

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA DALAM DRAMA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2021- 2022

Winda Astutik¹⁾, Putri Juwita²⁾

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan
email : ²putri.juwita16@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mempengaruhi metode (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara dalam drama pada siswa kelas XI TITL 1 dan TITL 2 SMK Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2021-2022 yang berjumlah 29 siswa. Sampel penelitian ini adalah sampel yang ditetapkan dari sebagian jumlah populasi yang ada, yaitu sebanyak 193 siswa. Penelitian ini bersifat eksperimen dengan model *one group pretest and posttest design*. Dari pengolahan data diperoleh hasil pretest dengan rata-rata 71,44, standar deviasi 15,22, 23,52% dengan kategori baik sekali, 35,29% dengan kategori baik, dengan kategori cukup 11,76%, 11,76% dengan kategori kurang, dan 17,64%. Sedangkan hasil posttest diperoleh rata-rata 82,08, standar deviasi 5,09, 50% dengan kategori baik sekali, 4% dengan kategori baik, dengan kategori cukup 16,16%, berkategori kurang 0% dan kategori kurang baik 0%. Dari uji homogenitas didapat bahwa sampel penelitian ini berasal dari populasi yang homogen. Setelah uji normalitas dan homogenitas, didapat t_0 2,79. Setelah t_0 diketahui kemudian dikonsultasikan pada taraf signifikan 5% dengan $df = N-1$ (12-1) = 11, dari df 11 diperoleh taraf signifikan 5% = 4,84, karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari yaitu 2,79 maka hipotesis alternatif (h_a) diterima. Berdasarkan analisis data diatas dapat disimpulkan metode pembelajaran (*Role Playing*) berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara dalam drama kelas XI TITL 1 dan XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022.

Kata kunci : *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, Drama

ABSTRACT

*This study aims to influence the method (role playing) on speaking skills in drama in class XI TITL 1 and TITL 2 SMK Negeri 2 Medan in the academic year 2021-2022, totaling 29 students. The sample of this research is a sample that is determined from part of the existing population, which is as many as 193 students. This research is experimental with a one group pretest and posttest design model. From the data processing, the results of the pretest were obtained with an average of 71.44, standard deviation of 15.22, 23.52% in the very good category, 35.29% in the good category, with the sufficient category 11.76%, 11.76% with the less category, and 17.64%. While the posttest results obtained an average of 82.08, standard deviation of 5.09, 50% in the very good category, 4% in the good category, with the sufficient category 16.16%, 0% less category and 0% less good category. From the homogeneity test, it was found that the sample of this study came from a homogeneous population. After the normality and homogeneity test, it was obtained to 2.79. After t_0 is known then consulted at a significant level of 5% with $df = N-1$ (12-1) = 11, from df 11 obtained a significant level of 5% = 4.84, because to obtained is greater than 2.79 then the hypothesis alternative (h_a) is accepted. Based on the data analysis above, it can be concluded that the learning method (*Role Playing*) has a positive effect on speaking skills in class XI TITL 1 and XI TITL 2 dramas at SMK Negeri 2 Medan in the 2021-2022 academic year.*

Keywords : *Role Playing*, *Speaking Skills*, *Drama*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Jadi, suatu proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila para siswa memperoleh perubahan kearah yang lebih baik dalam

penambahan pengetahuan, perubahan penguasaan keterampilan, dan perubahan positif menuju kedewasaan sikap-perilaku.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi dalam kehidupan sehari-

hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Menurut Basiran dalam Wimpiadi, dkk (2014: 36) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah keterampilan komunikasi daya tangkap peran, makna, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbicara. Berdasarkan hal tersebut kita patut memahami setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya mendapatkan perhatian dalam pengajaran keterampilan berbicara di sekolah.

Bermain peran adalah sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran karakter dalam latar fiksi, pemain bertanggung jawab untuk memerankan peran ini dalam sebuah narasi, baik dengan melakukan akting, melalui pengambilan keputusan yang terstruktur, atau pengembangan karakter. Adapun kelebihan *Role Playing* atau bermain peran dapat mengasah kemampuan sosial, melatih emosi dan ekspresi, dan mampu mengembangkan kreativitas.

Berdasarkan observasi awal bersama narasumber dari salah seorang guru di sekolah SMK Negeri 2 Medan, peneliti menemukan permasalahan dalam keterampilan berbicara yaitu minimnya kemampuan siswa dalam berbicara, rendahnya minat berbicara siswa dan proses pembelajaran hanya terfokus pada guru, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh para guru bersifat konvensional. Banyak dari siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Kenyataan menunjukkan bahwa taraf kemampuan berbicara siswa bervariasi mulai taraf yang sedang, gagap atau kurang. Tidak sedikit juga siswa yang masih takut-takut berdiri dihadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang juga siswa lupa segalanya jika ia berhadapan dengan sejumlah temannya sehingga membuat siswa susah untuk mengungkapkan pembicaraan.

Menyikapi masalah tersebut, peneliti mengharapkan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada proses pembelajaran bermain peran akan meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa yakni siswa terlibat aktif

dalam setiap pembelajaran yang di dapatkan. Salah satu pembelajaran sastra di sekolah yang dapat dipakai sebagai media untuk mengekspresikan diri adalah kompetensi bermain peran. Bermain peran atau *Role Playing* adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (Riadi, 2019: 35).

METODE PENELITIAN

Sugiyono mengatakan bahwa bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari dua eksperimental design yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017: 114). Penelitian ini hanya melibatkan dua kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara dalam drama pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pre-test dan Post-test Design*.

Penelitian ini berfokus pada dua kelas yaitu kelas XI TITL 1 dan XI TITL 2 di SMK Negeri 2 Medan. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono,2016:117). Dari pengertian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh objek yang kemudian akan diteliti. Jadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TITL 1 dan XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

Arikunto (2010: 104) menyebutkan bahwa "Sampel adalah sebagian atau perwakilan dari populasi yang akan diteliti". Apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika populasinya diatas 100 orang maka dapat

diambil antara 10-15% dan 20-25% atau lebih. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

$$\frac{15}{100} \times 193 = 29$$

Berdasarkan pendapat diatas, sampel penelitian ini ditentukan sebanyak 29 siswa. Sampel penelitian ini disebut dengan sampel *cluster sampling*.

Dari data yang telah diolah dan dianalisis dapat disimpulkan hasil penelitian tentang masalah yang sedang diteliti. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan menurut Sudijono (dalam Lusiana Lubis 2015:31) diantaranya sebagai berikut : (1)Mentabulasi skor *pre-test* (X), (2)Mentabulasi *post-test* (Y), (3)Mencari mean hasil *pre-test* [$Mx = \frac{\sum fx}{N}$], (4)Mencari mean hasil *post-test* [$My = \frac{\sum fy}{N}$], (5)Mencari standar deviasi *pre-test* [$SDx = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N_2}}$], (6)Mencari standar deviasi *post-test* [$SDy = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N_2}}$], (7)Mencari Uji Normalitas (X), (8)Mecari Uji Normalitas (Y), (9)Mecari Uji Homogenitas [$F_{hitung} = \frac{\text{Variabel terbesar}}{\text{Variabel terkecil}}$], (10)Mencari Uji Hipotesis [$t_0 = \frac{M_y - M_x}{SEM_X - M_Y}$].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *One group pre-test dan post-test design*. Data hasil *pre-test* adalah hasil pembelajaran sebelum menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan data hasil *post-test* adalah hasil pembelajaran keterampilan berbicara dalam drama dengan menggunakan metode *Role Playing*. Tes diberikan kepada 29 orang siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022.

Kemampuan siswa kelas XI dalam berbicara sebelum menggunakan metode *Role Playing (Pre-test)* dikategorikan baik. Identifikasi hasil *pre-test* tersebut dikatakan normal dan wajar karna kategori yang paling banyak adalah kategori baik

dan cukup. Diuraikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-Test*

X	F	Fx	X=x- \bar{x}	X ²	Fx ²
40	1	40	-31,47	990,36	990,36
50	2	100	-21,47	460,96	921,92
55	1	55	-16,47	271,26	271,26
60	1	60	-11,47	131,56	131,56
65	1	65	-6,47	41,86	41,86
70	1	70	-1,47	2,16	2,16
75	2	150	3,53	12,46	24,92
80	4	320	8,53	72,76	291,04
85	2	170	13,53	183,06	366,12
90	1	90	18,53	343,36	343,36
95	1	95	23,53	553,66	553,66
	$\sum f$ - 17	121 5	-21,17	$\sum X^2=3.0$ 63,46	$\sum fX^2=$ 3.938, 22

Berdasarkan data di atas rata-rata nilai keterampilan berbicara dalam drama siswa kelas kontrol adalah 71,47 yang berarti tergolong ke dalam kategori cukup. Data tersebut dapat dikategorikan menjadi lima kategori yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Adapun ketentuan pengkategorian data sebagai berikut.

Tabel 2 Identifikasi Kecenderungan Hasil Keterampilan Berbicara Dalam Drama Kelas Kontrol Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing*

Rentang	F. Absolut	F. Relatif	Kategori
85-100	4	23,52%	Baik Sekali
75-84	6	35,29%	Baik
65-74	2	11,76%	Cukup
55-64	2	11,76%	Kurang
0-54	3	17,64%	Kurang Baik
Jumlah	17	99,97%	

Dapat disimpulkan berdasarkan tabel di atas bahwa sebanyak 4 siswa (23,52%) dengan kategori baik sekali, 6 siswa (35,29%) dengan kategori baik, dengan kategori cukup (11,76%) sebanyak 2 siswa, (11,76%) sebanyak 2 siswa dengan kategori kurang, dan 3 siswa (17,64%) dengan kategori kurang baik. Dengan standar deviasi data di atas adalah 15,22.

Kemampuan siswa kelas XI dalam berbicara sebelum menggunakan metode *Role Playing (Post-test)* dikategorikan baik sekali. Identifikasi hasil *post-test* tersebut dikatakan normal dan wajar karna kategori yang paling banyak adalah kategori baik sekali. Berikut skor *post-test* kelompok eksperimen seperti terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Eksperimen

Y	F	Fy	Y=y- \bar{y}	Y ²	Fy ²
70	2	140	12,08	145,92	291,84
75	1	75	7,08	50,12	50,12
80	3	240	2,08	4,32	12,98
85	3	255	-2,92	8,52	25,56
90	2	180	-7,92	62,72	125,44
95	1	95	-12,92	166,92	166,92
	$\sum f = 12$	985	-2,52	$\sum Y^2 = 438,52$	$\sum fY^2 = 672,86$

Berdasarkan data di atas rata-rata nilai kemampuan menulis puisi siswa kelas eksperimen adalah 82,08 yang berarti tergolong ke dalam kategori baik. Data tersebut dapat dikategorikan menjadi lima kategori yaitu kurang baik, kurang, cukup, baik, dan baik sekali. Adapun ketentuan pengkategorian data sebagai berikut.

Tabel 4. Identifikasi Kecenderungan Hasil Keterampilan Berbicara Dalam Drama Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Metode *Role Playing*

Rentang	F. Absolut	F. Relatif	Kategori
85-100	6	50%	Baik Sekali
75-84	4	33,33%	Baik
65-74	2	16,16%	Cukup
55-64	0	0%	Kurang
0-54	0	0%	Kurang Baik
Jumlah	12	100%	

Dapat disimpulkan berdasarkan tabel di atas bahwa sebanyak 6 siswa (50%) dengan kategori baik sekali, 4 siswa (4%) dengan kategori baik, dengan kategori cukup (16,16%) sebanyak 2 siswa, berkategori kurang 0% dan kategori kurang baik 0%. Dengan standar deviasi data di atas adalah 5,09.

a. Uji Normalitas *Pre-test*

Tabel 5. Uji Normalitas *Pre-test*

X	F	FKum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L	
40	1	1	-2,06	0,019	0,058	-0,039	
50	2	3	-1,41	0,079	0,176	-0,097	
55	1	4	-1,08	0,140	0,235	-0,095	
60	1	5	-0,75	0,226	0,294	-0,068	
65	1	6	-0,42	0,337	0,352	-0,015	
70	1	7	-0,09	0,464	0,411	0,053	
75	2	9	0,23	0,409	0,259	0,15	
80	4	13	0,56	0,287	0,764	-0,477	
85	2	15	0,88	0,189	0,882	-0,693	
90	1	16	1,21	0,113	0,941	-0,828	
95	1	17	1,54	0,061	1	-0,939	
						L _{hitung}	0,15
						L _{tabel}	0,206
						Ket	Normal

Diketahui rata-rata variabel X = 71,47 standar deviasi =15,22, dan N= 17.

1) Bilangan Baku (Zi)

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{\frac{SD}{40 - 71,47}} = \frac{15,22}{-31,47} = \frac{15,22}{-31,47} = -2,06$$

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya.

$$2) F(Z_i) = 0,5 \pm Z_i = 0,5 - 2,06 = 0,019$$

Demikian untuk mencari F(Zi) selanjutnya.

$$3) S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{n} = \frac{1}{17} = 0,058$$

Demikian untuk mencari S(Zi) selanjutnya.

$$4) L = F(Z_i) - S(Z_i) = 0,019 - 0,058 = -0,039$$

Demikian untuk mencari L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui L_{hitung} 0,15 dengan menggunakan a - 0,05 dan N = 17, maka nilai kritis melalui uji liliefors diperoleh L_{tabel} = 0,206.

Ternyata $L_{hitung} 0,15 < 0,206$. Ini membuktikan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas *Post-test*

Tabel 6. Uji Normalitas *Post-test*

X	F	FKum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L	
70	2	3	-2,37	0,008	0,25	-0,242	
75	1	4	-1,39	0,082	0,33	-0,248	
80	3	7	-0,40	0,344	0,58	-0,236	
85	3	10	0,57	0,284	0,83	-0,546	
90	2	12	1,55	0,060	1	-0,94	
95	1	13	2,53	0,005	1,08	-1,075	
						L_{hitung}	-0,94
						L_{tabel}	0,242
						Ket	Normal

Diketahui rata-rata variabel Y = 82,08 standar deviasi = 5,09, dan N= 12.

1) Bilangan Baku (Zi)

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{SD} = \frac{70 - 82,08}{5,09} = -2,37$$

$$2) F(Z_i) = 0,5 \pm Z_i = 0,5 - 2,37 = 0,008$$

Demikian untuk mencari F(Zi) selanjutnya.

$$3) S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{n} = \frac{1}{12} = 0,25$$

Demikian untuk mencari S(Zi) selanjutnya.

$$4) L = F(Z_i) - S(Z_i) = 0,008 - 0,25 = -0,242$$

Demikian untuk mencari L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui $L_{hitung} 0,94$ dengan menggunakan $a = -0,05$ dan $N = 12$, maka nilai kritis melalui uji liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,242$. Ternyata $L_{hitung} 0,94 < 0,319$. Ini membuktikan bahwa data *post-test* berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Tes

Untuk menguji homogenitas sampel digunakan uji kesamaan varians. Varians merupakan kuadrat dari standar deviasi. Syarat data homogenitas adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf nyata $a = 0,05$ dan dk pembilang $n = 12$; dk penyebut $(n-1) 11$.

$$\text{Diketahui : Varians variable } x = 15,22$$

$$\text{Varians variable } y = 5,09$$

$$\text{Sehingga : } F_{hitung} = \frac{\text{variabel terbesar}}{\text{variabel terkecil}} = \frac{15,22}{5,09}$$

$$F_{hitung} = 2,99$$

Sehingga dapat dilihat bahwa $F_{hitung} = 2,99$ $F_{tabel} = 4,84$ pada taraf nyata $a = 0,05$, yang berarti sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen.

d. Uji Hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan dan ternyata kedua variable berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama (homogen). Dengan demikian statistic uji "t" dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$t_o = \frac{M_y - M_x}{\frac{SEM_x - SEM_y}{\sqrt{2}}} = \frac{82,08 - 71,47}{\frac{3,80}{\sqrt{2}}} = \frac{10,61}{3,80} = 2,79$$

dikonsultasikan dengan rumus "r"

$$r = t_o^2 = (2,79)^2 = 7,78\%$$

Setelah t_o diperoleh, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan 5% dengan $df = 12-1 = 11$ diperoleh taraf signifikan 5% sebesar 4,84. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, data diketahui bahwa $t_o < t_{tabel}$, yakni $2,79 < 4,84$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa dalam drama pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan tahun pembelajaran

2021-2022, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa dalam drama pada siswa kelas XI TITL 1 dan XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2021-2022 sebelum menerapkan metode (*Role Playing*) berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 71,47 dengan nilai tertinggi 95, nilai terendah 40 dan standar deviasi sebesar 15,22. Uji Normalitas nilai krisis melalui uji liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,206$. Ternyata $L_{hitung} 0,15 < 0,206$. Ini membuktikan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal.
2. Keterampilan berbicara siswa dalam drama pada siswa kelas XI TITL 1 dan XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2021-2022 setelah menerapkan metode (*Role Playing*) berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 82,08 dengan nilai tertinggi 95, nilai terendah 70 dan standar deviasi sebesar 5,09. Uji Normalitas nilai krisis melalui uji liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,242$. Ternyata $L_{hitung} 0,94 < 0,319$. Ini membuktikan bahwa data *post-test* berdistribusi normal.
3. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan 7,78% terhadap keterampilan berbicara dalam drama pada siswa kelas XI TITL 1 dan XI TITL 2 SMK Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2021-2022. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan yaitu $t_o < t_{tabel}$ ($2,79 < 4,84$) yang berarti H_a diterima.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini perlu diungkapkan beberapa saran dalam bagian bawah ini.

1. Kesimpulan diatas menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam drama. Oleh karena itu metode pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode

pembelajaran dalam belajar mengajar dikelas.

2. Sebaiknya dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran ini, guru bahasa dan sastra Indonesia memiliki pemahaman yang baik dari segi persiapan, pelaksanaan, sampai evaluasi agar hal yang diharapkan yakni meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam drama dapat tercapai.
3. Perlu dilakukan penelitian lanjut oleh peneliti lain guna memberi masukan yang konstruktif bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Lilik. (2013). *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas III MI Ziyadatul Huda Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. PGMI-UINSH.
- Depdikbud. (2003). Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I. Jakarta : Depdikbud
- Dixit, A. M., S. V. Subba Rao, Original Article, K Choudhary, M. Singh, O. P. Choudhary, and others, 'Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Analytical Biochemistry*, 11 (2018), 1-5 <Ayu Susanti>
- Ernani, and Ahmad Syarifuddin, 'Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah', *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2 (2016), 31-32
- Endraswara, Suwardi. 2001. *Metode Pembelajaran Drama*. Jakarta: Caps
- Hendri Guntur Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Isoni, Isoni (2014) Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Putatnganten Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi. Universitas

Muhammadiyah Surakarta.

Juni 2018

- Nugraha, Nareswara. (2013). Penerapan Model Role Playing untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS siswa Kelas V SDN Kedundung 1 Kota Mojokerto. Skripsi, S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- ‘Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia’, 10 (2019), 71–76
- Pratiwi, Dyah Putri, ‘Pada Peserta Didik Kelas V SD Di Kelurahan Makasar , Jakarta Timur’, 2016, 1–157
- Silalahi, Wesly. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidempuan. *School Education Journal (SEC)*. Vol. 8 No. 2
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1979. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (2015). *Berbicara Sebagai Salah Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Yamin, Marintis. (2007). *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*”. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Wiastra. (2013). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Denpasar Tahun 2012/2013.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group