berbicara pada *Pretest* masih tinggi yaitu 91,3%, siswa yang mempunyai nilai di atas KKM hanya 2 siswa, sisanya sebanyak 21 siswa nilainya di bawah KKM.

Gambar 2. Diagram Data *Pretest* Siswa Kelas IV



Berdasarkan grafik distribusi frekuensi nilai *Pretest* kelas IV diperoleh nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah 25 dan rata-rata (mean) sebesar 48,04 dengan standar deviasi sebesar 12,316 dimana mendapatkan nilai yang mencapai batas KKM.

Peneliti melakukan *Posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah peneliti menerapkan Model pembelajaran *Role Playing*. Siswa diberikan lembar tes dialog atau percakapan sebanyak 1 lembar yang sudah dianalisis. Berikut data hasil *Posttest* siswa kelas IV SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat.

Tabel 4. Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV

No	Nama	Kelas	<i>Posttest</i>
1	HS	IV	70
2	YL	IV	85
3	IS	IV	90
4	KR	IV	80
5	GS	IV	85

6	KZ	IV	75
7	CR	IV	80
8	SR	IV	85
9	MF	IV	85
10	KY	IV	90
11	LH	IV	80
12	FM	IV	80
13	SS	IV	95
14	FA	IV	85
15	ES	IV	95
16	RH	IV	80
17	ZH	IV	75
18	HS	IV	80
19	GL	IV	70
20	MA	IV	80
21	GS	IV	75
22	AL	IV	85
23	AC	IV	85

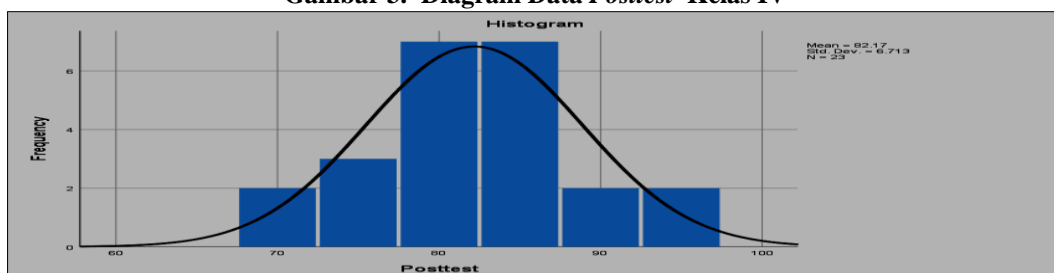
Analisis statistik deskripsi data untuk nilai *Posttest* siswa kelas IV dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 5. Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV

No	Interval	Frekuensi	Presentasi
1	100	-	0%
2	95	2	8,7%
3	90	2	8,7%
4	85	7	30,4%
5	80	7	30,4%
6	75	3	13,0%
7	70	2	8,7%
8	<70	-	0%
Jumlah siswa		23	100%
Tuntas (≥ 70)		23	100%
Tidak tuntas (<70)		-	0%
Tertinggi		95	
Terendah		70	
Rata-rata		82,17	

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *Posttest* adalah 95, sedangkan nilai terendah pada *Posttest* adalah 70. Nilai rata-rata pada *Posttest* adalah 82,17. Dapat diketahui hasil *Posttest* mengalami peningkatan 100%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 23 siswa.

Gambar 3. Diagram Data *Posttest* Kelas IV



Berdasarkan grafik distribusi frekuensi nilai *Posttest* Kelas IV diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah 70, dan diperoleh rata-rata (mean) sebesar 82,17 dengan standar deviasi sebesar 6,713 dimana mendapatkan nilai yang mencapai batas KKM.

Setelah dilakukan *Pretest* dan *Posttest* di kelas eksperimen, dalam penelitian ini uji normalitas yang dilakukan adalah uji kolmogorov-smirnov. Untuk melihat data normal atau tidak, peneliti dapat melihat nilai signifikan terlebih dahulu. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tersebut tidak normal dan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut normal. Berikut adalah hasil uji normalitas pada kelas eksperimen :

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

One –Sample Kolmogorv-Smirnov Test				
		Pretest	Posttest	Unstandardized Residual
N		23	23	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.04	82.17	.0000000
	Std. Deviation	12.316	6.713	6.57007623
Most Extreme Differences	Absolute	.091	.163	.129
	Positive	.091	.163	.128
	Negative	-.085	-.156	-.129
Test Statistic		.091	.163	.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.116 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas dapat dilihat signifikan *Pretest* sebesar 200 sedangkan *Posttest* sebesar 116 dengan N= 23. Dapat disimpulkan bahwa *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal dengan signifikan $> 0,05$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka nilai rata-rata *Pretest* sebelum diberi perlakuan diperoleh sebesar 48,04. Namun setelah diberi perlakuan (treatment) nilai rata-rata *Posttest* meningkat sebesar 82,17. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh t_{hitung} 8,929 dan t_{tabel} sebesar 1,717 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Tanjung Rahu Kabupaten Pakpak Bharat T.A 2023/2024.

REFERENSI

- Aprilia Puji Rahmawati. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Majoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Volume 8, Nomor 2.
- Dewi Yuli Arfiyanto. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Disiplin Sekolah.
- Dedi Suhandi. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Drama Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara.
- Depi Dumaini. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Jurnal Lampuhyang Lembaga*

- Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura Volume 14 No2 p-ISSN:2087-0760;e-ISSN:2745-5661.
- Elma Citra Pratiwi. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba.
- Elisa Deliyana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 8 No.1.
- Fransiska Faberta Kencana Sari.(2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*
- Muh Alfian Habibi. (2023). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Tema 2 Subtema 2 Untuk Peserta Didik Kelas III SDIT Yammba. *IJES*, 3(1), 107-112. Volume 3 Nomor 1 Mei.E-ISSN 3025-7646. <http://jurnal.upgris.ac.id/index.php/ijes>.
- Rini Apriani. (2022). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8 (17), 405-418 p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364.
- Rika Marianti. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas.Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran Volume 3 Nomor 2, p-2655-710X e-ISSN 2655-6022.
- Resti.(2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang. *Jurnal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education*.
- Rifka Sriwati Hutagaol. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematangsiantar. *Jurnal On Education* Volume 06, No 1, pp. 2915-2923 E-ISSN:2654-5497,P-ISSN:2655-1365.
- Said.(2019). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD 2 Padurenan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 2, Hal. 9-17ISSN: 2615-5443.
- Widyari.(2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 23 No 2, ISSN: 1829-877X.