

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SDN 064966 MEDAN PERJUANGAN**

Ronalita Simorangkir¹, Dody Feliks Pandimun Ambarita²

PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

simorangkirronalita@gmail.com

ABSTRACT

Speaking skill is one of the core competencies that students at the elementary school level need to develop, particularly in Indonesian Language Learning. This research was conducted to examine the extent to which the Role Playing learning model influences the speaking skills of fourth-grade students at SDN 064966 Medan Perjuangan. A quasi-experimental design was applied with a non-equivalent control group design. The study population comprised 48 fourth-grade students, all of whom were included as research samples through total sampling technique. Class IV-A consisting of 28 students was treated as the experimental class and received instruction using the Role Playing model, while Class IV-B with 20 students served as the control class and underwent conventional teaching. The research instrument was a performance test assessed using a speaking skills rubric with six evaluated aspects: dialogue delivery in drama, dialogue intonation, pronunciation, facial expression (mimicry), role characterization, and improvisation in drama. The rubric underwent expert validation prior to use. Data collection was carried out through pretest and posttest procedures. Statistical analyses included the Shapiro-Wilk normality test, Fisher homogeneity test, and Independent Sample t-Test for hypothesis testing. Findings revealed that the experimental class achieved a higher average posttest score (72.97) compared to the control class (61.67). The t-test result showed $t\text{-count } 2.359 > t\text{-table } 2.013$, indicating a significant influence of the Role Playing model on students' speaking ability. It is concluded that Role Playing is an effective instructional strategy for enhancing speaking skills in Indonesian Language Learning while simultaneously nurturing students' self-confidence, creativity, and communication competence.

Keywords: Role Playing, speaking skills, Indonesian Language, elementary school

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi utama yang perlu dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan tipe *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian mencakup 48

siswa kelas IV yang seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik total sampling. Kelas IV-A sebanyak 28 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model *Role Playing*, sedangkan Kelas IV-B dengan 20 siswa berperan sebagai kelas kontrol yang menjalani pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes unjuk kerja yang dinilai melalui rubrik keterampilan berbicara mencakup enam aspek, yaitu penyampaian dialog dalam drama, intonasi dialog, pelafalan, ekspresi wajah (mimik), penghayatan peran, dan improvisasi dalam drama. Rubrik tersebut telah melalui proses validasi ahli sebelum digunakan. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Analisis statistik meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Fisher*, serta uji hipotesis *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian memperlihatkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen (72,97) lebih tinggi daripada kelas kontrol (61,67). Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} 2,359 > t_{tabel} 2,013$, sehingga disimpulkan bahwa model *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Model ini terbukti efektif sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan komunikasi siswa.

Kata Kunci: *Role Playing*, keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kemajuan suatu bangsa tergantung pada kualitas sumber daya manusia yang ada, dan kualitas tersebut tidak terlepas dari mutu pendidikan yang diberikan. Sebagaimana tertuang dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pengajaran, dengan tujuan agar para siswa dapat secara aktif menggali dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Hal ini mencakup penguatan aspek

spiritualitas, pembentukan kepribadian, kemampuan mengatur diri, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri pribadi, komunitas, bangsa, maupun negara. Maka dari itu, pendidikan bukan sekadar proses memindahkan ilmu pengetahuan, melainkan juga sarana untuk membentuk karakter dan mengembangkan berbagai keterampilan hidup siswa secara menyeluruh. Pendidikan dipandang sebagai usaha yang dilakukan dengan kesengajaan dan struktur untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pengajaran, supaya siswa mampu secara aktif meningkatkan potensi yang dimiliki. Ini meliputi

pengembangan kekuatan spiritual, pembentukan karakter, kemampuan pengendalian diri, kecerdasan, perilaku baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Karena itu, pendidikan bukan hanya sekedar pemindahan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk membentuk karakter serta meningkatkan keterampilan hidup siswa secara holistik.

Salah satu kecakapan hidup yang sangat fundamental dalam dunia pendidikan adalah kemampuan berbahasa. Bahasa memegang peranan krusial dalam keberhasilan siswa di berbagai bidang, karena melalui bahasa, seseorang dapat mengungkapkan gagasan, menjalin relasi sosial, serta menyerap dan mengolah informasi dari lingkungan sekitarnya. Semakin mahir seseorang dalam berbahasa, semakin cerah pula kemampuan berpikirnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Deliyana dan Fitriani (2019), yang menjelaskan bahwa ada empat keterampilan berbahasa yang saling terkait dan saling mendukung, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa perlu menguasai

keempat keterampilan ini secara holistik untuk mendukung keberhasilan komunikasi baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks pendidikan.

Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara menempati posisi yang sangat strategis karena bersifat produktif dan langsung digunakan dalam interaksi sosial. Menurut Hidayati (2018), berbicara adalah kemampuan individu untuk menyampaikan ide, emosi, dan perasaan melalui suara serta penggunaan kata-kata yang jelas. Lebih lanjut, Yunita (2017) mendefinisikan keterampilan berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata guna mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain. Bagi siswa di tingkat sekolah dasar, pengembangan keterampilan berbicara menjadi sangat penting karena menjadi dasar dalam berkomunikasi, baik secara satu arah, dua arah, maupun tiga arah. Dengan kemampuan berbicara yang baik, siswa dapat berinteraksi secara efektif

dan menyampaikan pesan dengan akurat kepada lawan bicaranya.

Namun, realitas yang terjadi menunjukkan situasi yang berbeda. Mabruri dan Aristya (2017), menyatakan bahwa keterampilan berbicara dalam kelas sering kali tidak mendapat perhatian yang cukup dari para pengajar. Hal ini berujung pada banyak siswa yang merasa ragu untuk berbicara di depan kelas karena takut akan kesalahan. Putra (2016), juga menyoroti bahwa sejumlah siswa masih mengalami kendala dalam mengungkapkan pendapat saat diminta, merasa malu ketika diminta menjawab, atau berbagi pengalaman di hadapan rekan-rekannya. Kendala ini bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang topik yang dibahas, kurangnya rasa percaya diri, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Sebanyak 22%

siswa kurang lancar dalam menyampaikan pendapat, 32% kerap terbata-bata saat berbicara, dan 46% tampak gugup serta tidak percaya diri ketika diminta tampil di depan kelas. Hasil observasi ini diperkuat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan baik dari segi kebahasaan maupun non-kebahasaan. Dari segi kebahasaan, banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam pengucapan, pemilihan kata yang kurang tepat, serta penggunaan kosakata yang tidak sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dari sisi non-kebahasaan, siswa tampak kurang percaya diri, menunjukkan ekspresi wajah yang kaku, serta mudah gugup saat berbicara di hadapan teman-temannya.

Selain faktor siswa, kondisi pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab turut berkontribusi pada rendahnya keterampilan berbicara siswa. Minimnya variasi model pembelajaran menyebabkan siswa kurang mendapat kesempatan berlatih berbicara secara aktif dan

bermakna. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu memberi ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan berbicara secara menyenangkan, aktif, dan kontekstual. Menurut Istarani (2017), memilih model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar, karena model yang sesuai dapat menciptakan lingkungan kelas yang kondusif sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah model *Role Playing* atau bermain peran. Hamalik (2019) menjelaskan bahwa model *Role Playing* adalah model pembelajaran yang menyenangkan karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Melalui memerankan karakter tertentu, siswa diajak untuk mengekspresikan perasaan, mengembangkan kreativitas, dan membangun kemampuan komunikasinya secara langsung. Senada dengan itu, Bera (2022)

mengungkapkan bahwa model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Teknik ini melibatkan banyak siswa yang antusias sekaligus memberi setiap individu kesempatan yang setara untuk menunjukkan kemampuan kerjasama mereka dalam kelompok.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan tahun pelajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen* dan rancangan *non-equivalent control group design*. Rancangan ini melibatkan dua kelompok yang masing-masing diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan yang berjumlah 48 orang. Keseluruhan populasi dijadikan

sampel menggunakan teknik total sampling, terdiri atas kelas IV-A (28 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B (20 siswa) sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Role Playing* melalui kegiatan bermain drama cerita rakyat "Legenda Danau Toba" yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia Bab 7 tentang Asal-Usul. Pelaksanaan model *Role Playing* dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sanjaya (2013), yang terdiri atas tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan simulasi, meliputi penetapan topik, tujuan pembelajaran, pembagian peran siswa, serta pemberian gambaran situasi; (2) tahap pelaksanaan simulasi, di mana kelompok pemeran memainkan skenario drama sementara siswa lain mengamati dengan penuh perhatian, disertai bimbingan guru jika diperlukan; dan (3) tahap penutup, yang mencakup diskusi kelas, pemberian tanggapan, serta perumusan kesimpulan bersama. Sementara itu, kelas kontrol menjalani pembelajaran dengan metode

konvensional berupa ceramah dan tanya jawab.

Instrumen penelitian berupa tes unjuk kerja yang dinilai menggunakan rubrik keterampilan berbicara dengan enam aspek penilaian, yaitu: (1) penyampaian dialog dalam drama, (2) intonasi dialog, (3) pelafalan, (4) ekspresi wajah/mimik, (5) penghayatan peran, dan (6) improvisasi dalam drama. Setiap aspek diberi skor 1 hingga 5, dengan skor maksimal 30 yang kemudian dikonversi ke skala 100. Sebelum digunakan, rubrik ini telah divalidasi oleh validator ahli, yakni dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, dan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan tiga tahap pengujian statistik dengan bantuan *Microsoft Excel 2019*, yaitu uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan rumus *Fisher*, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 064966 Medan Perjuangan yang beralamat di Jl. Sehati No. 142, Tegal Rejo, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 55,83 dan kelas kontrol sebesar 51,67, yang menunjukkan kedua kelas berada pada kondisi awal yang relatif setara. Namun setelah perlakuan diberikan, terjadi peningkatan yang berbeda secara signifikan. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* meningkat menjadi 72,97. Sementara itu, rata-rata *posttest* kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencapai 61,67. Nilai tertinggi yang diraih siswa kelas eksperimen pun mencapai skor sempurna 100,

sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol hanya sampai pada angka 90.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji normalitas dengan rumus *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai W_{hitung} *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,955 dan kelas kontrol sebesar 0,964, sedangkan pada data *posttest* diperoleh nilai W_{hitung} kelas eksperimen 0,952 dan kelas kontrol 0,974. Seluruh nilai W_{hitung} tersebut melampaui nilai W_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dengan rumus *Fisher* menghasilkan nilai F_{hitung} *pretest* sebesar 1,614 dan *posttest* sebesar 1,455, yang keduanya lebih kecil dari F_{tabel} 2,090. Hal ini menunjukkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga uji hipotesis dengan *Independent Sample t-Test* dapat dilanjutkan.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,359 yang melebihi nilai t_{tabel} sebesar 2,013 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan

demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keunggulan kelas eksperimen atas kelas kontrol tidak terlepas dari karakteristik model *Role Playing* yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan memainkan tokoh-tokoh dalam drama "Legenda Danau Toba", siswa secara langsung berlatih menyampaikan dialog, mengatur intonasi suara, melafalkan kata-kata dengan tepat, mengekspresikan emosi melalui mimik wajah, serta berimprovisasi secara spontan. Pengalaman belajar autentik seperti ini tidak dapat diperoleh melalui metode ceramah yang menempatkan siswa hanya sebagai pendengar pasif.

Pelaksanaan model *Role Playing* dalam penelitian ini mengikuti tiga tahap yang sistematis. Pada tahap persiapan, guru menetapkan tujuan pembelajaran, menjelaskan skenario drama "Legenda Danau Toba", membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok pemeran, dan

memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari perannya masing-masing. Pada tahap pelaksanaan, setiap kelompok tampil di depan kelas memainkan perannya sesuai skenario, sementara siswa lain berperan sebagai pengamat yang aktif mencermati penampilan temannya. Guru memberikan bimbingan dan dorongan kepada siswa yang mengalami kesulitan agar proses simulasi tetap berjalan lancar. Pada tahap penutup, guru memfasilitasi sesi diskusi untuk mengevaluasi penampilan, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan bersama siswa merumuskan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menggambarkan perubahan positif yang nyata pada siswa kelas eksperimen. Mereka tampak lebih bersemangat, berani mengekspresikan diri, mampu berinteraksi dengan lancar bersama anggota kelompok, dan tidak lagi ragu tampil di depan kelas. Rasa percaya diri yang sebelumnya rendah berangsur meningkat seiring dengan intensitas latihan bermain peran. Kondisi yang berbeda terjadi di kelas

kontrol, di mana siswa cenderung pasif, kurang bersemangat, dan hanya menunggu instruksi guru tanpa mendapat kesempatan berlatih berbicara secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa variasi model pembelajaran berdampak besar terhadap keterlibatan dan antusiasme belajar siswa.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dan memperkuat hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Hasibuan dkk. (2024), Kadir dkk. (2023), dan Dina (2024) yang membuktikan peningkatan keterampilan berbicara yang sangat signifikan pada kelas *Role Playing* dibandingkan kelas konvensional. Keseluruhan temuan tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa model *Role Playing* unggul dibandingkan metode konvensional dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa, terlepas dari jenjang kelas maupun mata pelajaran yang digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil *uji Independent Sample t-Test* yang menghasilkan $t_{hitung} 2,359 > t_{tabel} 2,013$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 72,97 secara nyata lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 61,67.

Model *Role Playing* tidak sekadar meningkatkan angka capaian keterampilan berbicara secara kuantitatif, tetapi juga secara nyata mendorong terbentuknya karakter siswa yang lebih percaya diri, komunikatif, kreatif, dan kolaboratif. Pengalaman belajar melalui bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menginternalisasi keterampilan berbicara secara alami, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, model pembelajaran *Role Playing* sangat direkomendasikan sebagai alternatif strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi-materi yang

menuntut keterlibatan aktif dan kemampuan komunikasi lisan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 76–83.

Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 27–31.

Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara.

Dina, M. A. S. (2024). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Cilandak Barat 01.

Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hasibuan, N., dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 1–13.

Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V SD Padurenan II Di Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 80–83.

Istarani. (2017). 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada.

Kadir, Y., dkk. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas III di Kota Makassar. *Journal of Education*, 3(1), 1–14.

- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017).
Peningkatan Keterampilan
Berbicara Pembelajaran
Bahasa Indonesia Kelas IV
Melalui Penerapan Strategi
Role Playing SDN Ploso 1
Pacitan. *Jurnal Kajian
Penelitian Pendidikan dan
Pembelajaran*, 2(1), 7–14.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F.
(2019). *Desain Pembelajaran
Inovatif dari Teori ke Praktek*.
Depok: Raja Grafindo Persada.
- Putra, S. R. (2016). *Desain Belajar
Mengajar Kreatif Berbasis
Sains*. Yogyakarta: DIVA
Press.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi
Pembelajaran Berorientasi
Standar Proses Pendidikan*.
Jakarta: Kencana.
- Yunita, W. (2017). Peningkatan
Keterampilan Berbicara Siswa
Menggunakan Metode
Bermain Peran. *Jurnal
Pendidikan Bahasa*, 6(1), 9–18.