

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi utama manusia dan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa persatuan memiliki peran penting dalam membangun identitas bangsa dan mempererat persatuan dan kesatuan. Menurut Rintonga (Davianty, 2017: 227-228) mengungkapkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Pengertian bahasa itu meliputi dua bidang. Yang Pertama, bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan arti atau makna yang tersirat dalam arus bunyi itu sendiri. Bunyi itu merupakan getaran yang merangsang alat pendengaran kita. Kedua arti atau makna, yaitu isi yang terkandung di dalam arus bunyi yang menyebabkan adanya reaksi terhadap hal yang kita dengar. Untuk selanjutnya, arus bunyi itu disebut dengan arus ujaran.

Keterampilan berbicara merupakan suatu proses yang efektif. Pendapat menurut Harianto (2020:413), dengan terampil berbicara dapat memudahkan menyampaikan berbagai macam informasi dapat berupa fakta, peristiwa, ide, gagasan, tanggapan dan sebagainya serta mengungkapkan berbagai macam perasaan. Cara berbicara dapat berkaitan dengan karakter atau kepribadian seseorang. Menurut Musaba dalam Deliyana (2019:31) Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang perlu dibelajarkan dengan melakukan praktik langsung sehingga peserta didik benar-benar bisa mengasah alat ucapnya agar dapat menyampaikan ejaan yang aktif dan benar dengan adanya latihan dan praktik maka peserta didik dapat terus mengasah keterampilan berbahasa.

Proses pengajaran Bahasa Indonesia dan keterampilan berbahasa ini sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki

pemahaman yang aktif tentang Bahasa Indonesia dan mampu mengaplikasikannya dengan aktif dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah, pengajaran Bahasa Indonesia dan keterampilan berbahasa dilakukan melalui kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum Bahasa Indonesia biasanya mencakup berbagai aspek, seperti tata bahasa, kosakata, pembacaan, penulisan, dan tentu saja, keterampilan berbicara. Pendidik Bahasa Indonesia bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pelajaran ini kepada peserta didik dan melibatkan mereka dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan keterampilan berbicara, seperti diskusi kelompok, presentasi, permainan peran, dan debat. Model pengajaran yang digunakan mungkin lebih fokus pada situasi komunikatif nyata, seperti peran bermain, simulasi, atau latihan berbicara dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah. Bahasa Indonesia diarahkan peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang aktif benar, aktif secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia Hamdini (2021:80).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada Senin, tanggal 04 Desember 2023 pukul 09.00 di kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi, terdapat banyak peserta didik kelas V di SDN 2 Batulicin Irigasi yang masih merasa kesulitan dalam berbicara di depan umum atau dalam situasi formal. Hal ini dapat dibuktikan dengan rendahnya nilai Bahasa Indonesia mereka terutama pada keterampilan berbicara peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik pada keterampilan berbicara berada di bawah KKTP yaitu 65. Persentase nilai keterampilan berbicara dari 11 jumlah siswa, 4 anak (36%) yang masuk KKTP dan 7 anak (64%) yang tidak masuk KKTP. Hal ini dibuktikan dari jumlah peserta didik yang belum memahami kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu 65. Dengan ini mengharuskan pendidik melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Role*

Playing. Hal ini menunjukkan persentase peserta didik yang tidak mencapai KKTP menjadi permasalahan ketidaktuntasan dalam pembelajaran model *role playing* .

Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan berbicara yang efektif di kalangan peserta didik kelas V. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan kelas. Kurangnya keterampilan berbicara juga dapat membatasi perkembangan mereka dalam hal mengemukakan ide, berdebat, atau menyampaikan pendapat dengan jelas dan efektif. Selain itu, kesulitan dalam berbicara di depan umum atau dalam situasi formal juga dapat memengaruhi rasa percaya diri siswa. Ketika mereka merasa tidak percaya diri dalam berbicara, mereka mungkin enggan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas atau mengemukakan pendapat mereka. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara mereka secara keseluruhan.

Selain itu, rendahnya hasil belajar peserta didik, dimana masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah. Hal ini disebabkan selain dari peserta didik sendiri yang tidak memahami konsep tetapi juga dari cara pendidik menyampaikan materi pelajaran yang menggunakan model pembelajaran secara langsung yaitu hanya menggunakan model ceramah di depan kelas sehingga suasana belajar tidak menyenangkan (membosankan) pendidik jarang melibatkan peserta didik secara penuh, minimnya interaksi dan bantuan antara pendidik-peserta didik dan peserta didik-peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga banyak peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran serta pembelajaran bahasa indonesia yang bersifat aktif dan komunikatif yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih belajar dengan konkret. Selain itu, Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered*).

Jika permasalahan ini tidak ditangani atau tetap dibiarkan begitu saja tanpa upaya pencegahan maka akan berdampak pada peserta didik yang kesulitan dalam berkomunikasi. Sehingga kepercayaan diri peserta didik yang rendah akan mempengaruhi interaksi sosial mereka dan akan kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa Indonesia kedepannya.

Menurut Mulyasa (2014:10) menyatakan model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Wahab (2019:109) *role playing* yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Model *role playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain, Shoimin (2014:68). Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dimana peserta didik melakukan kegiatan memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran. *Role Playing* adalah salah satu cara teraktif untuk belajar. dengan demikian, dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik kelas v.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Peserta Didik kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana aktivitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran muatan Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam belajar muatan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi?
3. Apakah hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia dapat meningkat dengan di terapkannya model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Permasalahan pembelajaran muatan bahasa Indonesia di kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi yaitu kendalanya adalah keterampilan berbicara peserta didik, dimana masih banyak peserta didik yang kurang mampu dalam keterampilan berbicara dan mendapatkan nilai di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 65. 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 peserta didik dalam proses pembelajaran apalagi pada mata pembelajaran bahasa Indonesia, dimana peserta didik dituntut untuk bisa menguasai keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Dalam keterampilan berbicara peserta didik masih belum mampu menguasai komponen kebahasaan yang baik dan benar dan beberapa peserta didik berbicara pelafalannya yang kurang jelas dimana peserta didik kurang mampu melafalkan bunyi bahasa dengan baik dan benar serta pemilihan kosakata yang kurang tepat yang mana menyebabkan nilai sebagian peserta didik masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini terbukti dari data pada tahun 2023/2024 dapat dilihat dari Nilai rata-rata peserta didik pada keterampilan berbicara berada dibawah KKTP yaitu ≤ 65 . Sebagian peserta didik kelas V masih belum mencapai kriteria

ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dari 11 peserta didik hanya terdapat 36% atau setara dengan 4 peserta didik yang tuntas dan 64% atau setara dengan 7 peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai KKTP sebesar 65.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang dikemukakan oleh beberapa para ahli. Menurut Mulyasa dalam Sukreni (2014:10) menyatakan model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan pada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Sejalan dengan pendapat tersebut. Model *role playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain, Shoimin (2014 : 68).

Role playing sering dipilih karena beberapa alasan dan banyak ahli pendidikan dan psikologi mendukung model *role playing* ini. Menurut Mulyasa dalam Sukreni (2014:10) menyatakan model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Wahab (2019:109) *role playing* yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Model *role playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain, Shoimin (2014:68). Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dimana peserta didik melakukan

kegiatan memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran. Dengan demikian, dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi.

Adapun langkah-langkah model *Role Playing* menurut Wicaksono,dkk (2016:37) dijelaskan sebagai berikut:

1. Pendidik atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
2. Pendidik membentuk peserta Didik kedalam beberapa kelompok.
3. Pendidik memberikan penjelasan pada peserta didik tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
4. Pendidik memberikan penjelasan pada peserta didik yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh pendidik .
5. Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya, kemudian peserta didik tersebut melakukan pengamatan pada peserta didik yang sedang memperagakan skenarionya.
6. Pendidik meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
7. Pada langkah terakhir ini pendidik memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama peserta didik. Kesimpulan yang diberikan pendidik bersifat umum.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan mengenai keefektifan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* yang

dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam membina pendidik.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi untuk meningkatkan kinerja pendidik dan profesionalisme pendidik aktif dari segi kemampuan maupun pengalaman agar proses pembelajaran dapat lebih efektif serta hasil belajar yang dicapai khususnya pada muatan Bahasa Indonesia juga lebih optimal dengan menerapkan model *role playing* .

3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat mengubah belajar peserta didik pasif menjadi aktif pada muatan muatan bahasa indonesia dengan menerapkan model *role playing* .

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan pengetahuan tentang model pembelajaran yang tepat dalam tujuan mengembangkan proses belajar muatan Bahasa Indonesia khususnya materi bermain peran dalam cerita dengan model *role playing* .

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik kelas V SDN 2 Batulicin Irigasi dengan menggunakan model *role playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aktivitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* terjadi peningkatan dimana pendidik mendapat skor 30 dengan kriteria kurang aktif kemudian meningkat menjadi skor 51 dengan kriteria aktif.
- b. Aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing* terjadi peningkatan dimana peserta didik mendapat persentase 45% dengan kriteria kurang aktif kemudian meningkat menjadi 73% dengan kriteria aktif.
- 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 5 orang dan secara klasikal sebesar 45% kemudian meningkat menjadi 9 orang dan secara klasikal sebesar 82%.

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 pendidik dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas para pendidik dengan membekali berbagai model dan model pembelajaran khususnya untuk muatan bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar
2. Bagi Pendidik, 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 pendidik untuk memvariasikan model pembelajaran ini dengan model pembelajaran lain agar pembelajaran di kelas menjadi lebih variatif.

3. Bagi Peserta Didik, hendaknya peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan jangan menganggap bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sulit, karena belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat akan menjadi menyenangkan dan lebih menantang.
4. 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 pendidik dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran bahasa Indonesia ke arah yang lebih aktif serta menggunakan model yang tepat sesuai dengan karakteristik anak usia SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Ahmad. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfin, J. (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
- Apsari, Yeni. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Peserta Didik melalui Model Role Playing pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 2 Lembar Selatan.
- Arif Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta 2002
- Dasir, Mat. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Matematika melalui Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Penyusunan Pengaron:Banjarasin.
- Deliyana, E., & Hamsanah Fitriani, H. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 8 No. 1 , 31-39.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirman, dkk (2014) Karakteristik Peserta Didik. Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Peserta didik Jakarta PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Egah Linggasari, dkk." Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup". *Literasi*, Vol. VIII.Nomor 1, 2022,.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar Siswa dalam pembelajaran. *Lantanidajournal*, 5(2),172182.Enuh, Wanda Muhamad. (2020). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar Di Kelas II SDN Cihaurkuning 3 Kecamatan Malangbon.
- Fadillah,S.(2021). The Effectiveness of Role-Play in Teaching Speaking. *Journal of English Language Teaching*,10(1), 1-10.

- Fandi Israwan, Model Pembelajaran Role Playing <http://www.academia.edu/8748398/Metode>, diakses tanggal 10 januari,pukul 08.00
- Fatimah, F., 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>
- Fitriana, F., & Bakhtiar, F. A. (2017). Karakteristik Peserta didikKelas IV SD.[https://www.academia.edu/38039401/KARAKTERISTIK PESERTA DIDIKKELAS_IV_SD](https://www.academia.edu/38039401/KARAKTERISTIK_PESERTA_DIDIKKELAS_IV_SD), diakses 08 Januari 2024.
- Ghufron,M.A, & Rahmawati,R (2021). Improving Speaking Skills through Role-Play Activities in English Languange Teaching. *Journal of English Languange Teaching and Learning*, 13(28),1-16.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdini, MD) W., Nisa, K., & Setiawan, H. (2021) Pengaruh Model *Time Token* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas IV SDN Prayitna Kecamatan Praya. *Pedagogia Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 1,Nomor 2*, 80-87.
- Hamzah, B. Uno. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422.
- Hasan Basri, (2017) "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia SiswaKelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang", *Jurnal: Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Pendidik Dasar FKIP*, Vol. 1, No. 1,.
- Hasanah, Z., 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. (2016). Peningkatan Kemampuan Berbicara Sebagai Bahasa Asing dengan Metode Role Playing. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 612-620.
- Hayati, Nurfitra. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqamah Pekanbaru Kecamatan Tampan.

- Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa, 2008.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Referensi, 2012, Cet.1 Jauharoti Alfin, *Keterampilan Dasar Berbahasa* Surabaya: Pusataka Inteletual, 2009
- Islam,A.K.M.R., & Rahman,M.S.(2021). Role –Playing in English Language Teaching: A StudynOn EFL Learners, *International Journal of Instruction*,14(1), 1-20.
- Istiqamah, dkk. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Model Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 624-631.
- Kariqan. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja RosdaKarya. 2004
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* Bandung: Bumi Aksara, 2004
- Oman farhrohman, “implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI”, *PRIMARI*, vol.09 no. 01 2017.
- Pancana Beta, “ *Jurnal (Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Tahun Pelajaran 2019)*” Vol.2 Nomor 2 Pranowo.D.J, I. “Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Model ” (*Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 4.No. 2 (2013)Pengaron. Skripsi Program S-1 Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar.Problem Based Learning pada Peserta Didik Kelas V MI Mifathul Ulum Penyukuran
- Rukmini,D,& Setiawan, B. (2021). Role-Play as a Technique to Teach English Speaking Skills. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*,6(1), 1-15
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik peserta

didiksekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-sabiqun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1). 7-17. Dari

- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. AR-RUZZ MEDIA.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, E., dkk. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2009). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, 1-10.
- Sukreni. (2014). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 8-15.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2013). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisda, Ulfa. (2022). *Keterampilan Berbicara Peserta Didik melalui Penerapan Model Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil*.
- Wahab, A. A. (2019). Metode dan Model-Model Mengajar . Bandung: Alfabeta. Afifudin, dan Beni, "Model Penelitian Kualitatif". Bandung: CV Pustaka Setia. 2018
- Wicaksono, dkk. (2016). Teori Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Garudhawaca.