

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS II SDN POGO LEDE

Elakana Hendra Mete¹, Petrus Lende², Heronimus Delu Pingge³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas Katolik Weetebula

Email : elakanamete77@gmail.com¹

petruslende16@gmail.com²

pinggeroni@gmail.com³

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang terjadi dalam keterampilan berbicara yang terbukti dengan dilakukan tanya jawab pada saat pembelajaran oleh guru hanya beberapa siswa yang dapat menjawab, dikarenakan banyak siswa yang masih malu dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Menurut data awal tersebut, ada beberapa penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa, seperti kurangnya ketertarikan siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia serta kurangnya materi yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah proses penerapan metode bermain peran dan bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain peran pada siswa kelas II di SDN Logo Lede?. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas II SDN Pogo Lede pada semester ganjil tahun 2023/2024 dengan jumlah siswa 34 siswa yang terdiri 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui metode wawancara dan metode dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif dengan cara memberikan skor pada setiap indikator keterampilan berbicara yang dinilai. Hasil analisis menunjukkan rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas II. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas II di SDN Pogo Lede Faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan tersebut adalah ketidaktertarikan siswa-siswi dan kurangnya pemberian materi kepada siswa.</i></p>	<p>Diajukan : 13-11-2023 Diterima : 16-01-2024 Diterbitkan : 25-02-2024</p> <p>Kata Kunci : Ketrampilan berbicara dan bermain peran</p> <p>Keywords: speaking androle playing skil</p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research was motivated by problems occurring in speaking skills which were proven by conducting questions and answers during the lesson by the teacher, only a few students were able to answer, because many students were still shy and lacked confidence in expressing their opinions. According to preliminary data, there are several causes for students' low speaking skills, such as students' lack of interest in learning Indonesian and the lack of material provided. This research aims to find out the process of implementing the role playing method and how to improve students' speaking skills through the role playing method for class II students at SDN Logo Lede. The research design used in this research is a classroom action research design. The subjects of this research were class II students at SDN Pogo Lede in the odd semester of 2023/2024 with a total of 34 students consisting of 20 male students and 14 female students.</i></p>	

The data collection method used is through the interview method and documentation method. The data analysis used is qualitative and quantitative analysis by giving a score to each indicator of speaking skills assessed. The results of the analysis show the low speaking skills of class II students. Based on the results of this analysis, it can be concluded that the low speaking skills of class II students at SDN Pogo Lede. The factors that cause these errors are the students' disinterest and the lack of material provided to students.

Cara mensitasi artikel:

Mete, E.H., Lende, P., & Pingge, H.D. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas II SDN Pogo Lede. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(1), 134–142. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri atas 4 keterampilan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan yang dibutuhkan peserta didik yakni keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Satria (2008) mengatakan bahwa keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Sedangkan Musaba mengemukakan bahwa berbicara berarti berkomunikasi secara lisan. Oleh sebab itu, banyak hal yang harus diperhatikan, misalnya berkaitan dengan penggunaan bahasa, penampilan fisik, keadaan mental, dan situasi social budaya yang melingkupi proses pembicaraan atau komunikasi itu sendiri. Menurut Sanjaya mengatakan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Implementasi keterampilan berbicara bidang studi Bahasa Indonesia kelas II yang tercakup dalam kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun dan Kompetensi Dasar 4.1 Menirukan Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 29 September 2023, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa kelas II SDN Pogo Lede masih rendah. Terbukti dengan dilakukannya Tanya jawab pada saat pembelajaran guru memberikan pertanyaan akan tetapi hanya sedikit siswa yang mampu mengutarakan pendapat mereka dengan baik, kebanyakan siswa masih malu dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Suasana kelas juga kurang kondusif karena beberapa siswa sering mengganggu saat temannya mengutarakan pendapat. Selain itu siswa kesulitan dalam berbicara seperti merangkai kata dalam berbicara kurang tertata juga menjadi kendala siswa dalam berpendapat, kosa kata yang sering digunakan siswa saat pembelajaran juga masih tercampur dengan bahasa ibu atau bahasa daerah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas II SDN Pogo Lede.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu langkah tindakan untuk memperbaiki kualitas, baik proses maupun hasil pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II di SDN Pogo Lede. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Pogo Lede tahun pelajaran 2023/2024. Adapun jumlah subjek penelitian adalah 34 siswa yang terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa:

- 1 Hasil observasi yang dilakukan observer selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media cerita bergambar,
- 2 Hasil wawancara guru dan siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran,
- 3 Hasil tes tulis dengan menerapkan metode bermain peran,
- 4 Dokumen berisi data nama siswa kelas II SDN Pogo Lede. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas II SDN Pogo Lede berjumlah 34 siswa yang terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan pada tahun 2023/2024.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi analisis keterampilan berbicara siswa. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara rasiswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Penilaian terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II SDN Pogo Lede, dilakukan dengan memberikan skor pada setiap indicator keterampilan berbicara yang dinilai. Adapun kriteria penilaian keterampilan berbicara dengan menggunakan skor akan dijelaskan seperti di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek	Keterangan	Skor	Kriteria Penilaian
Lafal	Membaca dengan mengucapkan bunyi bahasa secara tepat dan jelas	25	Sangat Baik
	Membaca dengan mengucapkan bunyi bahasa dengan jelas namun terdapat pengaruh ucapan daerah	20	Baik
	Membaca dengan mengucapkan bunyi bahasa secara samar-samar dan kurang jelas	15	Cukup
	Membaca dengan mengucapkan bunyi tidak jelas dan ucapan sulit dimengerti	10	Kurang
	Membaca dengan tinggi rendahnya nada dan keras lembutnya tekanan secara jelas	15	Sangat Baik
	Membaca dengan tinggi rendahnya nada secara jelas namun keras lembutnya tekanan pada saat membaca kurang jelas	10	Baik

Aspek	Keterangan	Skor	Kriteria Penilaian
Intonasi	Membaca dengan tinggi rendahnya nada tidak terlalu jelas dan keras lembutnya tekanan pada saat membaca kurang	8	Cukup
	Tidak dapat membaca dengan tinggi rendahnya nada dan keras lembutnya tekanan	5	Kurang
	Pemilihan kata saat berdialog tepat dan sesuai	15	Sangat Baik
	Pemilihan kata saat berdialog tepat dan efektif.	10	Baik
Pemilihan Kata	Pemilihan kata saat berdialog kurang tepat dan kurang efektif.	8	Cukup
	Pemilihan kata saat berdialog tidak tepat dan tidak efektif.	5	Kurang
Penguasaan topik	Penguasaan topik pada saat berdialog runtut dan jelas.	15	Sangat Baik
	Penguasaan topik pada saat berdialog runtut.	10	Baik
	Penguasaan topic pada saat berdialog tidak runtut dan diingatkan teman.	8	Cukup
	Penguasaan topic pada saat berdialog tidak runtut dan tidak jelas.	5	Kurang
Mimik	Raut muka dan gerak tubuh dalam memperjelas maksud dialog, terutama yang berkaitan dengan unsur emosinya sangat baik.	20	Sangat Baik
	Raut muka baik dan gerak tubuh kurang dalam memperjelas maksud dialog, terutama yang berkaitan dengan unsur emosinya.	15	Baik
	Raut muka kurang dan gerak tubuh baik dalam memperjelas maksud dialog, terutama yang berkaitan dengan unsure emosinya.	10	Cukup
	Raut muka dan gerak tubuh dalam memperjelas maksud dialog, terutama yang berkaitan dengan unsur emosinya sangat kurang	5	Kurang

Tabel2 : Kriteria Hasil Belajar Siswa

No	Kualifikasi	Rentangan Skor
1	Sangat Baik	80-100
2	Baik	70-80
3	Cukup Baik	60-70
4	Kurang Baik	40-60
5	Sangat Kurang Baik	0-40

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran yang dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN Pogo Ledo.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran Bahasa Indonesia pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran.

- 2) Menyusun bahan pembelajaran.
- 3) Menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD) beserta kunci jawabannya.
- 4) Menyusun pedoman observasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuannya itu pada hari Senin, 02 oktober 2023 dan selasa, 10 Oktober 2023 dengan alokasi waktu mulai dari pukul 09.30-10.30. Kompetensi dasar pada siklus I yaitu 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun dan kompetensi dasar 4.1 Menirukan Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan Pengamatan yang dilakukan terhadap guru untuk menggambarkan proses pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran. Gambaran kegiatan guru dan siswa diamati oleh pengamatan, yaitu guru kelas dan mahasiswa.

d. Refleksi

Pada tahap kegiatan refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dan observasi di kelas. Beberapa permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran siklus I, yaitu:

- 1) Beberapa siswa masih belum mampu berbicara dengan pemilihan kata dengan tepat. Saat bermain peran di depan kelas, bahasa yang digunakan tidak baku;
- 2) Beberapa siswa masih belum mampu menguasai topic dengan baik, sering lupa dengan dialog akibatnya siswa yang lain yang membantu.
- 3) Sebagian besar siswa mampu menggunakan intonasi dengan baik meskipun terkadang jeda tidak sesuai.
- 4) Sebagian besar siswa sudah mampu memainkan mimik wajah dengan baik, tetapi beberapa orang masih malu mengekspresikan emosinya.
- 5) Pengucapan lafal sebagian siswa sudah baik, beberapa siswa pengucapan dialog daerah masih ada.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Beberapa perencanaan yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran Bahasa Indonesia pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran.
- 2) Menyusun bahan pembelajaran.
- 3) Menyusun lembar kerja Peserta Didik (LKPD) beserta kunci jawabannya.
- 4) Menyusun pedoman observasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada hari Selasa, 14 November 2023 dan jumat 17 November 2023 dengan alokasi waktu mulai dari pukul

09.30-10.30. Kompetensi dasar pada siklus I yaitu 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun dan kompetensi dasar 4.1 Menirukan Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan pengamatan yang dilakukan terhadap guru untuk menggambarkan proses pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran. Gambaran kegiatan guru dan siswa diamati oleh observer, yaitu guru kelas dan mahasiswa.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan untuk melihat hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada siklus II. Semua masalah yang terjadi pada siklus I sudah dibenahi dalam siklus II. Adapun hasil refleksi pada siklus II yaitu:

- 1) Setelah guru menjelaskan ulang dan menyuruh siswa mencari kesalahan pada naskah teks, siswa dapat melakukan pemilihan kata dengan tepat;
- 2) Setelah guru menyuruh siswa untuk menghafalkan naskah terlebih dahulu sesuai dengan peran masing-masing siswa dapat bermain peran dengan lancar.
- 3) Setelah guru memberikan penjelasan dan contoh penggunaan intonasi yang tepat, siswa dapat menggunakan intonasi dengan tepat;
- 4) Setelah guru memberikan motivasi, siswa tidak malu untuk berekspresi.
- 5) Setelah guru melakukan penjelasan dan pelatihan siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang tepat.

B. Peningkatan Keterampilan Berbicara Setelah Diterapkan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas II SDN Pogo Lede

1. Keterampilan Berbicara Siklus I

Dari hasil presentase diperoleh data bahwa terdapat 15 siswa dari 34 siswa atau sebesar 42,43% yang tergolong kriteria sangat baik, 11 siswa dari 34 siswa atau sebesar 33,33% tergolong kriteria baik, 7 siswa tergolong cukup dengan presentase 21,21%, dan juga 1 siswa atau sebesar 3,03% yang tergolong kurang dapat dilihat dari rerata klasikal pada prasiklus 64,91. Pada siklus 1 meningkat menjadi 77 dengan criteria baik. Berdasarkan criteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan siswa dinyatakan bahwa siswa bias tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Dari hasil siklus 1 diperoleh 25 siswa atau sebesar 75,75% dari 33 siswa mendapat ≥ 75 . Sedangkan 8 siswa atau sebesar 24,24% dari 33 siswa mendapat ≤ 75 . Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 sudah mengalami peningkatan keterampilan berbicara, namun untuk pemantapan keterampilan berbicara perlu dilakukan perbaikan pada siklus II guna mengatasi kelemahan-kelemahan pada siklus I

2. Keterampilan Berbicara Siklus II

Dari hasil presentase diperoleh data bahwa terdapat 23 siswa dari 34 siswa atau sebesar 66,66% yang tergolong kriteria sangat baik. 8 siswa dari 33 siswa atau sebesar 24,24% tergolong kriteria baik sedangkan 3 siswa tergolong cukup atau sebesar 9,10%. Dapat dilihat dari rerata klasikal pada siklus 1 adalah 77 dengan kriteria baik, sedangkan

pada siklus II menjadi 83,42 dengan criteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhasil meningkat siswa telah mencapai KKM.

Tabel 3. Hasil belajar siswa

Indikator	Kriteria	Rentangan Skor	Jumlah Siswa	Presentase
Lafal	SB	80-100	23	66.66%
Intonasi	B	70-80	8	24.24%
Pemilihan Kata	C	60-70	3	9.10%
Penguasaan Topik	K	40-59	0	0.00%
Mimik	SK	0-40	0	0.00%
Jumlah			34	100

3. Peningkatan Keterampilan Berbicara

Pada siklus I setelah diterapkan metode bermain peran jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 26 siswa atau 75,76% dinyatakan tuntas. Pada siklus II setelah diterapkan metode bermain peran jumlah siswa yang mengalami peningkatan memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 31 siswa atau 96,97%. Berdasarkan pernyataan tersebut pembelajaran dinyatakan keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses peningkatan keterampilan berbicara setelah menggunakan metode bermain peran siswa kelas II SDN Pogo Lede semester I tahun pelajaran 2023/2024, yaitu: Memberikan penjelasan pada siswa agar dapat melakukan pemilihan kata dengan tepat dan efektif, sebelum tampil bermain peran guru menyuruh siswa untuk menghafalkan lagi dialog yang terdapat pada naskah bermain peran, guru membantu siswa untuk berbicara dengan intonasi yang baik tidak perlu berteriak cukup dapat didengar siswa yang belakang, guru memberikan motivasi kepada siswa agar percaya diri dan tidak malu untuk bermain peran, guru membantu siswa yang masih menggunakan bahasa ibu atau daerah pada saat pembelajaran dilatih menggunakan bahasa dengan benar.
2. Peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN Pogo Lede, setelah diterapkannya metode bermain peran nilai hasil keterampilan berbicara siswa yaitu pada tahap prasiklus (64,91) dengan kategori cukup, siklus I (77) kategori baik dan siklus II (83,42) kategori sangat baik. Rata-rata nilai yang didapat siswa dilihat dari presentase keterampilan berbicara secara klasikal pada prasiklus 13 siswa (36,36%) siswa yang memiliki nilai diatas KKM, pada siklus I sekitar 26 siswa (75,76%) siswa yang memiliki nilai diatas KKM, lalu pada siklus II sekitar 31 siswa (96,97%) siswa yang memiliki nilai diatas KKM. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN Pogo Lede.

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan keterampilan berbicara melalui metode

bermain peran pada siswa kelas II SDN Pogo Ledo, maka diberikan saran sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, diharapkan setelah diterapkan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan lafal, intonasi, dan mimik yang tepat dapat berbicara dengan baik dengan lebih memperhatikan pemilihan kata yang tepat dan juga penggunaan bahasa Indonesia yang tepat.
- 2) Bagi sekolah dan guru, metode bermain peran dapat digunakan untuk melatih siswa dalam berbicara. Penerapan metode bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- 3) Bagi peneliti lain, penelitian ini hendaknya dapat menjadi masukan atau acuan metode untuk melaksanakan penelitian sejenis dan dapat digunakan untuk menambah wawasan dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsjad & Mukti. 2008. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. DIDAXEI: Jurnal Pendidikan. 1(1): halaman 41-52.
- Ariawan, S. (2019). Countering Zeitgeist of Self-Centered Through Role Playing Methods among Junior High School Students. *International Journal Of Education & Curriculum Application (IJECA)*. 2(3): halaman 44-49.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barizah, B., & Alexon. (2018). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berbicara Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 8(2): halaman 29-39.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. *CJPE: Cokroaminoto Journal Of Primary Education*. 2(2): halaman 48-52.
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *PEDAGOGIK*. 5(2): halaman 44-56.
- Hanifa, D., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(11): halaman 131-138.
- Hedriani. (2018). Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 263 Rancaloe Kota Bandung. *Jurnal Elementaria Edukasia*. 1(1): halaman 86-93.
- Husada, A., Untari, M. F. A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal Of Education Action Research*. 3(2): halaman 124-130.
- Musaba, Z. 2012. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Satria. 2008. *Pengertian Keterampilan dan Jenisnya*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press

Sanjaya,Y.2012. *Keterampilan Berbahasa*. Bandung. PT Sarana Tutorial Nura ini Sejahtera.