

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI SMA
MUHAMMADIYAH PAKEM SLEMAN**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana

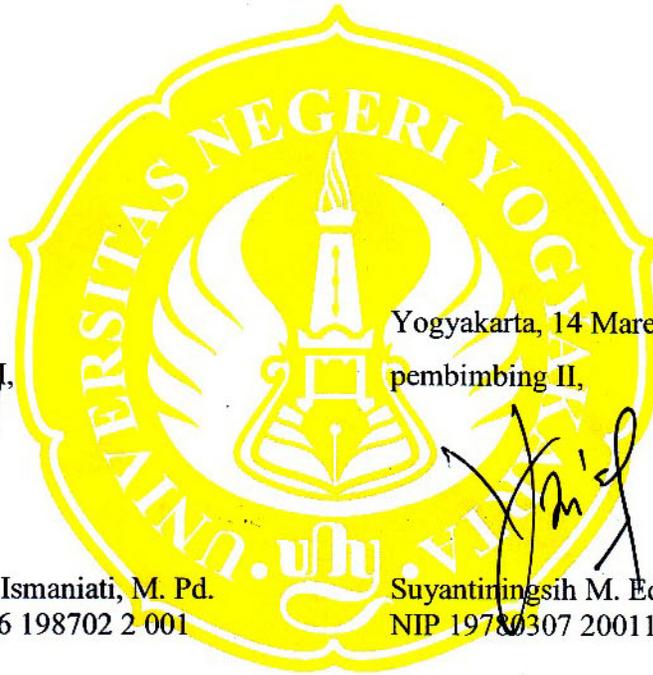


Oleh
Lia Ismiasih
NIM: 11105241046

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul “EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH PAKEM SLEMAN” yang disusun oleh Lia Ismiasih, NIM 11105241046 ini telah dikoreksi dan disetujui untuk di publikasikan.



Yogyakarta, 14 Maret 2016

Pembimbing I,

pembimbing II,


Dr. Christina Ismaniati, M. Pd.
NIP 19620326 198702 2 001


Suyantiringsih M. Ed
NIP 19780307 200112 2

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH PAKEM, SLEMAN

METHODS EFFECTIVENESS OF *ROLE PLAYING* SKILLS PUPILS SUBJECT TO SPEAK INDONESIAN CLASS XI SMA MUHAMMADIYAH PAKEM , SLEMAN

Oleh : Lia Ismiasih, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan,
Liaismi66@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui metode *role playing* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasy experiment*, dengan variabel terikat keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa, serta variabel bebas adalah metode *role playing*. Desain penelitiannya yaitu *pretest-postest control group design*. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman, 17 siswa kelas IPS sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas IPA sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji-t (t-test), hasil uji t diperoleh t hitung yaitu 2,144 dan memperoleh signifikansi 0,40 lebih besar dari 0,05 sehingga H_a ditolak dan H_o diterima. Berdasarkan perbedaan rata-rata (mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 4.00.

Kata Kunci : *role playing, keterampilan berbicara*

Abstract

This study aims to determine the method of *role playing* in Indonesian subjects against speaking skills class XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman. This study is a kind of quasi experimental study, with the dependent variable Indonesian speaking skills of students , as well as the independent variable is the method of *role playing* . Design research is *pretest - posttest control group design*. The subjects were 32 students of class XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman, 17 grade students social studies class as a experimental class and 15 grade students science class as a control class . Data analysis technique used is the statistical analysis t-test (t - test), the t-test results obtained by the t-count is 2.144 and gained significance 0.40 greater than 0.05 so that H_a is rejected and H_o accepted. Based on the difference in the average (mean) between the experimental group and the control group by 4:00 .

Keywords : *effectiveness role playing, speaking skills*

PENDAHULUAN

Kegiatan proses pembelajaran di sekolah-sekolah masih terbatas dan bertumpu dalam bentuk tatap muka di dalam kelas. Padahal untuk meningkatkan penciptaan dan pertumbuhan kemampuan anak didik dalam berbicara yang baik, dibutuhkan suatu keterpaduan yang sinergik antara guru dan anak didiknya dalam proses pembelajaran. Salah satu usaha atau peran serta pendidik (guru) dalam menciptakan kemampuan berbicara siswa yang baik, maka diperlukan pengembangan proses pembelajaran di kelas, melalui penekanan pengajaran bahasa Indonesia oleh guru kepada anak didiknya. Pengajaran bahasa Indonesia bertujuan membimbing anak didik agar mampu memfungsikan bahasa Indonesia dalam komunikasi. Salah satu aspek kemampuan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah kemampuan berbicara.

Dewasa ini siswa dituntut aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal

yang sedang dipelajari. Guru memang harus menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar. Namun yang akhirnya paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa sendiri. Dengan istilah lain, dapat dikatakan bahwa hakekatnya kendali belajar sepenuhnya ada pada siswa (Asri Budiningsih, 2012: 59).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari kecerdasan manusia yaitu kecerdasan verbal/bahasa (*verbal linguistic intelligence*). Menurut Gardner dalam (Asri Budiningsih, 2012:114) kecerdasan verbal bertanggung jawab terhadap semua hal tentang bahasa. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dari ketrampilan berbahasa. Dalam ketrampilan berbahasa mencakup 4 aspek, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca dan (4) keterampilan menulis. Keempat-empatnya saling berkaitan. Keterkaitan antara keempat aspek keterampilan berbahasa itu dinyatakan dengan istilah catur tunggal. Ini berarti bahwa ada kaitan yang erat antara berbicara dengan menyimak, berbicara dengan menulis, dan berbicara dengan membaca (Djago Tarigan, 1997)

Keterampilan berbicara, menyatakan maksud dan perasaan secara lisan, sudah dipelajari dan mungkin sekali sudah dimiliki siswa sebelum mereka memasuki sekolah. Taraf kemampuan berbicara siswa ini bervariasi mulai dari taraf baik atau lancar, sedang, gagap atau kurang. Ada siswa yang lancar menyatakan keinginan, rasa senang, sedih, sakit, atau letih. Bahkan mungkin dapat menyatakan pendapatnya mengenai sesuatu walau dalam taraf sederhana. Beberapa siswa lainnya masih takut-takut berdiri dihadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang kita lihat beberapa siswa berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya bila ia berhadapan dengan sejumlah siswa lainnya.

Role Playing

Menurut Wina (2007: 134) metode *role playing* adalah metode kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Menurut Sudjana (2005: 134) teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Artinya, siswa memainkan peran sesuai dengan kejadian-kejadian nyata yang pernah terjadi masa sekarang ataupun masa lampau.

Selanjutnya Miftahul Huda (2014: 209) memaparkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dalam pembelajaran *role playing* berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Pembelajaran dilakukan dengan memerankan suatu tokoh dalam drama dengan menitik beratkan kepada keterlibatan emosional dan kemampuan menghayati peran.

Adapun tujuan metode *role playing* menurut Sudjana (2005: 134) adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Peserta didik dilatih untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang ada guna memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami tokoh dalam kehidupan bermasyarakat. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan ketrampilan memecahkan masalah.

Dari kelebihan diatas pembelajaran *role playing* dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, artinya siswa lebih berkesan dalam pembelajaran karena siswa berperan langsung memainkan tokoh dalam drama sehingga siswa lebih mudah

mengingatnya. Selain itu juga bisa menumbuhkan rasa kebersamaan dan antusiasme yang tinggi karena dalam suatu pementasan drama dibutuhkan latihan dan kerjasama yang baik untuk menciptakan kekompakan suatu kelompok.

Selain mempunyai kelebihan, metode *role playing* juga mempunyai kelemahan yaitu membutuhkan banyak waktu dalam pementasan drama karena dibutuhkan latihan yang cukup sampai siswa benar benar memahami isi, jika waktu dibatasi hal tersebut akan berpengaruh pada hasil, misalnya siswa kurang memahami isi materi serta belum hafal dengan naskah drama. Suasana kelas yang tidak kondusif juga ikut berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Pelaksanaan Pembelajaran *Role Playing* dalam penelitian ini :

- 1) Guru masuk kelas mamberikan sambutan serta memberikan instruksi kepada siswa tentang pembelajaran *role playing* yang akan dilaksanakan.
- 2) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok memainkan drama tradisional dan kelompok lain memainkan drama modern.
- 3) Siswa dengan kelompoknya membaca naskah dialog dan memahami peran yang akan diperankan.
- 4) Siswa berlatih drama dengan bebas memilih tempat yang dirasa nyaman untuk berlatih (masih dalam lingkungan

sekolah). Guru mengamati dan mendampingi tanpa membantu siswa dalam berlatih peran.

- 5) Setelah selesai berlatih masing-masing kelompok maju menampilkan drama secara bergantian.
- 6) Berdiskusi, kelompok yang sedang tidak tampil bertugas mengamati dan memberikan komentar kepada kelompok yang tampil di depan.

Keterampilan Berbicara

Menurut Djago Tarigan (1997: 34) berbicara merupakan ketrampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dalam penyampaian pesan kepada pendengar, perlu adanya media yang digunakan agar maksud dapat disampaikan dengan baik. Media yang tepat untuk mengungkapkan sesuatu, pikiran atau pendapat adalah bahasa lisan (berbicara).

Selanjutnya Henry Guntur Tarigan (2008: 16) menyampaikan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara tidak hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata, namun suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

Menurut Henry Guntur Tarigan dalam (Ria: 2014) Keterampilan Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara.

Menurut John W. Osborne (2004: 65) ada beberapa faktor penunjang keefektifan berbicara yaitu : Kualitas suara, nada suara, Kecepatan suara, intonasi suara, volume suara, jeda, cara pengucapan dan penekanan (tanda baca lisan), artikulasi dan pengucapan, kosa kata dan tata bahasa yang tepat, masalah suara.

Menurut Djago Tarigan (1997; 80-81) salah satu penghambat keefektifan berbicara adalah kecemasan berbicara. Kecemasan berbicara merupakan ketrampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan seseorang yang telah dipengaruhi oleh rasa cemas. Karena khawatir, takut dan gelisah.

Adapun perwujudan kecemasan berbicara yaitu meliputi: (1) detak jantung yang cepat, (2) telapak tangan atau punggung berkeringat, (3) nafas terengah-engah, (4) mulut kering dan sukar menelan, (5) ketegangan otot dada, tangan, leher, dan kaki, (6) tangan atau kaki bergetar,

(7) suara bergetar dan parau, (8) berbicara cepat dan tidak jelas, (9) tidak sanggup mendengar atau berkonsentrasi, dan (10) lupa atau ingatan hilang.

Menurut Shaleh Abbas (2006: 84) terdapat dua faktor hambatan berbicara, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah hambatan yang datang dari diri pembicara itu sendiri, seperti: (a) alat ucap, (b) ketunahan penggunaan bahasa, (c) kelelahan, (d) fisiologi, dan (e) psikologis). Hambatan yang kedua adalah faktor eksternal atau yang datang dari luar pembicara, seperti: (a) suara atau bunyi (kebisingan), (b) penglihatan, (c) kondisi ruang, (d) gerak yang atraktif), (e) media, dan (f) cuaca atau kondisi saat pembicaraan itu berlangsung.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain Quasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun

kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2011: 116)

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2014/2015 semester genap di kelas XI-A dan VI-B SMA Muhammadiyah Pakem. Jadwal pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah Pakem. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Pakem yang beralamat di Jl. Kaliurang KM 17 Pakem Sleman Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas siswa XI yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IPA dan kelas IPS. Kelas IPA terdiri dari 15 siswa dan kelas IPS terdiri dari 17 siswa. Sehingga total siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem berjumlah 32 siswa.

Prosedur Penelitian

a. *Tahap Pra Eksperimen*, Pada tahap pra eksperimen terdapat 4 tahap yaitu : 1) Observasi, tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan peneliti guna menggali informasi mengenai kondisi sekolah secara umum, keterampilan berbicara siswa, metode yang digunakan dalam pembelajaran serta sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.

1) Persiapan Eksperimen, pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen secara teknis yaitu penyusunan RPP

untuk menentukan tujuan pembelajaran, lembar dialog yang digunakan saat pembelajaran berlangsung, persiapan instrument pengamatan dan penilaian unjuk kerja ketrampilan berbicara siswa untuk keperluan *pretest* dan *posttest*.

2) Melakukan *matching/* penyadapan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Matching/* penyadapan dilakukan terdapat variabel non eksperimen yang diasumsikan akan mempengaruhi hasil penelitian, yaitu pada usia atau umur siswa, jenis kelamin, ruang kelas, guru, latar belakang pekerjaan orang tua siswa, waktu pembelajaran dan tingkat kemampuan awal siswa.

3) *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum di beri perlakuan.

b. Tahap Eksperimen, pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan, empat kali pertemuan di kelas eksperimen dan empat kali pertemuan di kelas kontrol. Waktu dan hari penelitian disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran bahasa indonesia kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem. Pada kelas eksperimen dilakukan *treatment* pembelajaran ketrampilan berbicara menggunakan metode *role playing* tanpa guru sedangkan pada kelas kontrol

diberikan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan guru. Pelaksanaan *treatment* pada kelompok eksperimen tanpa di dampingi guru bahasa indonesia, sedangkan pada kelompok kontrol didampingi oleh guru bahasa indonesia, selanjutnya tugas peneliti adalah mengamati aktivitas guru dan siswa siswa dari awal sampai akhir pembelajaran dengan teman sejawat.

- c. Tahap Pascaeksperimen, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian eksperimen yaitu dengan melaksanakan *posttest*. Pelaksanaan *posttest* sama dengan pelaksanaan *pretest*, selanjutnya keseluruhan data selama penelitian dianalisis.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi *rating scale* atau dan lembar unjuk kerja. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar penilaian unjuk kerja keterampilan berbicara dari skripsi Astri Setyawati (2014) yang berjudul “ Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan Kulon Progo” yang sudah di validasi oleh ibu Murtiningsih, M.Pd dosen jurusan PGSD UNY.

Teknik Analisis Data.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis data statistik deskriptif yaitu disajikan dalam bentuk tabel dan diagram serta analisis uji-t. Data penilaian dalam penelitian ini dinyatakan dalam bentuk angka (skor). Data hasil *pretest* dan *posttest* dalam bentuk skor akan dihitung jumlahnya dengan bantuan komputer program *SPSS 16 for windows*. Kemudian data hasil penilaian akan dikategorikan dalam kriteria rendah, sedang, atau tinggi. Menurut Saefuddin Azwar dalam (Astri Setyawati 2014:86) dapat dirumuskan sebagai berikut : Rendah ($X < M - 1 SD$), sedang ($M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$), tinggi ($X \geq M + 1 SD$)

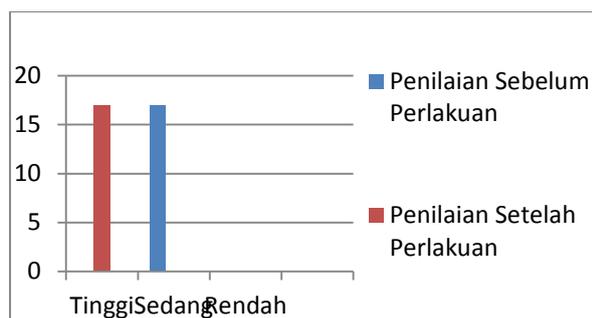
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelompok Eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Peningkatan keterampilan Berbicara Siswa Kelompok Eksperimen

Kategori	Interval	Presentase	
		Nilai Sebelum Perlakuan	Nilai Sesudah Perlakuan
Tinggi	Nilai $\geq 73,33$	0%	100%
Sedang	Nilai 46,67-73,33	100%	0%
Rendah	Nilai $\leq 46,67$	0%	0%
Total		100%	100%

Berdasarkan tabel hasil analisis data dengan bantuan SPSS 16 for windows, keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen sudah meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan semua siswa yang awalnya berada pada kategori sedang sudah meningkat 100% ke dalam kategori tinggi.



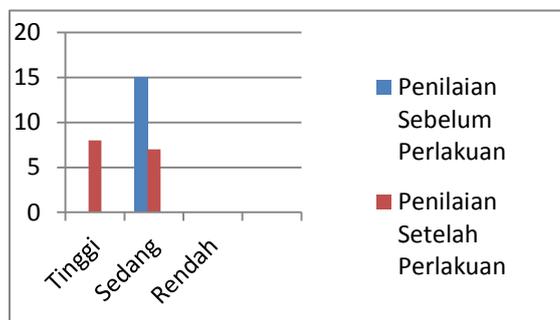
Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelompok Eksperimen

Tabel 2. Data Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelompok Kontrol

Kategori	Interval	Presentase	
		Nilai Sebelum Perlakuan	Nilai Sesudah Perlakuan
Tinggi	Nilai $\geq 73,33$	0%	53.33%
Sedang	Nilai 46,67-73,33	100%	46.66%
Rendah	Nilai $\leq 46,67$	0%	0%
Total		100%	100%

Berdasarkan tabel hasil analisis data dengan bantuan SPSS 16 for windows, keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen sudah meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang berada pada kategori tinggi yaitu 53.33% dibandingkan dengan hasil penilaian sebelum

perlakuan tidak ada siswa yang masuk pada kategori tinggi.



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelompok Kontrol

Rangkuman Hasil Uji-t

Kelompok	Mean	Standar deviasi	T	Signifikansi
Eksperimen	84.00	3.16	3.316	0.002
Kontrol	80.26	3.19		

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji-t diatas diperoleh t hitung 3.316 dan memperoleh signifikansi 0,002 lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, selain itu terdapat perbedaan mean yang tidak terlalu jauh yaitu sebesar 4,26.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode *role playing* tanpa dampingan guru mempunyai perbedaan yang signifikan dari pada menggunakan metode *role playing* dengan dampingan guru dalam pembelajaran ketrampilan berbicara. Berpengaruhnya metode *role playing* tanpa dampingan guru ini dapat

memberikan kebebasan seluas-luasnya kepada siswa untuk aktif dan praktik berbicara kepada siswa tanpa membatasi ruang dan gerak mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan keterampilan berbicara bahasa indonesia yang signifikan antara kelas yang belajar menggunakan metode *role playing* tanpa guru dengan kelas yang belajar menggunakan metode *role playing* dengan dampingan guru di kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem, Sleman. Hal tersebut diperkuat dengan rangkuman hasil uji-t diatas diperoleh t hitung 3.316 dan memperoleh signifikansi 0,002 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, selain itu terdapat perbedaan mean yang tidak terlalu jauh yaitu sebesar 4,26. Sedangkan uji gain score uji t diatas diperoleh t hitung yaitu 2,144 dan memperoleh signifikansi 0,40 lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perbedaan rata-rata (mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 4.00.

Saran

1. Bagi guru

Guru hendaknya menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu alternatif metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Bagi siswa

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa indonesia dengan metode *role playing* siswa diharapkan lebih berpartisipasi aktif, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbicara seluas-luasnya dalam menyampaikan ide, gagasan serta pendapatnya.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astri Setyawati. 2014. “ Pengaruh Metode Role Playing Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan Kulon Progo”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Djago, Tarigan.1997. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Guntur, Henry Tarigan. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa

- Hamzah B. Uno. 2007. Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara
- John W. Osborne. 2004. *Talking Your Way to The Top*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Miftahul Huda. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ria. 2014 . *Pengertian Berbicara menurut Para Ahli*. Diunduh tanggal 26 November 2015. Pukul 21.47 WIB <http://www.trigonalmedia.com/2014/12/pengertian-berbicara-menurut-para-ahli.html>
- Shales Abbas. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana. 2005. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipasif*. Bandung: Falah Production
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wina Sanjaya 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset