

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah Proses sistematis yang disengaja dan dilaksanakan dengan kesadaran dari peserta didik maupun siswa guna mengoptimalkan potensi peserta didik untuk mempunyai karakteristik yang jujur, cerdas, memiliki akhlak mulia dan memiliki kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan bagi pribadinya maupun bagi masyarakat sekitarnya. Berdasarkan UU no 20 tahun 2003 perihal sistem pendidikan nasional bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwasanya: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara” Priatna & Setyarini (2019 : 148).

Pendidikan untuk peningkatan Sekolah Dasar adalah periode awal untuk anak-anak dalam mengoptimalkan kompetensinya di mana dalam hal ini anak sebagai peserta didik akan dilatih sehingga dapat mengoptimalkan kompetensinya dengan cara-cara sistematis melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tersebut pada akhirnya dapat dijadikan sebagai dasar pedoman bagi siswa dalam kesehariannya dan untuk kedepannya. Terdapat beberapa aspek yang harus dipelajari siswa selama pembelajaran tingkat Sekolah Dasar termasuk diantaranya yaitu pembelajaran bahasa Indonesia

Khair (2018 : 81) yang menjelaskan bahwasanya muatan besar Indonesia sejatinya melatih siswa terkait kemampuan mereka berbicara menggunakan bahasa

Indonesia secara benar dan baik berdasarkan fungsi dan tujuan komunikasi. Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia berfokus untuk melatih kompetensi siswa dalam hal berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar baik melalui lisan dan juga tulisan sekaligus menstimulasi keingintahuan siswa atas hasil sastra masyarakat Indonesia. Hamdini (2021 : 80). Bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran bahasa Indonesia untuk tingkatan sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam hal berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar

Susanti (2021 : 44) Menjelaskan bahwasanya muatan bahasa Indonesia untuk tingkatan Sekolah Dasar bertujuan sebagai metode mengoptimalkan kompetensi peserta didik untuk melakukan komunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Bahasa sendiri mempunyai fungsi besar kemajuan aspek intelektualitas, emosional dan hubungan sosial siswa sehingga berpengaruh signifikan untuk setiap mata pelajaran lainnya. Bahasa juga pada akhirnya akan digunakan oleh siswa dalam kesehariannya sehingga melalui adanya pembelajaran bahasa Indonesia tersebut siswa diharap lebih mengetahui tentang karakteristiknya, kebudayaan bangsa maupun cara berkomunikasi dengan sekitarnya baik untuk menjelaskan ide maupun emosinya dan memiliki kapasitas imajinatif dan menganalisis.

Bahasa Indonesia mempunyai berbagai kompetensi yang berkaitan satu sama lain yang dapat diklasifikasikan menjadi 4 komponen utama yang diantaranya adalah membaca, menyimak menulis dan berbicara. Kompetensi berbahasa melalui tulisan merupakan kompetensi yang pada dasarnya menggabungkan kemampuan membaca dan menulis. Siswa dalam hal ini dituntut untuk dapat

mengkomunikasikan gagasannya, pemikirannya dan idenya melalui perantara tulisan. Sementara kompetensi berbahasa secara lisan merupakan kompetensi untuk berbicara dan menyimak. Ketika siswa melakukan komunikasi secara lisan menjadikan siswa secara otomatis menuangkan ide maupun Gagasan dan emosionalnya berupa rangkaian kalimat. Tujuan dari kompetensi ini yaitu melatih siswa agar dapat berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya secara jelas dan tepat.

Termasuk kompetensi dalam berbahasa yang wajib dikuasai siswa secara optimal yaitu kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara mempunyai dampak signifikan selama kegiatan belajar sebab dalam proses belajar siswa diharap dapat menjalin komunikasi secara efektif sehingga mendukung kegiatan pembelajaran. Melalui penguasaan terhadap kemampuan berbicara, individu dapat menjadi komunikasi baik melalui tulisan maupun tulisan secara efektif selama kegiatan belajar baik dalam lingkungan sekolah dan juga secara sosial. Setiap individu bisa berbicara akan tetapi tidak setiap individu memiliki keterampilan dalam berbicara terutama jika harus berbicara secara efektif dan benar. Berbicara merupakan kegiatan seseorang untuk menjadikan komunikasi dan interaksi dengan lingkungannya. Melalui berbicara peserta didik bisa menjelaskan ide dan gagasannya serta emosinya melalui cara-cara lisan

Berdasarkan pendapat Tarigan dikutip Molan (2020: 176) menjelaskan bahwasanya berbicara merupakan kompetensi untuk mengartikulasikan kata maupun bunyi tertentu sehingga dapat menjelaskan dan mengekspresikan emosi, ide dan gagasan seseorang. Berdasarkan pendapat dari Musaba dikutip oleh Deliana (2019: 31) menjelaskan bahwasanya kompetensi berbicara adalah

kompetensi yang harus diajarkan secara langsung agar peserta didik mampu mengembangkan dan melatih Indra pengucapnya sehingga mampu mengutarakan ejaan secara baik dan benar

Aktivitas berbicara secara informal telah dilakukan siswa dalam kesehariannya, namun banyak dari para siswa tersebut yang sulit untuk berkomunikasi dan berbicara ketika proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya kompetensi berbicara adalah kompetensi dalam hal berkomunikasi yang mana harus dikuasai oleh individu dan dapat diasah melalui praktek secara langsung yang berkelanjutan dan konsisten untuk mengoptimalkan kompetensi peserta didik dalam hal berbicara.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung di SDN 1 Tungkan Pangeran guna mengetahui permasalahan yang ada. Peneliti melakukan observasi kelas pada tanggal 18 November 2023 jam 10.49 wita di kelas IV dan didapatkan hasil diantaranya yaitu suasana kelas yang kurang kondusif, peserta didik yang sedikit pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru, peserta didik sering ribut dan berbicara pada teman di sekitarnya ketika guru menjelaskan materi.

Pada saat peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Muhammad Taher, S. Pd. I selaku wali kelas IV B di SDN 1 Tungkan Pangeran pada tanggal 18 November 2023 dan di dapatkan hasil bahwa ketika melaksanakan proses pembelajaran respon peserta didik cenderung pasif dengan kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memicu kendala tentang minimnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara apalagi pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik dituntut untuk berpikir secara kritis dan nalar yang berperan aktif. Dalam kurangnya keterampilan berbicara peserta didik mereka

menjadi takut untuk menjelaskan ide dan pandangannya secara lisan misalnya takut untuk memberikan jawaban terhadap apa yang dipertanyakan oleh guru, malu dan tidak percaya diri ketika menjelaskan ide dan gagasannya baik ketika proses pembelajaran maupun ketika berkomunikasi dengan rekan sebayanya. Siswa memiliki kecenderungan untuk pasif ketika guru meminta argumentasinya yang mana hal tersebut menyebabkan nilai sebagian peserta didik masih berada di bawah Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai KKTP yang ditetapkan adalah 67.

Mengacu pada hasil pengamatan awal yang dilakukan di kelas IV pada hari Sabtu tanggal 18 November 2023 di SDN 1 Tukaran Pangeran didapatkan fakta bahwasanya skor ujian harian Bahasa Indonesia untuk aspek berbicara tergolong rendah di mana dari 29 siswa hanya 7 siswa atau 24% yang tuntas KKTP dan 22 siswa lainnya atau 76% di bawah KKTP yakni 67. Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh suatu problem di mana banyak dari siswa yang tidak memiliki kemampuan berbicara untuk menjelaskan pandangan, Gagasan dan idenya secara lisan misalnya tidak memiliki keberanian untuk memberikan jawaban terhadap apa yang dipertanyakan oleh guru dan tidak percaya diri untuk menjelaskan argumentasinya di hadapan temannya maupun ketika pembelajaran di kelas. Siswa juga terlihat pasif ketika guru menghendaki mereka untuk menjelaskan pandangannya

Siswa masih banyak yang tidak memiliki penguasaan terhadap aspek-aspek kebahasaan secara benar misalnya tidak dapat melafalkan ejaan dengan jelas, siswa tidak efektif dalam melafalkan bunyi bahasa secara benar dan tidak bisa memilih kosakata yang tepat dan kesulitan untuk menyusun kalimat secara sistematis. Hal

tersebut juga diperparah dengan minimnya latihan yang dilakukan terutama terkait kompetensi berbicara ketika melakukan pembelajaran dan siswa cenderung berorientasi untuk belajar melalui buku. Berdasarkan hal tersebut bisa disimpulkan bahwasanya aktivitas berbicara selama pembelajaran dinilai kurang. Kegiatan mempelajari yang diimplementasikan di kelas kebanyakan cenderung berbasis pada proses mendengar dan juga menulis latihan dari guru di mana guru cenderung menerapkan metode konvensional melalui ceramah yang mana hal tersebut menjadikan siswa mudah jenuh dan kurang antusias selama pembelajaran. Mengacu pada permasalahan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya siswa dinilai kurang terampil untuk berbicara

Permasalahan terkait kurangnya kemampuan berbicara apabila tidak ditangani dengan segera dapat mempengaruhi kompetensi siswa dalam berbicara untuk kedepannya. Berdasarkan hal tersebut termasuk solusi yang bisa diterapkan adalah dengan memilih metode belajar yang efektif sebagai wujud dari kegiatan belajar yang terkonsep dari awal hingga akhir yang dipilih oleh Guru selama pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut bisa diartikan bahwasanya metode belajar adalah pola yang dijadikan dasar perencanaan kegiatan belajar di kelas. Termasuk metode atau model yang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas secara efektif di mana juga meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran sehingga pada akhirnya mengoptimalkan kemampuan berbicara siswa yaitu melalui metode bermain peran atau role playing. Metode bermain peran dinilai memiliki Efisiensi dan efektivitas tinggi jika diimplementasikan untuk kegiatan belajar yang mendukung peningkatan kemampuan berbicara siswa

Metode role playing tersebut merupakan metode untuk menguasai materi pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas dan daya imajinatif siswa serta penghayatan mereka. Optimalisasi aspek Penghayatan dan imajinasi siswa dilaksanakan melalui cara Di mana para siswa memainkan perannya selayaknya menjadi suatu tokoh tertentu maupun menjadi suatu benda tertentu

Berdasarkan pendapat mulyasa dikutip oleh sukreni (2014: 10) menjelaskan bahwasanya metode belajar bermain peran merupakan metode belajar di mana menyediakan kesempatan bagi siswa menjalankan aktivitas bermain peran khusus yang bisa diambil melalui kisah-kisah maupun keseharian mereka. Berdasarkan pendapat dari Abdul Aziz Wahab (2019: 109) menjelaskan bahwasanya metode belajar bermain peran adalah metode acting berdasarkan peran tertentu yang sudah ditetapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode bermain peran adalah metode yang mana menyediakan peluang bagi peserta didik agar mereka dapat mempraktikkan secara langsung peranannya dan beradaptasi dengan peran tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi yang dipilih untuk lebih menghayati nilai dan kepercayaan siswa sebagai individu maupun apa yang dipercaya oleh individu lainnya (Soimin 2014: 68). Berdasarkan beberapa pandangan yang telah dikemukakan maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya metode roleplay adalah metode belajar yang mengharuskan siswa untuk bermain peran tertentu berdasarkan tokoh tertentu dan menghayati tokoh tersebut melalui imajinasi dan kreativitasnya dan menjalankan peranannya sesuai dengan tujuan pembelajaran

Berdasarkan wawancara serta hasil kajian teori dan literatur yang dilakukan peneliti dari beberapa penelitian yang relevan terdahulu, maka peneliti melakukan suatu penelitian yang mengkaji tentang "Meningkatkan Keterampilan Berbicara

melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Peserta didik Kelas IV SDN 1 Tungkan Pangeran”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SDN 1 Tungkan Pangeran?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam kegiatan meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SDN 1 Tungkan Pangeran?
3. Apakah hasil keterampilan berbicara peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia dapat meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SDN Tungkan Pangeran?

## **C. Rencana Pemecahan Masalah**

Permasalahan pembelajaran muatan bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Tungkan Pangeran yaitu kendalanya adalah kompetensi berbicara siswa di mana banyak siswa yang kurang mampu terkait keterampilan berbicara dan mendapatkan skor di bawah KKTP yang ditentukan yakni 67. Hal ini disebabkan ketika melaksanakan proses pembelajaran respon peserta didik cenderung pasif dengan kurangnya aktif peserta didik dalam pembelajaran, yang mana dapat memicu kendala tentang Minimnya kemampuan berbicara siswa selama proses belajar apalagi untuk muatan bahasa Indonesia di mana

peserta didik dituntut untuk bisa menguasai kemampuan berbicara, menyimak, menulis dan membaca.

Dalam hal kemampuan berbicara Siswa masih tidak memiliki kemampuan secara optimal untuk memiliki penguasaan terhadap unsur-unsur kebahasaan yang benar dan baik dan banyak dari siswa yang tidak jelas dalam pelafalan dan juga tidak tepat dalam memilih kosakata yang mana menyebabkan nilai sebagian peserta didik masih berada di bawah KKTP. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan akhir semester 1 atau UAS periode 20 23-2024 sebagian siswa kelas IV masih banyak yang mendapatkan skor di bawah KKTP di mana dari 29 peserta didik hanya terdapat 24% atau setara dengan 7 siswa yang dinilai tuntas dan 76% atau setara dengan 22 siswa yang tidak tuntas berdasarkan batas KKTP sebesar 67

Solusi untuk problematika di atas adalah melalui penerapan metode belajar yang dapat mendorong keaktifan siswa Terutama dalam hal kemampuan berbicara untuk tingkatan sekolah dasar yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran yang dikemukakan oleh beberapa para ahli. Berdasarkan pendapat mulyasa dikutip oleh sukreni (2014: 10) menjelaskan bahwasanya metode belajar bermain peran merupakan metode belajar di mana menyediakan kesempatan bagi siswa menjalankan aktivitas bermain peran khusus yang bisa diambil melalui kisah-kisah maupun keseharian mereka. Berdasarkan pendapat dari Abdul Aziz Wahab (2019: 109) menjelaskan bahwasanya metode belajar bermain peran adalah metode acting berdasarkan peran tertentu yang sudah ditetapkan sesuai

dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode bermain peran adalah metode yang mana menyediakan peluang bagi peserta didik agar mereka dapat mempraktikkan secara langsung peranannya dan beradaptasi dengan peran tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi yang dipilih untuk lebih menghayati nilai dan kepercayaan siswa sebagai individu maupun apa yang dipercaya oleh individu lainnya (Soimin 2014: 68).

Tahapan dalam mengimplementasikan metode bermain peran berdasarkan penelitian Wicaksono dikutip Fathonah (2019: 1471) yaitu:

1. Guru harus membuat terlebih dulu skenario yang hendak dipilih
2. Guru harus membuat kelompok yang beranggotakan seluruh peserta didik
3. Guru menjelaskan kepada peserta didik terkait kompetensi yang harus dicapai dari metode belajar bermain peran
4. Guru menjelaskan kepada peserta didik yang sudah dipilih memainkan peran tertentu berdasarkan skenario sebelumnya
5. Setiap peserta didik berada dalam kelompok yang telah ditentukan lalu peserta didik mengobservasi peserta didik yang tengah bermain peran
6. Guru mengarahkan setiap kelompok membuat dan menjelaskan hasil konklusi sesuai dengan skenario yang dimainkan
7. Dalam Tahap terakhir maka guru harus mengutarakan konklusi atas kegiatan belajar melalui metode bermain peran bersama peserta didik yang sifatnya general

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adanya studi ini diharap bisa membawa banyak kebermanfaatan bagi lembaga praktis maupun teoritis

##### 1. Manfaat Teoritis

Adanya studi ini diharap bisa memperkaya Khazanah keilmuan terutama terkait Penerapan metode belajar bermain peran untuk mendukung peningkatan kompetensi berbicara dan dapat dijadikan dasar teori untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dan menjadikan implementasi belajar menuju ke arah yang positif

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai sumbangsih positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dan sebagai masukan untuk meningkatkan manajemen dan pembinaan kegiatan pembelajaran terkait implementasi pendidikan
- b. Untuk guru bisa mengoptimalkan kegiatan belajar terkait kompetensi berbicara di kelas sekaligus solusi terhadap masalah-masalah pembelajaran yang selama ini dialami siswa
- c. Untuk siswa, adanya Hasil studi ini bisa dijadikan sebagai pedoman dan dasar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar berkomunikasi dan kepercayaan dirinya berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan pemilihan metode belajar yang efektif dan kreatif yakni melalui metode bermain peran sehingga dapat diimplementasikan dalam kesehariannya

- d. Untuk peneliti maka adanya studi ini mampu dijadikan sebagai representasi secara jelas dan komprehensif terkait implementasi kegiatan belajar melalui metode bermain peran dan juga menambah wawasan terkait dampak dari penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kompetensi berbicara siswa

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik kelas IV SDN 1 Tungkan Pangeran dengan menggunakan model *Role Playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 42 masuk klasifikasi Cukup Baik kemudian meningkat menjadi skor 59 masuk klasifikasi Sangat Baik.
- b. Aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* terjadi peningkatan dimana peserta didik mendapat persentase 62% masuk klasifikasi Cukup Baik kemudian meningkat menjadi 100% masuk klasifikasi Sangat Baik.
- c. Hasil keterampilan berbicara peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* terjadi peningkatan hasil keterampilan berbicara peserta didik yakni dari ketuntasan individu sebanyak 18 orang dan secara klasikal sebesar 62% kemudian meningkat menjadi 29 orang dan secara klasikal sebesar 100%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk dijadikan sebagai bahan masukan dalam membina guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas para guru dengan membekali berbagai Model dan model pembelajaran khususnya untuk muatan mata pelajaran bahasa indonesia agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil keterampilan berbicara.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran di kelas sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (*fun learning*) dan bermakna (*meaningful*) dengan menerapkan model *Role Playing* khususnya pada muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, disarankan kepada guru untuk memvariasikan model pembelajaran ini dengan model pembelajaran lain agar pembelajaran di kelas menjadi lebih variatif.
3. Bagi Peneliti Lain, hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar menarik dan menyenangkan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu model *Role Playing*. Di samping itu juga guru dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia kearah yang lebih baik serta menggunakan model yang tepat sesuai dengan karakteristik anak usia SD/MI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Muhammad, (2013) *MODEL DAN MODEL PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*, Semarang: NISSULA PRESS, hlm 95
- Agus, dkk. (2019) Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model *Kooperatif Tipe Jigsaw* Pada Mahapeserta didik Pbsi Tingkat I-B Ikip Pgri Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Kredo Vol. 2 No. 2.* hlm 260.
- Alfin, (2015). Analisis Karakteristik Peserta didik pada Tingkat Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Internasional Pendidikan Islam, (online), <http://digilib.uinsby.ac.id/6485/>, diakses pada 08 Januari 2024
- Anshory, dkk. (2016). Tahapan dan karakteristik perkembangan belajar peserta didik sekolah dasar (upaya pemaknaan development task),(online),(<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/7670> ), diakses pada 08 Januari 2024.
- Basri Hasan (2017) Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIPA Universitas Riau, Vol 1. No 1*,38-53.
- Basri Hasan, (2017) "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang", *Jurnal: Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Dasar FKIP*, Vol. 1, No. 1.
- Basri Hasan, dkk (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIRK: Journal of Innovation Research and Knowledge*, 02(8), 8–10.  
<https://www.mendeley.com/reference-manager/library/all-references>
- Deliyana, dkk (2019) Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas V SD Negeri Sukasari 11 Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Vol 8 No. 1*, 31-39.

- Dirman, dkk (2014) Karakteristik Peserta didik . Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Peserta didik Jakarta PT Rineka Cipta.
- Emda, (2018). Kedudukan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. *Lantanidajournal*, 5(2),172182.  
[https://scholar.google.com/scholar?q=related:Un6sUScngDcJ:scholar.google.com/&scioq=motivasi+siswa+dalam+belajar&hl=id&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.com/scholar?q=related:Un6sUScngDcJ:scholar.google.com/&scioq=motivasi+siswa+dalam+belajar&hl=id&as_sdt=0,5).
- Ernawati, (2023) Implementation Of The Role Playing Method In Increasing Speaking Skills Material Reporting Observation Results In Class III Elementary School Students. *Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 49-56. <https://doi.org/10.35896/jiee.v1i1.213>
- Fahmy Dalimunthe (2013). Diktat Keterampilan Berbicara. Medan. Universitas Negeri Medan.
- Fatimah, dkk (2021). Meningkatkan Aspek Bahasa Dalam Memahami Cerita Menggunakan Model Story Telling Dan Role Playing Dengan Media Wayang Kertas. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 1-12. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4272>.
- Fatmawati, dkk (2019) Analisis Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190-200.
- Fitriana, dkk (2017). Karakteristik Peserta didik Kelas IV SD.[https://www.academia.edu/38039401/KARAKTERISTIK\\_PESERTA\\_DIDIK\\_KELAS\\_IV\\_SD](https://www.academia.edu/38039401/KARAKTERISTIK_PESERTA_DIDIK_KELAS_IV_SD), diakses 08 Januari 2024.
- Hamdini, dkk (2021) Pengaruh Model *Time Token* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik kelas IV SDN Prayitna Kecamatan Praya. *Pedagogia Jurnal Pendidikan Dasar; Volume 1,Nomor 2*, 80-87.
- Haryanto, (2020). Model bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422.
- Hasanah, dkk (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>

- Hasanah Ismawati Alidha Nur, (2016) "Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya", Jurnal Pena Ilmiah, Vol, 1. No, 1., hlm. 613.
- Hayani, (2019) "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Bermain Peran Di Sekolah Dasar", Jumal piJLES Institut Agama Islam Negeri Palopo, Vol. 2, No. 2, hlm. 224 22.
- Hidayah. (2016) Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Yogyakarta: Garudhawacara.
- Husna, Anisa Rosidatul. (2020). *Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sripendowo Ketapang Lampung Selatan Dalam Pembelajaran Tematik* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54417>
- Kariqan Arleni, (2016) "Penerapan Model Pembelajaran *Roll Playying* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas Tiga SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukhui", Jurnal Primary Program Studi PGSD fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 5, No, 3., hlm 53.
- Khair, (2018) Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Ar-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 2, Nomor 1*, 81- 98.
- Kholifah, (2020). Upaya guru mengembangkan karakter peserta didik sekolah dasar melalui pendidikan ramah anak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 115-120. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.614>.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Livia, dkk. (2020) Peningkatan Keterampilan Berbicara Peserta didik Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual Di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran* Volume 5 Issue 1 Oktober Hal 650-660. hlm 652.
- Mabruri, dkk (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa

Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117.

<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>

Maeseroth Siti, (2013) Peran Model Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1. No 2, November, hlm 155-15.

Marpaung, dkk (2023), Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3761-3772.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11614>.

Miftahul, (2014) Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Pustaka Belajar,), hlm. 210.

Molan, dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Talking Stick* Terhadap Keterampilan Berbicara Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1, No. 2, 176-183.

Muhammad D.D., (2017) Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol. 03. No 2, Desember, hlm 337.

Patonah, dkk. (2019). Penerapan Model Role Playing Dalam Kemampuan Berbicara Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 1471-1477.

Permana, (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133-140.

Priatna, dkk (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 148.

Priatna, dkk (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/196>.

- Prawiyogi, dkk (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Model Role Playing pada Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), 197-208.  
<https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i2.3044>
- Purnama, (2018). Learning Politeness In Interviews Using *Role Play* Strategies, *Alinea Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 7(1), 23-30.
- Rahayu, (2017) engembangan bahasa pada anak usia dini. Yogyakarta Kalimedia.
- Resti, dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas IV SD Negeri 08 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 230-236.  
<https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5566>
- Rofiq, dkk (2021). Pengaruh penggunaan Model role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP bustanul makmur genteng. *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 001-011.  
<https://ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/mumtaz/article/view/1123>
- Rukminingsih, dkk. (2020). Model Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53.
- Sabani, (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6-7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.  
<https://doi.org/10.58230/27454312.71>
- Saleh, dkk (2018). Implementasi Keselamatan Lalu Lintas Pada Anak Usia Dini Dengan Model Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*. *Jurnal Dinamisia*, 2(1), 42-46.  
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v2i1.998>.
- Septianti, dkk (2020). Pentingnya memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-sabiqun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1). 7-17. Dari  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/611>
- Shoimin Aris, (2014) Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta Ruzz Media,), hlm. 1634

- Shoimin Aris, (2014) 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. AR-RUZZ MEDIA.
- Simbolon, dkk. (2019). Tuturan Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Model *Reciprocal Teaching* Surabaya Media Sahabat Cendikia.
- Sugiyono. (2011). Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukreni, dkk (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V SD *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 2, No 1, 1-10*
- Susanti, (2019) *Keterampilan Berbicara*. Depok. Pt Raja Grafindo Persada
- Susanti, dkk (2021). Pengaruh Model Artikulasi Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas III SDN 28 Cakranegara *Renjana Pendidikan Dasar, Volume 1 Nomor 1, 44-49*.
- Suharsimi, dkk, (2017), Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: *Bumi Aksara*.
- Tarigan, (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa Bandung Angkasa
- Theresia, (2018), *Analisis Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas Tinggi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 1(1)*, 2615–319. <https://www.mendeley.com/catalogue/3a3d830b-94e0-35b0-bc91-5e8d054924f6>
- Ulfah, dkk (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83-91. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Wahab Abdul aziz, (2019). *Model dan Model-Model Mengajar* Bandung. Alfabeta.
- Zuniar Feri. (2017) Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi *Role Playing* SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran 1,2* (April) :112-117. hlm 114.

