

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SD NEGERI 101740 TANJUNG SELAMAT**

Novia Elisabet Malau¹, Imelda², Heka Maya Sari Br Sembiring³,
Darinda Sofia Tanjung⁴, Dyan Wulan Sari HS⁵, Patri Janson Silaban⁶
^{1,2,3,4,5}PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas

¹malaunovia409@gmail.com, ²imelda@ust.ac.id, ³heka_sembiring@ust.ac.id,
⁴darinda_tanjung@ust.ac.id, ⁵wulansdyan@gmail.com,
⁶patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Role Playing learning model on students' speaking skills in Indonesian language learning for third-grade students at SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. The background of this research is based on the low speaking skills of students, including a lack of confidence, anxiety when speaking in front of the class, and the limited use of varied teaching methods. The Role Playing model was chosen because it is considered capable of encouraging students to actively engage and express themselves through relevant and enjoyable role simulations. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. Data were collected through questionnaires and speaking skill tests. The sample consisted of 32 students from the third grade of SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Data were analyzed using normality tests, correlation tests, and hypothesis testing. The results showed that there is a positive and significant effect of using the Role Playing learning model on students' speaking skills. The implementation of this model increases students' self-confidence, fluency in speaking, and their ability to construct proper sentences within the context of Indonesian language learning.

Keywords: role playing, speaking skills, indonesian language learning, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya keterampilan berbicara peserta didik, seperti kurang percaya diri, cemas saat berbicara di depan umum, serta minimnya penggunaan metode pembelajaran yang variatif. Model pembelajaran *Role Playing* dipilih karena dianggap mampu mendorong peserta didik untuk aktif berperan dan berekspresi dalam pembelajaran melalui simulasi peran yang relevan dan menyenangkan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan tes keterampilan berbicara. Sampel penelitian berjumlah 32 peserta didik dari kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji korelasi, dan

uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Penerapan metode ini mampu meningkatkan rasa percaya diri, kelancaran berbicara, serta kemampuan dalam menyusun kalimat yang baik dan benar dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *role playing*, keterampilan berbicara, pembelajaran bahasa indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi dan berkontribusi dalam kehidupan sosial. Pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat dasar, bertujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan dasar yang sangat penting, salah satunya adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, guru, maupun masyarakat luas.

Menurut Rahman (2022:2) Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewujudkan warisan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya. Pendidikan akan menjadikan generasi ini berkembang generasi sebelumnya. Sejauh ini, pendidikan tidak memiliki keterbatasan pada tujuannya, yaitu, di mana orang menjelaskan pentingnya pendidikan karena sifatnya yang kompleks. Sifatnya yang kompleks sering disebut sebagai pendidikan. Pendidikan adalah kelanjutan dari pendidikan. Pendidikan terkait dengan teori pendidikan yang memprioritaskan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan pendidikan secara

teoritis terkait dengan makna praktik. Keduanya bekerja bersama dalam perjalanan kehidupan manusia. Kegiatan dalam pendidikan salah satunya dalam bentuk pembelajaran. Pembelajaran di sekolah berperan sebagai wadah untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Di sekolah dasar, proses pembelajaran di arahkan agar peserta didik dapat menguasai berbagai keterampilan, salah satunya keterampilan berbicara, yang merupakan bagian integral dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD mencakup berbagai aspek, mulai dari keterampilan menyimak, membaca, menulis, hingga berbicara. Keterampilan berbicara ini menjadi penting karena mampu mendukung kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif, baik dalam situasi formal maupun informal. Melalui keterampilan berbicara, peserta didik dapat menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan berinteraksi dengan orang lain.

Namun, dalam kenyatannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam pengembangan keterampilan berbicara. Banyak peserta didik yang belum menguasai keterampilan berbicara dengan baik. mereka sering merasa canggung dan kurang percaya diri saat diminta untuk berbicara di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor,

seperti kurangnya Latihan berbicara dalam suasana yang menyenangkan, serta metode pembelajaran yang belum sepenuhnya memfasilitasi pengembangan keterampilan berbicara secara optimal.

Masalah utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara, adalah kurangnya model pembelajaran yang menarik dan efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dilakukan dengan pendekatan konvensional yang cenderung berfokus pada aspek membaca dan menulis. Akibatnya, peserta didik kurang terlatih untuk berbicara secara aktif dalam konteks pembelajaran. Mereka hanya terbiasa mendengarkan penjelasan guru atau mengerjakan tugas-tugas tertulis tanpa mendapatkan kesempatan untuk berbicara atau berinteraksi secara lisan.

Salah satu masalah yang paling terlihat adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara di depan umum. Banyak peserta didik merasa takut salah atau diejek oleh teman-temannya jika berbicara dengan tidak lancar. Selain itu, kurangnya kesempatan untuk berbicara secara terbuka dan melibatkan peserta didik dalam percakapan yang bermakna juga menyebabkan keterampilan berbicara tidak berkembang dengan baik.

Tingginya rasa takut atau cemas serta ketidakmampuan untuk berbicara dengan percaya diri menjadi beberapa faktor yang membuat keterampilan berbicara peserta didik cenderung rendah. Kurangnya latihan berbicara dalam situasi yang mendukung juga turut memengaruhi perkembangan keterampilan berbicara tersebut. Oleh

karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbicara lebih aktif dan percaya diri.

Keterlibatan peserta didik sangat erat kaitannya, keduanya memiliki peran yang saling melengkapi. Dikatakan demikian karena keduanya memiliki peran yang saling melengkapi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memahami materi, sementara peserta didik sebagai peserta aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika guru tidak hanya mengajar, tetapi juga mendengarkan kebutuhan, pertanyaan, dan pendapat dari peserta didik. Guru juga memberikan dorongan dan inspirasi agar peserta didik semangat dalam belajar, sementara peserta didik menunjukkan usaha dan minat dalam mencapai pemahaman yang lebih baik. Hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dengan wali kelas selaku guru kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III-B SD Negeri 101740 Tanjung Selamat, keterampilan berbicara peserta didik masih rendah. Wali kelasnya mengatakan bahwa peserta didik kebanyakan masih kurang percaya diri atau malu-malu. Ketika ditunjuk guru untuk maju ke depan kelas. Permasalahan itulah yang terjadi pada peserta didik kelas IIIB SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Memang dilihat dari nilai semester ganjil yang diberikan wali kelas tersebut kepada peneliti masih ada sebagian yang belum tuntas / dibawah KKTP.

Dari hasil pengamatan juga, peneliti melihat bahwa dalam pembelajaran berlangsung, peserta didik masih banyak mengalami kesulitan untuk menggunakan Bahasa yang efektif. Peserta didik masih kesulitan berbicara di depan umum karena masih kurang percaya diri untuk berbicara. Peserta didik sering sekali takut salah dalam penggunaan Bahasa sehingga tidak berani berbicara di depan umum. Menurut Fauziah & Hernawan (2024:3577) memiliki beberapa kesulitan dalam hal berbicara diantaranya: peserta didik tidak memiliki rasa percaya diri untuk berbicara sehingga berdampak pada sikap dalam berbicara terkadang peserta didik merasa takut, malu, gugup, dan tergesa-gesa; kalimat cenderung pendek akibat minimnya dalam penguasaan kosa kata yang dikuasai mengakibatkan kurang terampil dalam menyusun struktur kalimat; pelafalan yang kurang jelas dan tidak fasih; peserta didik tidak memiliki pemahaman terhadap isi pembicaraan; penempatan nada dan intonasi tidak sesuai dengan isi pembicaraan terkadang sulit terdengar dengan jelas; dan etika dalam berbicara seperti pandangan yang diarahkan kepada lawan bicara peserta didik hanya terfokus pada buku atau fokus pada hal lain.

Tabel 1. Nilai Ulangan Bahasa Indonesia semester ganjil kelas III-B SD Negeri 101740 Tanjung Selamat

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Peserta didik	Presentase	Keterangan
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	91-100	3	9,37%	Sangat Berkembang
	81-90	6	18,75%	Berkembang
	71-80	8	25%	Cukup Berkembang
	61-70	5	15,62%	Kurang Berkembang
	0-60	10	31,25%	Perlu Perbaikan
Jumlah peserta didik kelas III B		32 Orang	100%	

(Sumber: data dari wali kelas IIIB di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Medan)

Berdasarkan tabel 1. Berdasarkan hasil penilaian mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil kelas III-B di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat, diketahui bahwa dari 32 peserta didik, terdapat 15 peserta didik (46,87%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan rincian 5 peserta didik memperoleh nilai pada rentang 61–70 dan 10 peserta didik berada pada rentang 0–60. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga jumlah peserta didik masih memerlukan bimbingan dan perbaikan dalam penguasaan kompetensi Bahasa Indonesia. Dari penjelasan di atas, di jelaskan bahwa peserta didik yang berjumlah 15 orang atau masih berada dibawah KKTP, ini sudah cukup memprihatinkan. Karena Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Ketika melakukan proses pembelajaran alangkah baiknya guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik perhatian peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diandalkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk memerankan suatu peran atau tokoh dalam suatu situasi tertentu. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik dapat berbicara dengan lebih percaya diri karena mereka memberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri dalam konteks yang relevan dan menyenangkan. Dengan model

pembelajaran *Role Playing*, peserta didik tidak hanya berlatih berbicara, tetapi juga belajar berinteraksi dan berkomunikasi dalam situasi yang lebih nyata dan menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dan menurut penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Priatna (2019:142) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". Ada beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. 1). Penelitian terdahulu menggunakan kelas IV, sedangkan penelitian ini menggunakan kelas III. 2). Penelitian terdahulu menggunakan 2 kelas yaitu kelas IV A dan IV B, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas saja. 3). Sampel dari penelitian terdahulu berjumlah 42 orang, sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang. Dapat di simpulkan bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui pengaruh pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dari responden. Sugiyono (2023:2) menyatakan metode penelitian pada dasarnya merupakan cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan

untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain.

Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran atau pendeskripsian tentang hubungan antara variabel, pengumpulan data, dan analisis data sehingga dengan adanya desain yang baik dari peneliti mempunyai gambaran yang jelas tentang keterkaitan antara variabel yang ada dalam konteks penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang pertama yaitu variabel bebas yaitu "Model Pembelajaran *Team Games Tournament*" yang dinotasikan huruf (X) dan yang kedua variabel terikat yaitu "hasil belajar" yang dinotasikan huruf (Y).

Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, peneliti menggunakan penelitian *Pre-experiment design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest* **Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif, yaitu serangkaian kegiatan yang meliputi penghimpunan data, analisis, dan interpretasi sesuai dengan tujuannya. Metode penelitiannya adalah eksperimen, yaitu suatu pendekatan penelitian yang diperuntukkan guna untuk menguji hipotesis dan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antar variabel.

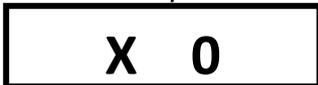
Menurut Arikunto (2023:123) berpendapat bahwa "Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (treatment/ perlakuan) terhadap variabel independent (hasil) dalam kondisi yang terkontrol.

Dalam peneliti ini, peneliti bermaksud untuk menguji pengaruh variabel bebas yakni model pembelajaran *Role Playing* (X) terhadap variabel terikat yakni Keterampilan Berbicara peserta didik (Y).

Desain Penelitian

Desain penelitian berguna dalam suatu penelitian untuk mengambil suatu Keputusan. Rancangan dalam penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Arikunto (2023:124) merupakan cara ilmiah untuk menghasilkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Desain atau rancangan adalah suatu struktur dan rencana yang disusun sedemikian rupa untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Shot case Study*. Pada model ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment/perlakuan*, selanjutnya diobservasi hasilnya (*Treatmeant*) adalah variabel, dan hasil adalah sebagai variabel *dependent*.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X : *Treatment* yang diberikan (Variabel *independent*)

O : Observasi (Variabel *dependen*)

Paradigma itu dapat dibaca sebagai berikut:

Terdapat suatu kelompok diberi *treatment/perlakuan*, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (*Treatment* adalah sebagai variabel *independent*, dan hasil adalah sebagai variabel *dependent*).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu Langkah dalam kegiatan penelitian yang sangat menentukan ketepatan hasil penelitian. Kegiatan Teknik analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah diajukan sebelumnya.

Uji Normalitas

Uji liliefors merupakan salah satu analisis uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas sebuah data, yaitu apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak Ummah (2019:97) Kriteria penerimaan bahwa suatu data berdistribusi normal atau tidak dengan rumusan sebagai berikut :

Jika $Lo < Lt$ maka data berdistribusi normal

Jika $Lo > Lt$ maka data tidak berdistribusi normal

a) Hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

1. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z_{I=\frac{X_i-X}{S}}$$

Dimana :

Z = Bilangan baku

X = Rata-rata

S = Simpangan baku

2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi

normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$

3. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_i)$ Maka

$$S(Z_i) = \frac{\sum_{Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \leq Z_i} 1}{n}$$

4. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ Kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Menentukan harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih antara $F(Z_i) - S(Z_i)$ dan disebut sebagai harga L_0
6. Menentukan harga kritis untuk uji liliefors, nilai L_{tabel} pada taraf signifikan $\sigma = 0,05$ dan $N = 24$
7. Kriteria pengujian :
 Terima H_a : Bila $L_{Hitung} < L_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal.
 Tolak H_0 : Bila $L_{Hitung} > L_{tabel}$, artinya data tidak berdistribusi normal.

Uji Korelasi

Uji koefisien korelasi *Product Moment* digunakan untuk mengukur seberapa besar hubungan linier variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat, dengan rumus korelasi product moment yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

R : adalah koefisien korelasi antara variabel X dan Y.

N : adalah jumlah sampel.

Σ : adalah jumlah perkalian antara skor variabel X dan Y.

ΣX : adalah jumlah skor variabel X.

ΣY : adalah jumlah skor variabel Y.

ΣX^2 : adalah jumlah kuadrat skor variabel X.

ΣY^2 : adalah jumlah kuadrat skor variabel Y.

Dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y dilakukan dengan pengujian terhadap hipotesis dengan menggunakan Uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan :

t : Nilai t_{hitung}

r : Koefisien

n : Sampel

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima (H_a) maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ begitu juga sebaliknya $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis di tolak (H_0). Hipotesis diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak taraf kesalahan 5%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Tes Keterampilan Berbicara Kelas III

Pada tahap awal penelitian, peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas III-B yang berjumlah 32 orang peserta didik. Kemudian setelah peneliti mengajarkan materi tentang Ungkapan dalam dongeng”, peneliti memberikan dongeng tersebut kepada peserta didik di dalam berupa selempar kertas yaitu dongeng yang berjudul “Kucing yang Ingkar Janji”. Namun pada pertemuan pertama ini peneliti terlebih dahulu yang mempraktikkan dongeng tersebut di depan peserta didik, dan peserta didik mendengarkan dan melihat

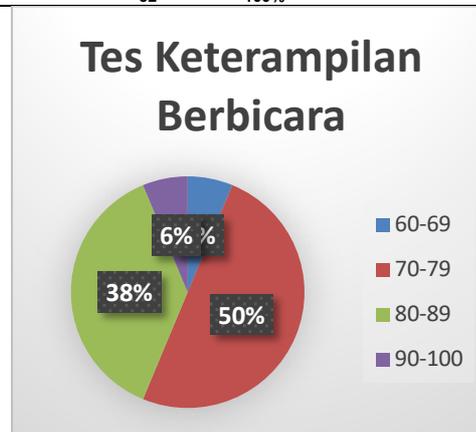
peneliti untuk mempraktikkan dongeng tersebut. Setelah peneliti selesai mempraktikkan dongeng tersebut, peneliti memberikan kesempatan dan waktu kepada peserta didik untuk diskusi dengan teman kelompoknya siapa yg berperan sebagai anjing dan kucing.

Pada pertemuan ke dua dan ketiga peserta didik tersebutlah yang mempraktikkan dongeng tersebut di depan kelas secara berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang dikarenakan di dalam dongeng tersebut hanya ada 2 tokohnya, yaitu kucing dan anjing. Kemudian pada saat peserta didik maju ke depan untuk mempraktikkan dongengnya, peneliti memperbolehkan peserta didik untuk membawa teks dongeng tersebut untuk dibawa maju kedepan. Peneliti memperbolehkan membawa teks karena memang mengingat mereka yang masih kelas III, ini ibaratkan tahap awal bai mereka untuk melatih keterampilan mereka untuk tidak malu-malu Ketika di suruh untuk berbicara. Selain itu untuk melatih keberanian mereka juga.

Ketika peserta didik maju ke depan untuk mendongeng peneliti yang akan menilai si peserta didik tersebut sejauh mana ia mampu memahami dongeng yang ia tampilkan. Ketika peserta didik tersebut maju peneliti akan menilai melalui lembar test yang sudah di siapkan. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal keterampilan berbicara peserta didik. Hasil tes yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik masih berada pada kategori sedang. Data nilai test peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kategori Nilai Tes Keterampilan Berbicara Kelas III

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase%	Kategori
60-69	2	6,25%	Perlu Perbaikan
70-79	16	50,00%	Cukup Berkembang
80-89	12	37,5%	Berkembang
90-100	2	6,25%	Sangat Berkembang
	32	100%	



Gambar 2. Diagram Tes Keterampilan Berbicara

Gambar 2. menunjukkan sebaran nilai Tes keterampilan berbicara peserta didik mengalami peningkatan signifikan. Meskipun ada 2 peserta didik (dalam kategori "perlu perbaikan", mayoritas peserta didik kini berada pada tingkat pemahaman yang lebih tinggi: 16 peserta didik "cukup berkembang") dan 12 peserta didik "Berkembang" dan 2 peserta didik sangat Berkembang. Pergeseran dari kategori "Perlu Perbaikan" dan "Cukup Berkembang" pada tes keterampilan berbicara menjadi dominan "Berkembang" dan "Sangat Berkembang" ini jelas membuktikan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Gambar 2. menunjukkan diagram hasil keterampilan berbicara peserta didik kelas III. Diagram ini dengan jelas memperlihatkan adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas

III setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

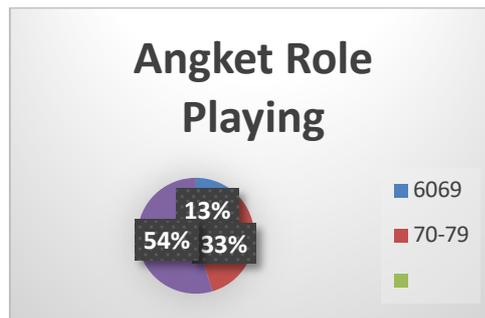
Hasil Angket Respon Peserta didik terhadap Model *Role Playing*

Peneliti melakukan pemberian angket respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Role Playing* setelah proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat respon peserta didik terhadap model pembelajaran yang telah digunakan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kategori Respon Peserta didik terhadap Model *Role Playing*

Interval nilai	Frekuensi (F)	Persentas e%	Katego ri
60-69	9	28,13%	Cukup
70-79	23	71,88%	Baik
Total	32	100%	

Berdasarkan Tabel 3., dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon yang baik terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Sebanyak 23 peserta didik berada dalam kategori Baik, sementara 9 peserta didik berada dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik merespon positif terhadap model pembelajaran tersebut. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat mendapatkan persepsi yang positif dari peserta didik.



Gambar 3. Diagram Angket *Role Playing*

Ujian Persyaratan Analisis Data Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prasyarat penting dalam analisis statistik parametrik, seperti *Uji Normalitas*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada data tes keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri 171040 Tanjung Selamat pada taraf signifikansi (α) 0.05.

Kriteria Pengambilan Keputusan untuk Uji Normalitas Lilliefors:

Jika nilai $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka distribusi data normal.

Jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka distribusi data tidak normal.

Tabel 4. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (SPSS Output)

		Unstandardized Residual
N		32
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	6.33959827
Most Extreme	Absolute Differences	.153
	Positive	.142
	Negative	-.153
Test Statistic		.153
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.056
Monte Carlo Sig.		.052
Sig. (2-tailed) ^d	99% Lower Confidence Bound Interval	.046
	Upper Bound	.057

Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan nilai signifikansi (p-value) Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu 0.56 lebih besar dari 0.05 ($\alpha=0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berbicara

peserta didik kelas III SD Negeri101740 Tanjung Selamat berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi, yang menggunakan rumus *Product Moment*, bertujuan untuk melihat ada tidaknya hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Hasilnya dinyatakan signifikan jika r hitung > r tabel, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5..

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Korelasi (SPSS Output)

		keterampilan berbicara	Model role playing
Pearson Correlation	keterampilan berbicara	1.000	.367
	model role playing	.367	.000
Sig. (1-tailed)	keterampilan berbicara	.	.019
	model role playing	.019	.
N	keterampilan berbicara	32	32

Berikut merupakan pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi.

Tabel 6. Interpretasi koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00-0.199	Sangat rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-1.00	Sangat Kuat

Diperoleh koefisien korelasi Pearson $r = 0,367$ ($n = 32$, $p = 0,038$; uji dua arah), yang menunjukkan pengaruh positif sedang dan signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* dan keterampilan berbicara siswa. Sekitar 13,5% varians pada keterampilan berbicara dapat dijelaskan oleh penerapan model ini. Dengan demikian, H_0 ditolak, dan H_1 diterima, bahwa ada pengaruh nyata secara statistik antara kedua variabel.”

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) dihitung untuk mengetahui proporsi varians dalam keterampilan berbicara yang dapat dijelaskan oleh model pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan nilai koefisien korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0,850, koefisien determinasi dihitung sebagai berikut:

$$R^2 = r^2$$

$$R^2 = (0,537)^2$$

$$= 0,288$$

Berdasarkan analisis korelasi, diperoleh $r = 0,537$ sehingga nilai koefisien determinasi $R^2 = 0,288$. Ini menunjukkan bahwa 28,8% variasi keterampilan berbicara peserta didik dapat dijelaskan oleh pembelajaran dengan model *Role Playing*, sedangkan 71,2% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Meskipun kontribusi model termasuk sedang, hasil ini memberikan indikasi pengaruh positif *Role Playing*, tetapi juga menyarankan perlunya mempertimbangkan faktor-faktor tambahan dalam penelitian lanjutan. Adapun faktor-faktor tambahan yang bisa dipertimbangkan adalah, motivasi belajar dan kecemasan berbicara. Kondisi emosional seperti kecemasan, kepercayaan di rendah, atau rasa malu dapat menekan performa berbicara. Lingkungan belajar, seperti suasana kelas, dukungan guru dan teman. Dimanika kelompok dan interaksi peserta didik. Peran dalam diskusi, dan kepemimpinan berpengaruh partisipasi peserta didik.

Uji Hipotesis

Dengan data yang telah memenuhi asumsi distribusi normal, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Uji t-Test*. Pemilihan uji ini didasarkan pada karakteristik data tes keterampilan berbicara dan angket yang berasal dari subjek yang sama. Analisis dilakukan dengan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 27. Hipotesis penelitian yang diuji adalah:

H_a : Terdapat pengaruh pada penggunaan model

pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Bab 4 Ungkapan dalam dongeng di Kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Bab 4 Ungkapan dalam dongeng di Kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025

Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika Sig. (2-tailed) ≤ 0.05 , maka Hipotesis Nol (H0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima (artinya ada pengaruh yang signifikan).

Jika Sig. (2-tailed) > 0.05 , maka Hipotesis Nol (H0) diterima dan Hipotesis Alternatif (Ha) ditolak (artinya tidak ada pengaruh yang signifikan).

Hasil uji t-test disajikan pada Tabel 7. berikut:

Tabel 7. Hasil Uji t-Test SPSS (Ouput)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	55.442	10.452		5.304	.000
model role playing	.329	.152	.367	2.159	.039

Hasil uji t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar 5.304. Nilai ini diperoleh dari perbandingan rata-rata antara hasil tes keterampilan berbicara dan angket rodel pembelajaran *Role Playing*, di mana rata-rata perbedaan (Mean Difference) adalah 2.159. Angka ini secara spesifik mengindikasikan bahwa rata-rata nilai dari hasil dari nilai keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan model

role playing mempunyai nilai yang tinggi yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara setelah satu kali perlakuan.

D. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat. Hasil analisis data menunjukkan adanya hubungan positif sedang antara penggunaan model *Role Playing* dengan keterampilan berbicara ($r = 0,537$, $p = 0,002$). Koefisien determinasi sebesar 0,288 menunjukkan bahwa sekitar 28,8% variasi keterampilan berbicara siswa dijelaskan oleh model pembelajaran ini. Penemuan ini sejalan dengan pandangan Slavin (2011) yang menegaskan bahwa pembelajaran aktif berbasis pengalaman langsung dapat memperkuat kompetensi siswa, termasuk keterampilan bahasa.

Model *Role Playing* memberikan ruang kepada siswa untuk mengekspresikan ide, mengasah keberanian, serta melatih penggunaan bahasa dalam konteks sosial yang nyata. Pendekatan ini mendukung teori Lev Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak terjadi dalam konteks sosial melalui interaksi dengan orang lain, khususnya dalam zona perkembangan proksimal (ZPD). Dalam kegiatan *Role Playing*, siswa tidak hanya menyampaikan isi teks, tetapi juga membangun makna secara kolaboratif, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan

berpikir dan keterampilan berbicara secara bersamaan.

Selain itu, pembelajaran melalui Role Playing juga sejalan dengan pendekatan humanistik dalam pendidikan, di mana pembelajaran dirancang agar sesuai dengan kebutuhan emosional dan sosial peserta didik (Wina, 2013). Ketika siswa dilibatkan dalam aktivitas bermain peran, mereka tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga belajar memahami peran sosial, berempati, dan membangun kepercayaan diri. Namun, penelitian ini juga mengungkap adanya hambatan yang dihadapi oleh sebagian siswa dalam berbicara secara efektif. Berdasarkan data angket, diketahui bahwa sekitar 31,25% siswa merasa kurang nyaman dengan metode ini, dan 15,6% lainnya merasa sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan model ini masih dipengaruhi oleh faktor internal seperti kecemasan, takut salah, dan rendahnya rasa percaya diri.

Temuan ini mendukung Krashen (1982) dalam teorinya tentang Affective Filter Hypothesis yang menyatakan bahwa faktor afektif seperti kecemasan dan motivasi berpengaruh besar terhadap kemampuan berbahasa siswa. Jika siswa merasa tertekan atau takut, mereka akan kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ramah, dan mendukung keterlibatan emosional siswa agar keterampilan berbicara dapat berkembang secara optimal.

Penelitian ini juga mengonfirmasi hasil studi oleh Priatna dan Setyarini (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing secara signifikan

meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mereka menemukan bahwa model ini mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu berbicara secara lancar dalam konteks bermain peran, seperti pada materi "Ungkapan dalam Dongeng". Peningkatan tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada afeksi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Dari segi evaluasi pembelajaran, penggunaan tes lisan sebagai alat ukur dalam penelitian ini relevan dengan pendekatan penilaian autentik yang menilai kemampuan siswa secara langsung dan kontekstual. Menurut Sudjana (2005), penilaian yang baik harus mencerminkan proses dan hasil belajar yang sebenarnya. Model Role Playing memungkinkan guru menilai kompetensi berbicara siswa dalam situasi nyata, bukan sekadar melalui hafalan atau tes tulis. Hal ini memperkuat validitas pengukuran dan memberikan gambaran yang lebih utuh tentang kemampuan siswa.

Dalam praktiknya, guru memiliki peran penting dalam keberhasilan implementasi Role Playing. Sebagai fasilitator, guru harus mampu mendesain skenario bermain peran yang relevan dengan materi, menyesuaikan peran dengan tingkat kenyamanan siswa, serta memberikan umpan balik yang membangun. Hal ini sesuai dengan pandangan Yamin dan Ansari (2012) yang menekankan bahwa strategi pembelajaran berbasis kompetensi harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa secara individual agar hasil belajar dapat maksimal.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang positif, perlu diakui bahwa pembelajaran

Role Playing tidak selalu mudah diterapkan. Tantangan terbesar terletak pada kesiapan guru, pengelolaan kelas, serta waktu yang dibutuhkan untuk menyusun dan melaksanakan kegiatan bermain peran yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan penguatan kapasitas guru dalam menerapkan strategi ini secara optimal di kelas.

Secara keseluruhan, pembelajaran Role Playing terbukti tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Model ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam membentuk kemampuan komunikasi yang baik sejak dini. Dengan dukungan teori, hasil riset sebelumnya, serta penguatan praktik di lapangan, pembelajaran bermain peran layak untuk dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Bab 4 "Ungkapan dalam Dongeng" di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi Pearson sebesar $r = 0,537$ dengan nilai signifikansi $p = 0,002$ ($< 0,05$), serta koefisien determinasi $R^2 = 0,288$, yang menunjukkan bahwa 28,8% variasi keterampilan berbicara dijelaskan oleh penggunaan model

Role Playing. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil paired samples t-test yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah perlakuan. Secara teori, model Role Playing sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana pembelajaran dianggap bermakna ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dengan memainkan peran dalam konteks pembelajaran, siswa tidak hanya melatih kemampuan berbicara secara langsung, tetapi juga menginternalisasi makna dan nilai-nilai komunikasi.

Namun demikian, efektivitas model ini tidak terlepas dari hambatan yang dihadapi peserta didik, terutama dalam aspek emosional seperti kecemasan, rasa takut salah, dan kurang percaya diri. Hasil angket menunjukkan bahwa meskipun rata-rata respon peserta didik terhadap pembelajaran Role Playing cukup baik (skor rata-rata 74,18), masih terdapat 46,85% peserta didik yang merasa kurang atau sangat kurang nyaman dengan model ini. Hambatan internal tersebut diperparah oleh kondisi sosial kelas dan rendahnya motivasi belajar, yang turut memengaruhi keterampilan berbicara mereka. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pendukung yang mampu menciptakan suasana kelas yang positif dan inklusif, serta mendorong kepercayaan diri siswa. Strategi seperti pemberian umpan balik yang membangun, penguatan positif, dan pendekatan yang empatik sangat diperlukan agar manfaat dari pembelajaran Role Playing dapat dirasakan secara merata oleh semua peserta didik. Dengan demikian, model Role Playing dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk

meningkatkan keterampilan berbicara di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Ali, M. (2020). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Issue 1).
- Aping, M., & Uliyanti Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak, E. (n.d.). *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER KELAS V SDN 03 PONTIANAK KOTA*.
- Arikunto. (2023). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71.
- Deliyana, E., Siti, H., & Fitriani, H. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI SUKASARI II KABUPATEN TANGERANG* (Vol. 8, Issue 1).
- E., Tarbiyah, I., Keguruan, D., & Syarifuddin, A. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. In *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* (Vol. 2, Issue 1).
- Fauziyah, S. H., & Hernawan, A. H. (2024). 3575 Problematika Keterampilan Berbicara Dan Komunikasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 3575–3589.
- Guru, E., Negeri, S., & Abstrak, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 211–221.
- Gusnayetti. (2021). Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Lisan Bagi Mahasiswa. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Hariato, E. (2020a). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422.
- Hariato, E. (2020b). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. In *DIDAKTIKA* (Vol. 9, Issue 4).
- Hawa, A. M., Putra, L. V, Suryani, E., & ... (2024). Efektivitas Model Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. ... *Dan Pembelajaran ...*, 8(1), 52–60.
- Istarani. (2012). 58 *Model pembelajaran inovatif* (Siddik (Ed.); CV. ISCOM). MEDIA PERSSADA.
- Jurnal, N. :, Guru, P., Dasar, S.,

- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar STUDI DESKRIPTIF MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERLANDASKAN TEORI SOCIAL LEARNING BERBASIS PEDAGOGIK KREATIF* (Vol. 7, Issue 1).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Linggasari. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40.
- Masrin. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool Jakarta. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 5(2), 58.
- Mubin, M. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.
- Muhammad Ibnu Mubarak, O., Abdul Matin, R., Safaat, S., Studi Pendidikan Agama Islam, P., & Riyadhul Jannah, S. (2024). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Online) Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 2807–2937.
- Mulyadi, M. (2023). Implikasi Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2), 29–33.
- Mulyani, A. S. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 7(1), 1–7.
- Negeri, M. S., & Sambas, K. (2022). *Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Role Playing Learning Method in Improving Student'S Islamic Education Learning Achievement*. 8(2), 650–662.
- Ngalimun. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112.
- Ngalimun. (2022). *Strategi dan Model pembelajaran* (Agvenda (Ed.); Pressindo).
- Nurul, K. U., Leo, A., & Sri, W. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Candi*, 19(2), 1–16.
- Pendidikan, P., Indonesia, B., & Malikussaleh, U. (2024). *Metode One Day One Argument sebagai Upaya dalam Meningkatkan Produktivitas Keterampilan Berbicara*. 2(1), 101–108.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 43–50.
- Puspita Sari, V. D. (2022). Analisis Keterampilan Berbicara Dengan

- Menggunakan Metode Storytelling Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 88–98.
- Raenaldi, N. F. (2019). Keterampilan Berbicara Presenter. *Osf.Io*.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmi, N. A. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 34–41.
- Ramadhan, R. A., Mulya, D., & Tanjung Utami, Y. (2022). Pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku agresif anak dengan hambatan pendengaran. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 7(1), 7.
- Rantau, S. D. N., Melalui, B., & Mendogeng, K. (n.d.). *Melatih keterampilan berbicara siswa SDN 20 Rantau Bayur melalui kegiatan mendongeng (2023)*.
- Rezky, Y., Kadir, A., Karmila, W., Achmad, S., Faisal, M., & Berbicara, K. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Educaation*, 3(1), 142–155.
- Saliya, I. I., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2023). Analisis Tingkat Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 330–337.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational psychology: Theory and practice* (10th ed.). Pearson Education.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Suryaningrum, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Keterampilan Berbicara dan Aspek Pendukungnya pada Siswa Kelas Tinggi di SDN 7 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru: Studi Kasus di Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 202–214.
- Thohir, M. F. (2019). Penggunaan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dalam pengajaran pkn. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 42–47.
- Ummah, M. S. (2019). *Buku statistik. Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wacana, A. O. V., Suaedi, H., & Citraningrum, D. M. (2024). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 1 , Maret 2024 Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 1 , Maret 2024. Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia V, 13(1), 33–48.*
- Wina, S. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Wuryaningtyas, C. J. (n.d.). **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF-INTEGRATIF.**

- Yamin, M., & Ansari, B. I. (2012).
Strategi pembelajaran berbasis
kompetensi. Gaung Persada
Press.
- Yolanda Eriana pradita. Pengaruh
Metode *Role Playing* Terhadap
Kemampuan Bercerita Siswa
Kelas V SDN 05 Ampenan.