ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i5.1808

PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI 37 PEKANBARU

Otang Kurniaman[1], Gustimal Witri[2], Sholiha Dwi Utami[3]
Universitas Riau
sholiha.dwi4442@student.unri.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 5, 2023	Sep 9, 2023	Sep 12, 2023	Sep 15, 2023

Abstract

This study aims to determine the effect of the role playing method on speaking skills of fifth grade students at SD Negeri 37 Pekanbaru. This type of research is quantitative research using pre-experimental design methods. The research design used in this study is the one group pretest posttest design. The subject of this study were students of class V B at SD Negeri 37 Pekanbaru with a total of 23 students. The data collection technique used in this research is using an oral test through the initial test technique (pretest) and the final test (posttest). the results of this study show that students speaking skills have increased. The average pretest score obtained was 40,86 then given treatment eith the role playing methode after being given posttest further treatment, the average posttest score increassed to 64,13 and obtained an increase (gain) of 0,38 with moderate criteria. Based on the result of the research and data analysis, it can be concluded that the role playing method has an effect on the speaking skills of fifth frade students at SD Negeri 37 Pekanbaru. Based on the result of the t_table that has been carried out, a significance of 8.21 is greater than t_table 2.08 it can be concluded that H_o is rejected and H_a is accepted.

Keywords *: Speaking Skills, Role Playing Method*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest posttest design*. Subjek dari penelitian ini merupakan siswa kelas V B Sd Negeri 37 Pekanbaru dengan jumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang di gunakan

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes yang berbentuk lisan melalui teknik tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan. Rata-rata skor *pretest* yang di dapat yaitu 40,86 kemudian di berikan perlakuan dengan metode *role playing* setelah diberikan perlakuan selanjutnya *posttest*, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 64,13 dan diperoleh hasil peningkatan (*gain*) sebesar 0,38 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V Sd Negeri 37 Pekanbaru. Berdasarkan hasil t_{hitung} yang telah dilakukan diperoleh signifikansi 8,21 lebih besar dari t_{tabel} 2,08 dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima.

Kata kunci : Keterampilan Berbicara, Metode Role Playing

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia mengasah keterampilan komunikasi dan mengekspresikan diri dengan berbicara. Berdasarkan hal tersebut kita patut memahami setiap orang untuk dapat berbicara atau berkomunikasi secara baik dan benar, namun tidak semua orang yang memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Siswa dapat memiliki keterampilan dengan mempraktikkan langsung pada objek nyata yang dipelajari menurut (Pratiwi, 2018). Berbicara merupakan aktivitas bahasa kedua yang digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari setelah mendengarkan. Manusia pada dasarnya mengenal bahasa berawal dan bunyi-bunyi (bahasa) yang mereka dengar yang kemudian manusia belajar mengucap dan akhirnya mampu untuk berbicara menurut (Setyonegoro, 2020).

Berbicara merupakan kegiatan berkomunikasi yang biasa dilakukan sehari-hari namun ada beberapa karakteristik dari kegiatan berbicara Pendapat (Salamat, 2019) karakteristik yang harus ada dalam kegiatan berbicara antara lain yaitu harus ada lawan bicara, penguasaan lafal, struktur, dan kosa kata, dan Tema/topik yang dibicarakan. Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi tingkat keterampilan berbicara siswa berdasarkan pada penjelasan dari (Rezeki, 2019) dalam (Febiyanti et al., 2020), yaitu faktor eksternal (lingkungan keluarga dan masyarakat) dan internal yang berasal dari metode dan media pembelajaran. Faktor eksternal merupakan penggunaan bahasa di lingkungan keluarga dan masyarakat dapat mempengaruhi keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa, karena banyak siswa yang masih menggunakan bahasa daerahnya masing-masing dalam berkomunikasi di sekolah. Sedangkan faktor internal yang terdiri dari metode dan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa.

Salah satu metode yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran yaitu menggunakan metode r*ole playing*. Metode *role playing* atau yang biasa disebut juga dengan bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama, pada saat anak memilihi peran dan memainkannya kosakata baru yang dimiliki anak bertambah (Azizah & Kurniawati, 2018). Metode pembelajaran r*ole playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Riyadi, 2017). Menurut (Djamaluddin, 2019) terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing* seperti persiapan, memilih pemain, menata panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, bermain peran ulang, dan berbagi pengalaman.

Pelaksanaan metode ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan. menggunakan metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap pada keterampilan berbicara siswa. Terdapat lima karakteristik bermain peran menurut (Lib Marzuki, 2019) yaitu : menyenangkan dan mengandung nilai yang positif, didasari motivasi yang muncul dari dalam (keinginan sendiri), bersifat spontan dan sukarela, para pemain bersifat aktif, baik secara fisik maupun mental, dan memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin, dan sebagainya.

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bertanggung pada apa yang diperankan. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Keunggulan yang bisa di peroleh siswa dengan menggunakan metode *Role playing* ini dikemukakan oleh (Siti, 2014) diantaranya adalah:

1. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas lebih antusias.
4. Membangkitkan rasa semangat dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
6. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya.

7. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi.
8. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan perrmainan.
9. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Bermain peran membantu anak memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksi dengan teman-temannya. Anak belajar memberi masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain. Sehingga dalam progam bermain bersama tersebut nantinya diharapkan anak mau serta berani berinteraksi dengan orang lain yang ada disekelilingnya. Perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompok. Perkembangan sosial anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial dimana anak berada (Angriani, 2017).

Berdasarkan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini ada untuk melihat bagaimana pengaruh dari metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 pekanbaru.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan mrnggunakan metode *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design* yaitu membandingkan nilai *pretest* dengan *posttest* di dalam satu kelas. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen *One Group Pretest Posttest Design*

Test awal *(pretest)*	Perlakuan	Test akhir *(posttest)*
O1	X	O2

Sumber : (Sugiyono, 2014)

Keterangan :

O1 : Hasil belajar siswa sebelum perlakuan *(pretest)*

X : Perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*

O2 : Hasil belajar siswa sesudah perlakuan *(posttest)*

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru yang terletak di Jl. Garuda Sakti kecamatan tampan, Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B, yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dalam bentuk tes lisan. Kemampuan dalam menjelaskan situasi, menyebutkan tema atau judul dari sebuah kejadian, memberikan penjelasan awal secara singkat mengenai sebuah kejadian dengan urutan yang benar dan lancar, dan menjelaskan kronologi atau proses terjadinya sebuah kejadian secara runtut dan jelas.

Tabel 2. Indikator Keterampilan Berbicara

No	Indikator Penilaian	Nilai	Deskriptor Penilaian
1	Volume suara	4	Siswa berbicara menggunakan volume suara yang jelas.
		3	Siswa berbicara menggunakan volume suara sedang.
		2	Siswa berbicara menggunakan volume suara kecil.
		1	Siswa berbicara menggunakan volume suara sangat kecil.
2	kelancaran	4	Pembicaraan dalam segala hal sangat lancar.
		3	Pembicaraan lancar tapi sekali-kali masih tersendat.
		2	Pembicaraan sering ragu dan tersendat-sendat.
		1	Pembicaraan selalu berhenti.
3	intonasi	4	Semua intonasi pembicaraan sangat tepat, hampir tidak ada kesalahan.
		3	Kadang-kadang terjadi kesalahan intonasi, tetapi tidak mengganggu pembicaraan.
		2	Banyak terjadi kesalahan intonasi, yang mengganggu pembicaraan.
		1	Semua intonasi pembicaraan tidak tepat.
4	pelafalan	4	Berbicara dengan sangat jelas, tidak ada kata yang salah pelafalan/ucap.
		3	Berbicara dengan sangat jelas, tetapi ada beberapa kata yang salah pelafalan.
		2	Berbicara kurang jelas, banyak kata yang salah pelafalan.
		1	Berbicara tidak jelas, semua kata salah pelafalan.

5	Materi/isi	4	Topik materi sesuai, mendalam, dan mudah dipahami
		3	Topik materi sesuai, kurang mendalam, dan agak sulit dipahami.
		2	Topik materi kurang sesuai, kurang mendalam dan agak sulit dipahami.
		1	Topik materi tidak sesuai, tidak mendalam, dan sulit dipahami.

Sumber : Jakobovist dan Gordon (dalam Burhan Nurgiyantoro)

HASIL

Hasil *Pretest*

Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru Sebelum Diterapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* (*Pretest)* Hasil tes awal (*pretest)* keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel 3. berikut :

Tabel 3. Data Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru *(Pretest)*

Data	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Nilai Min	Nilai Max
Pretest	23	40,86	65,84	43,34	0	65

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari tes keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru yaitu 40,86. Berdasarkan perolehan nilai dapat diketahui keterampilan berbicara siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Distribusi Dan Presentase Skor Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru Sebelum Diberi Perlakuan (*Pretest)*

interval	nilai ukuran	keterangan	frekuensi	presentase
85-100	a	sangat terampil	-	-
70-84	b	terampil	-	-
50-69	c	cukup terampil	12	52%
0-49	d	kurang terampil	11	48%
jumlah			23	100%

Berdasarkan tabel 4. dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan atau masih pada tahap *pretest* dikategorikan kurang terampil yaitu 48%, siswa yang memperoleh kategori cukup terampil 52%, sedangkan siswa yang memperoleh kategori terampil 0%, dan kategori sangat terampil 0%. Melihat dari hasil persentase yang ada pada tabel bahwa hasil keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru sebelum menggunakan metode *role playing* tergolong rendah.

Hasil *Posttest*

Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru Setelah Setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing* terjadi perubahan terhadap nilai keterampilan berbicara siswa. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Tabel 5. Data Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru *(Posttest)*

Data	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Nilai Min	Nilai Max
Posttest	23	64,13	44,58	19,87	40	95

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari tes keterampilan berbicara siswa sesudah diberi perlakuan di kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru yaitu 64,13. Berdasarkan perolehan nilai dan frekuensinya dapat diketahui keterampilan berbicara siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 6. berikut:

Tabel 6. Distribusi dan Presentase Skor Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru Sebelum Diberi Perlakuan (*posttest)*

interval	nilai ukuran	keterangan	frekuensi	presentase
85-100	a	sangat terampil	1	4%
70-84	b	terampil	9	39%
50-69	c	cukup terampil	11	48%
0-49	d	kurang terampil	2	9%
jumlah			23	100%

Berdasarkan tabel 6. dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa sesudah diberi perlakuan metode *role playing* dikategorikan kurang terampil yaitu 9%, siswa yang memperoleh kategori cukup terampil 48%, sedangkan siswa yang memperoleh kategori

terampil 39%, dan kategori sangat terampil 4%. Melihat dari hasil persentase yang ada pada tabel bahwa hasil keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru sesudah menggunakan metode *role playing* sudah memadai karena hampir semua siswa mencapai kriteria yang ditetapkan.

Besarnya peningkatan keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan menggunakan metode *role playing* dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain).* Hasil analisis dapat dilihat pada tabel 7. berikut :

Tabel 7. Analisis Hasil Peningkatan *Pretest* Dan *Posttest*

	Pretest	*Posttest*	Gain	Kategori
Jumlah	940	1475	8,93	sedang
Rata-rata	40,86	64,13	0,38	

Hasil analisis peningkatan skor sebelum pemberian perlakuan *(pretest)* dan sesudah pemberian perlakuan *(posttest)* yang diperoleh yaitu jumlah skor *pretest* siswa 940 dengan rata-rata 40,86 kemudian setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* jumlah skor *posttest* meningkat menjadi 1475 dengan rata-rata 64,13 dan rata-rata indeks gain 0,38 termasuk kategori sedang. Adapun hasil uji dari uji-t pada skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 8. berikut ini:

Tabel 8. Uji-t Skor *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru

Md	$\sum x^2$d	n	dk (n-2)	t_{hitung}	α	t_{tabel}	Penolakan	Kesimpulan
23,26	40,81	23	21	8,21	0,05	2,08	Tolak H_0	signifikan

Berdasarkan tabel diatas sudah diperoleh hasil t_{hitung} = 8,21 dan t_{tabel} = 2,08 maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau 8,21 ≥ 2,08. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah H_a = terdapat pengaruh signifikan antara metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa dan H_0 = tidak terdapat pengaruh signifikan antara metode *role playing* dan keterampilan berbicara siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru. Berdasarkan analisis data pada penelitian ini maka dihasilkan beberapa temuan dan juga pembahasannya diantaranya adalah hasil tes awal (*pretest)*, tes akhir (*posttest*) dan peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa kelas V B SD Negeri 37 Pekanbaru.

Pada tes awal (*pretest*) diperoleh rata-rata skor hasil keterampilan berbicara siswa 40,86 dengan kategori kurang terampil yaitu 48%, siswa yang memperoleh kategori cukup terampil 52%, sedangkan siswa yang memperoleh kategori terampil 0%, dan kategori sangat terampil 0%. Dari data ini dapat disimpulkan hasil keterampilan berbicara siswa masih tergolong tendah, hal ini juga terlihat dari secara umum siswa belum memiliki keterampilan berbicara yang baik. Hal ini disebabkan karena didalam proses belajar mengajar kurang mengaitkan siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran, kemudian siswa hanya diberikan tugas secara individu. Berdasarkan Melihat dari hasil persentase diatas bahwa hasil keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode *role playing* tergolong rendah

Setelah melakukan *pretest,* peneliti menerapkan metode *role playing* didalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V B sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama siswa bermain peran hanya didalam kelompok nya sendiri belum ditampilkan didepan kelas. Selanjutnya pada pertemuan kedua, siswa sudah bermain peran berdasarakan karakter tokoh yang sudah dibagikan didepan kelas, siswa sudah mulai tertarik dan tidak ragu lagi dalam memerankan drama dan juga keaktifan siswa sudah mulai optimal. Kemudian pada pertemuan ketiga siswa mengevaluasi terhadap bermain peran yang sudah dilakukan, siswa sangat antusias dalam memberi pendapat tanpa perlu ditunjuk.

Kemudian peneliti memberikan tes akhir (*posttest)* dengan memperoleh skor rata-rata hasil keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 64,13, jadi keterampilan berbicara siswa setelah diberikan metode *role playing* memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum diberikan metode *role playing.* selain itu kategori kurang terampil yaitu 9%, siswa yang memperoleh kategori cukup terampil 48%, sedangkan siswa yang memperoleh kategori terampil 39%, dan kategori sangat terampil 4%. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *role playing* memberikan simulasi belajar yang aktif bagi seluruh siswa yang berada didalam kelas, memberikan kesenangan dan kegembiraan dalam melihat teman yang tampil secara langsung sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam berbicara.

Keterampilan berbicara siswa juga meningkat disebabkan pembelajaran yang dilakukan dalam suasana yang tidak biasa, sehingga siswa menjadi bersemangat dan dapat menguasai materi dengan baik selain itu bertambahnya keterampilan berbicara siswa karena siswa mempraktikkan langsung bersama dengan temannya yang menjadi lawan bicaranya. Hal ini juga terbukti dari sebelum pemberian perlakuan siswa masih terlihat malu-malu untuk menjawab pertanyaan dan bertanya, setelah melakukan bermain peran siswa lebih mudah untuk menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan dan juga bertanya. Siswa juga tidak membeda-bedakan lawan berbicara nya setelah adanya bermain peran ini.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian diatas bahwa terdapat perbedaan rata-rata sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing.* dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan terdapat pengaruh signifikan antara metode *role palying* terhadap keterampilan berbicara siswa diterima, dengan demikian terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam memberikan perlakuan metode *role playing.*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa kelas V SD negeri 37 pekanbaru yang siginifikan antara hasil sebelum diberi perlakuan *(pretest)* dan hasil sesudah diberi perlakuan (*posttest)* dalam menerapkan metode *role playing* ini berarti hipotesis yang diajukan terdapat pengaruh signifikan antara metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa diterima. Rata-rata tes awal 44,34 menjadi 76,08 pada tes akhir dengan rata-rata pengingkatan 0,54 termasuk interpretasi sedang. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t parsial dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{hitung} 10,8 > 2,08. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru, terlihat peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V B terhadap hasil sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Angriani, R. (2017). *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Dan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran*. *4*(2), 212–214.

Azizah, N., & Kurniawati, Y. (2018). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, *2*(2), 50–

57.

Djamaluddin, A. (2019). *Belajar Dan Pembelajan*. lib Sulawesi Selatan: Cv. Kaaffah Learning Center.

Febiyanti, D., Wibawa, I. M. C., & Arini, N. W. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Mimbar Ilmu*, *25*(2), 2

Lib, Marzuqi. (2019). Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa dan Sastra Indonesia. Surabaya: Jawa Timur.

Nurgiyantoro. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFF-Yogyakarta.

Nurgiyantoro, Burhan. (2019). *Keterampilan Berbicara.* Yogyakarta: Lumbung Pustaka UNY.

Pratiwi, E. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Sdn 165 Bira Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba. FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.

Riyadi, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.

Salamat. (2019). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Setyonegoro, A. (2020). *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia.

Siti, S. (2014). *Metode Belajar dan Pembelajara*n. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuatitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta.