

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MELALUI
PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Faznuhal¹, Dewi Yulianawati², Nurlidah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar. FKIP, Universitas Muhammadiyah Cirebon

[1faznuhalzainuddin@gmail.com](mailto:faznuhalzainuddin@gmail.com), [2dewi.yulianawati@umc.ac.id](mailto:dewi.yulianawati@umc.ac.id),

[3nurlidah99@gmail.com](mailto:nurlidah99@gmail.com)

ABSTRACT

Speaking skills are a fundamental competency that students must achieve in learning. The purpose of this study is to describe the implementation of the Role Playing learning model and to analyze its effect on improving the speaking skills of fifth-grade students at SDN 1 Pasalakan. This is a collaborative study conducted in two cycles. The subjects of this study were the teacher and the fifth-grade students of SDN 1 Pasalakan. The data collected included both quantitative and qualitative data. Data collection techniques involved observation, interviews, and tests. Data validity was ensured through source and technique triangulation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the observation on the implementation of the Role Playing model in relation to the speaking skill test scores of the fifth-grade students in Cycle I showed that 19 students (54.29%) were categorized as Poor (D), 11 students (28.57%) as Fair (C), 6 students (17.14%) as Good (B), and 0 students as Excellent (A). A total of 16 students (45.72%) met the Minimum Completeness Criteria (MCC), while 19 students (54.28%) did not. In Cycle II, the speaking skill test results showed that 12 students (34.28%) were categorized as Poor (D), 15 students (42.86%) as Fair (C), 8 students (22.86%) as Good (B), and 0 students as Excellent (A). A total of 23 students (77.14%) met the MCC, while 12 students (22.86%) did not. It can be concluded that the implementation of the Role Playing model can improve the speaking skills of fifth-grade students in Indonesian language learning at SDN 1 Pasalakan in the 2024/2025 academic year.

Keywords: *Speaking Skills, Role Playing, Indonesian Language*

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa pada pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu: mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas V di SDN 1 Pasalakan. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek

penelitian ini ialah guru dan siswa kelas V SDN 1 Pasalakan. Data yang digunakan berupa kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil observasi penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas V pada siklus I dalam skala deskriptif terkategori Kurang (D) sebanyak 19 siswa dengan persentase 54,29%, kategori Cukup (C) sebanyak 11 siswa dengan persentase 28,57%, kategori Baik (B) sebanyak 6 siswa dengan persentase 17,14%, sedangkan kategori Sangat Baik (A) sebanyak 0 siswa dengan persentase KKTP sebanyak 16 siswa dengan persentase 45,72% dalam kategori tuntas dan 19 siswa dengan persentase 54,28% dalam kategori tidak tuntas. Sedangkan hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas V pada siklus II dalam skala deskriptif terkategori Kurang (D) sebanyak 12 siswa dengan persentase 34,28%, kategori Cukup (C) sebanyak 15 siswa dengan persentase 42,86%, kategori Baik (B) sebanyak 8 siswa dengan persentase 22,86%, sedangkan kategori Sangat Baik (A) sebanyak 0 siswa dengan persentase KKTP sebanyak 23 siswa dengan persentase 77,14% dalam kategori tuntas dan 12 siswa dengan persentase 22,86% dalam kategori tidak tuntas. Sehingga disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 1 Pasalakan tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, *Role Playing*, Bahasa Indonesia

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan sarana manusia untuk menyampaikan pemikiran atau penalaran, sikap dan perasaannya. Manusia bergaul dan berkomunikasi, mencari informasi serta mengendalikan pikiran, sikap, dan perbuatan dengan menggunakan bahasa. (Delvia, R : 2019) Khususnya kemampuan menggunakan bahasa, tidaklah

merupakan keterampilan yang bersifat alamiah, seperti bernafas. Kemampuan ini tidak dibawa sejak lahir dan tidak dapat dikuasai dengan sendirinya melainkan harus dipelajari.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 1180) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan

berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. (Azmi, S.R.M : 2019) Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbicara. Hal ini dijelaskan oleh Lutfiah (2018, sebagaimana dikutip dalam Achmad, W.K.S., dkk. 2025. hlm.2) bahwa keterampilan berbicara sangat memberikan pengaruh terhadap komunikasi antar sesama makhluk sosial, jika keterampilan berbicara kita rendah maka akan menimbulkan kesalahpahaman bagi lawan bicara ataupun pendengar sehingga dapat menimbulkan masalah.

Pendidikan di Negara Indonesia, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan di sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan penting dalam upaya terhadap mutu pendidikan, dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yakni keterampilan

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh seluruh elemen bangsa. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kompetensi berbicara.

Menurut Tarigan (sebagaimana dalam Rosaliasari, K. 2019) Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sri (sebagaimana dalam Nusi, K. 2016, hlm.81) menyatakan bahwa berbicara merupakan transaksi informasi antara penutur dan mitra tutur untuk menyampaikan gagasan atau pendapat dalam konteks tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan isi dari hal-hal yang dipikirkan seseorang kepada orang lain. Semakin sering seseorang melakukan aktivitas berbicara, semakin lancar pula orang tersebut berkomunikasi. Hal ini akan berdampak pada kehidupan sosialnya, seperti sangat pemalu, menarik diri dari pergaulan, berpisah

atau putus hubungan dengan seseorang yang pada akhirnya menyebabkan kesepian.

Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik adalah model dengan kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini dijelaskan oleh Syaodih (sebagaimana dalam Sari, 2020, hlm 16) bahwa karakteristik anak SD yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak. Salah satu modelnya adalah model pembelajaran *role playing*.

Menurut Santosa (2010, sebagaimana dalam Rosaliasari, K. 2019, hlm.16) bahwa *role playing* adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan model *role playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis itu. Sejalan dengan itu, menurut Maritnis (2017, sebagaimana dalam Ariyanti, J. 2024, hlm.4) model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan

penghayatan siswa. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu.

Beberapa peneliti pernah melakukan penelitian terkait tentang model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara, yang pertama Putra (2016, sebagaimana dalam Rosaliasari, K. 2019, hlm 5), hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari antusiasnya siswa dan semakin tertibnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbicara nampak dari rata-rata perolehan nilai siswa dari pratindakan 58,26 meningkat menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 78,66 pada siklus II.

Kedua, Lorensius Oyen, dkk (2016, sebagaimana dalam Rosaliasari, K. 2019, hlm 5), hasil penelitian menunjukan bahwa keterampilan berbicara siswa pada base line, siswa yang tuntas yaitu 14 orang sedangkan yang tidak tuntas 18 orang dengan nilai rata – rata 71,25 dari 32 siswa, meningkat pada

siklus I terlihat dari jumlah siswa yang tuntas yaitu 18 orang sedangkan yang tidak tuntas yaitu 14 orang dengan nilai rata – rata 72,71 dari 32 siswa, pada siklus II mengalami peningkatan terlihat, siswa yang tuntas yaitu 28 orang sedangkan yang tidak tuntas 4 orang dengan nilai rata – rata 83,15 dari 32 siswa, pada siklus III kembali mengalami peningkatan terlihat dari siswa yang tuntas yaitu 31 orang sedangkan yang tidak tuntas 1 orang dengan nilai rata – rata 94,06 dari 32 siswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendapati peserta didik di SDN 1 Pasalakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon merasa kesulitan dan kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain guru tidak memfasilitasi peserta didik secara menyeluruh di dalam kelas, sehingga akan berpengaruh nantinya terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk keterampilan berbicara.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan yang dikemukakan oleh Arikunto, dkk (2015, sebagaimana dalam Faznuhal, dkk. 2023, hlm. 4) bahwa dalam PTK terdapat empat tahapan dalam melakukan tindakan kelas yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei, siswa dan guru kelas V SDN 1 Pasalakan merupakan subjek dalam penelitian ini. Jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah 35 siswa yang terdiri dari 19 laki-laki dan 16 perempuan serta 1 guru kelas.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Pengujian validitas menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh bersifat akurat (Sugiyono, 2015 sebagaimana dalam Riyadi, B. hlm 149). Teknik analisis data adalah metode untuk menganalisis dan menyajikan data dalam penelitian.

Menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2015 sebagaimana dalam Riyadi, B. hlm 149), ini mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data yang digunakan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C.Hasil dan Pembahasan

Model *role playing* terdiri dari 8 langkah sebagai berikut: (1) Pemanasan Suasana Kelompok; (2) Seleksi Partisipan; (3) Pengaturan/Setting; (4) Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat; (5) Pemeranan/Pementasan; (6) Diskusi dan Evaluasi; (7) Pemeranan Kembali; dan (8) Diskusi dan Evaluasi. Langkah-langkah ini diperoleh berdasarkan pendapat dari Miftahul Huda (2013:116, sebagaimana dalam Rosaliasari, K. hlm 18). Berdasarkan pelaksanaan siklus I dan siklus II diperoleh perbandingan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap guru dan siswa yang tercantum dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I SDN 1 Pasalakan

Skala	Pre-dikat	Kate- gori	Jml Siswa	Persen- tase
-------	-----------	---------------	--------------	-----------------

93 – 100	A	Sangat Baik	0	0%
84 – 92	B	Baik	6	17,14%
75 – 83	C	Cukup	10	28,57%
D < 75	D	Kurang	19	54,29%

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh gambaran bahwa hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas V pada siklus I dalam skala deskriptif terkategori Kurang (D) sebanyak 19 siswa dengan persentase 54,29%, kategori Cukup (C) sebanyak 11 siswa dengan persentase 28,57%, kategori Baik (B) sebanyak 6 siswa dengan persentase 17,14%, sedangkan kategori Sangat Baik (A) sebanyak 0 siswa.

Tabel 2. Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II SDN 1 Pasalakan

Skala	Pre-dikat	Kate- gori	Jml Siswa	Persen- tase
93 – 100	A	Sangat Baik	0	0%
84 – 92	B	Baik	12	34,28%
75 – 83	C	Cukup	15	42,86%
D < 75	D	Kurang	8	34,28%

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh gambaran bahwa hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas V pada siklus I dalam skala deskriptif terkategori Kurang (D) sebanyak 12 siswa dengan persentase 34,28%, kategori Cukup (C) sebanyak 15

siswa dengan persentase 42,86%, kategori Baik (B) sebanyak 8 siswa dengan persentase 22,86%, sedangkan kategori Sangat Baik (A) sebanyak 0 siswa. Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan hasil tes keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas V dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran Siswa Siklus I dan Siklus II SDN 1 Pasalakan

Skala	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
76 – 100	Tuntas	16	45,72%
0 – 75	Tidak Tuntas	19	54,28%
Jumlah		35	100%

Skala	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
76 – 100	Tuntas	27	77,14%
0 – 75	Tidak Tuntas	8	22,86%
Jumlah		35	100%

Dari tabel tersebut, menunjukkan sebanyak 35 siswa kelas V SDN 1 Pasalakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada siklus I sebanyak 16 siswa dengan persentase 45,72% dalam kategori tuntas dan 19 siswa dengan persentase 54,28% dalam kategori tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II sebanyak 23 siswa

dengan persentase 77,14% dalam kategori tuntas dan 12 siswa dengan persentase 22,86% dalam kategori tidak tuntas.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan tindakan penelitian belum mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan pada siklus I. Hasil tes keterampilan berbicara siswa menunjukkan bahwa dalam siklus I ini belum mencapai hasil yang ditentukan karena secara klasikal belum mencapai indikator ketuntasan yakni 75% siswa memperoleh nilai >75. Sedangkan pada siklus II, difokuskan pada peningkatan aktivitas guru dan siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Nilai tes siswa menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap keterampilan berbicara siswa dengan pencapaian indikator ketuntasan tindakan sebanyak 27 siswa. Indikator ketuntasan dalam penelitian ini telah tercapai sangat baik pada aspek proses maupun hasil, maka penelitian tindakan ini dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil temuan penelitian pada siklus I dan siklus II, peneliti menemukan bahwa kemampuan

berbicara pada siswa kelas V SDN 1 Pasalakan tergolong masih rendah. Hal ini ditandai dengan indikator sebagai berikut: 1) adanya minat dan motivasi siswa yang masih rendah, 2) sebagian siswa sulit untuk mengungkapkan ide dan gagasan mereka, dengan kata lain siswa belum enggan berbicara di depan kelas, 3) sebagian siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menceritakan atau mengungkapkan ide dan gagasannya dalam bentuk kata-kata yang diupakannya tentang suatu objek, 4) siswa kurang bisa mengembangkan bahasa, dan 6) siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

Keberhasilan model ini dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran berbicara merupakan dampak dari keleluasaan siswa berinteraksi, keberanian, dan kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum. Setelah tindakan dengan model *role playing*

ini minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemampuan berbicara siswa meningkat, munculnya kreativitas dan imajinasi siswa dalam memerankan peran dan ada kesesuaian antara isi cerita dan gerak tubuh siswa yang

digambarkan dengan apa yang diceritakan siswa sebagai bentuk kemampuan berbicara yang dilakukan di depan kelas

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* dilakukan dengan terencana dan terorganisasi melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi terhadap keterampilan berbicara siswa. Selama pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berlangsung, aktivitas guru pada siklus I dilaksanakan dengan baik, siklus II sangat baik dan aktivitas siswa pada siklus I dilaksanakan dengan cukup, siklus II baik. Pembelajaran menggunakan model *role playing* ini meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN 1 Pasalakan yaitu pada siklus I sebanyak 16 siswa dengan persentase 45,72% dalam kategori tuntas dan 19 siswa dengan persentase 54,28% dalam kategori tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II sebanyak 23 siswa dengan persentase 77,14% dalam kategori tuntas dan 12 siswa dengan

persentase 22,86% dalam kategori tidak tuntas.

Peneliti menyarankan agar guru menerapkan berbagai model pembelajaran seperti model *role playing* ini untuk membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berbicara. Saya juga berharap sekolah memberikan masukan dan dukungan kepada guru-guru dalam penggunaan berbagai modal pembelajaran dan teknologi. Hasil penelitian ini saya jadikan motivasi untuk menerapkan model-model pembelajaran yang efektif saat mengajar di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, W.K.S., Faisal, M., Kadir, Y.R.A. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sd Inpres Barombong li Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, Vol.2 No.1, hal.2. Diakses dari: <https://eprints.unm.ac.id/33735/>
- Ariyanti, J. (2024). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Skripsi*. Diakses pada: 01 Mei 2025 pukul 21.07
- Azmi, S. R. M. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Science and Social Research*, 2(1), 7-11.
- Budianti, Y., Apprillia, D. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (Sfe) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Di SDN Harapan Jaya VII Bekasi Utara. *Jurnal Unisma Bekasi: PEDAGOGIK* Vol. VI, No. 2
- Delvia, R., Tufina, T., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan keterampilan Berbicara Peserta didik dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022-1030.
- Faznuhal, A.P. Nurfaizah., B. St. Nursiah. (2023). Penerapan Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, And Review*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V UPT SDN 50 Tarawang Kabupaten Soppeng. *Jurnal Metafora Pendidikan*. Vol 1, No 1, Agustus 2023, hal 58-70. Diakses pada: 01 Mei 2025 pukul 22.22
- Nasution, A.T., Munip, A., Rohmi, P., dkk. (2023). Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar, Volume 08 Nomor 03, Desember 2023.
- Nusi, K. (2016). Penerapan Metode Field Trip Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V Sd Inpres 2 Tanamodindi Palu. E-Jurnal Bahasantodea, Volume 4 Nomor 2, April 2016 hlm 79-88
- Riyadi, B., Chamdani, M., dan Rokhmaniyah. 2025. Peningkatan Mengemukakan Pendapat Pada Pembelajaran IPAS Melalui Model Pembelajaran Time Token Pada Siswa Sekolah Dasar. Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Volume 13 Nomor 1 Tahun 2025
- Rosaliasari, K. (2019). Penerapan Metode Role Playing dengan Media Kartu Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. Skripsi. Diakses pada: 02 Mei 2025 pukul 11.45
- Sari, R.K. 2020. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. Jurnal Pendidikan dan Konseling. Vol 2 No 1.
- Shoimin, A. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum. Yogyakarta: Ruzz Media. Diakses dari: https://www.scribd.com/document/692276663/68-Model-Pembelajaran-Inovatif-Dalam-Kurikulum-2013-Aris-Shoimin?utm_source=chatgpt.com
- Trisda, U. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Skripsi. Diakses pada: 09 Mei 20225 pukul 06.06