



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7275 - 7280

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar

Rahma Saputri^{1✉}, Yamin²

Universitas Muhammadiyah Pof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: rahmasaputri45@gmail.com¹, yamin.fkipuhamka@gmail.com²

Abstrak

Terdapat berbagai permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar, permasalahannya yaitu siswa kurang percaya diri pada saat membaca dan kurang tepatnya penggunaan ucapan Bahasa Indonesia serta tanda baca yang belum baik dan benar, kurangnya pembiasaan kemampuan membaca pada proses pembelajaran dan pembelajaran yang masih kurang aktif. Tujuan studi kasus ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar dongeng pada siswa sekolah dasar. Studi kasus ini menggunakan jenis *true* eksperimen dan populasi yang digunakan yaitu siswa kelas IV di MIS Raudlatul Muhtadiin. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dalam bentuk *Post-Test Only Control Group* design. Model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang sangat baik karena dapat membuat meningkatkan keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis pada siswa.

Kata Kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar, Dongeng.

Abstract

There are various problems in learning Indonesian in elementary schools, these problems include students lack of confidence when reading and the lack of precise use of Indonesian speech and punctuation marks that are not good and correct, lack of habituation of reading skills in the learning and learning process which is still lacking. active. The purpose of this case study is to determine the effect of the role playing learning model on the learning outcomes of fairy tales in elementary school students. This study uses a true experimental type and the population used is fourth grade students at MIS Raudlatul Muhtadiin. The research design used was experimental in the form of *Post-Test Only Control Group* design. The role playing learning model has a very good effect because it can improve students' speaking skills, listening skills, reading skills, and writing skills.

Keywords: *Role Playing*, Learning Outcomes, Fairytale.

Copyright (c) 2022 Rahma Saputri, Yamin

✉ Corresponding author :

Email : rahmasaputri45@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Adanya perubahan yang terjadi pada setiap manusia terjadi ketika manusia telah melakukan aktivitas belajar. Belajar dapat memberikan sebuah perubahan saat seseorang melakukan aspek mental. Proses pembelajaran akan dikatakan baik dan berhasil jika seseorang memiliki keaktifan pada mental dan jasmaninya. Namun sebaliknya, jika seseorang tidak memiliki keaktifan atau memiliki keaktifan yang rendah pada mental dan jasmaninya maka ia belum dianggap belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Hasil belajar yang akan dikenal sebagai satu-satunya sebagai sarana pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dapat dipengaruhi dalam dua faktor, yaitu faktor internal yang ada pada diri orang tersebut seperti psikologis dan jasmaniah, faktor eksternal berupa faktor keluarga, sekolah, lingkungan dan masyarakat juga dapat mempengaruhinya. Peneliti menggunakan faktor eksternal dengan menggunakan model pembelajaran untuk mengatasi faktor pengahambat dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui tercapainya sebuah tujuan pembelajaran, maka setiap pembelajaran harus memiliki hasil belajar. Pada penelitian ini hasil belajar bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang dilakukan berbagai upaya peningkatan kreatifitas pengajar guna untuk mempertahankan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencermati isi cerita fiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Pembelajaran merupakan sebuah proses dimana adanya timbal balik antara siswa dengan guru agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pentingnya keefektifitasan dan keefesienan dalam proses pembelajaran agar siswa mencapai suatu hasil belajar sesuai yang diharapkan. Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberikan pembelajaran yang dapat dilihat dari tes yang dilakukan oleh pengajar (Anisah & Ezi Nur Azizah, 2016). Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bahasa menjadi sarana dalam keberlangsungan hidup manusia, karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lainnya. Bahasa menjadi alat komunikasi yang dapat menghubungkan manusia satu dengan manusia lainnya. Bahasa juga dapat diartikan sebagai ucapan yang bermakna atau sebuah simbol bunyi yang berasal dari alat ucap (Peranginangin, 2021). Bahasa Indonesia merupakan Bahasa nasional yang dapat mempersatu manusia dari berbagai provinsi, jika tiap manusia menggunakan Bahasa pada provinsinya masing-masing maka ia hanya dapat berkomunikasi dengan manusia seprovinsinya, maka dari itu pentingnya berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari seluruh siswa sejak dijenjang sekolah dasar. Bahasa Indonesia memiliki sifat yang unik karena Bahasa ini menjadi ciri khas bangsa Indonesia yang dapat dipakai oleh masyarakat untuk berkomunikasi (Ardini, 2015).

Pada sekolah dasar pembelajaran ini lebih dipentingkan guna untuk berkomunikasi secara baik dan benar dalam lisan dan tulisan. Terdapat empat aspek pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang wajib dimiliki dan dikuasai siswa di sekolah dasar yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca (Sukreni, Ganing, & Made Putra, 2014). Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar agar siswa mampu memanfaatkan karya sastra dan membaca agar dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, kemampuan berbahasa dan budi pekerti. Dalam proses pembelajaran harus ada strategi agar tercapainya kegiatan pembelajaran yang baik. Pembelajaran berbahasa Indonesia melatih siswa agar trampil saat berkomunikasi dan memiliki semua keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki. Berdasarkan tujuan tersebut maka pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa agar menjadi lebih baik dan benar, siswa juga diharapkan dapat menguasai empat keterampilan dengan baik (Khair, 2018). Salah satu materi yang ada pada pembelajaran bahasa indonesia ialah dongeng. Materi ini merupakan cerita rakyat yang beraneka ragam, berasal dari suatu kelompok, daerah, masyarakat, maupun tradisi lisan sejak dulu yang dipindahkan menjadi sebuah tulisan (Gusal, 2015). Cerita yang tidak ada bukti kebenarannya dan tidak masuk akal ini biasa disebut juga dongeng, dongeng juga sering disebut sebagai cerita

fantasi yang dianggap aneh secara logika dan sulit untuk diterima oleh masyarakat. Dongeng berisi sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi lalu dikembangkan dan dianggap cerita belaka (Nurgiantoro, 2018). Dongeng bersifat universal karena dapat ditemukan dimanapun tidak hanya di Indonesia. Sebagian dari dongeng-dongeng itu, baik yang berasal dari tanah air maupun dari berbagai belahan dunia, ada yang sangat terkenal dan dikenal tidak saja dengan masyarakat di negaranya, tapi juga dikenal oleh masyarakat lain di dunia (Suhirman, 2017). Di Indonesia dongeng *Bawang Merah dan Bawang Putih* dan *Timun Emas* misalnya, amat dikenal oleh sebagian besar masyarakat, dan biasa diceritakan oleh ibu-ibu kepada anak-anaknya. Dongeng *Cinderella* yang berasal dari masyarakat Barat juga tidak kalah terkenalnya, dan tampaknya amat dikenal juga oleh sebagian besar masyarakat Indonesia (Habsari, 2017). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dijelaskan sebaiknya guru memberikan suatu peluang untuk siswa agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan suatu model pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan siswa agar dapat menggunakan dan memahami bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan secara lisan dan tulis. Suatu pembelajaran akan berkualitas jika model pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat mencapai hasil belajar siswa secara optimal dan maksimal. Guru harus memilih dan menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik (Khair, 2018).

Model pembelajaran yaitu cara yang dipilih guru dan dianggap sistematis dalam belajar agar terwujudnya tujuan pembelajaran dan berguna untuk pedoman guru dalam merancang sebuah pembelajaran dan pada pendidik lainnya dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan belajar. *Role playing* merupakan usaha penyampaian materi atau bahan ajar dalam sebuah pertunjukan, penampilan dan memperlihatkan peristiwa yang dialami oleh seseorang. *Role playing* menjadi sebuah model dimana siswa diberikan tugas oleh guru untuk mendramatisasikan keadaan yang mengandung masalah, guna untuk menuntaskan masalah pada situasi kehidupan. *Role playing* yaitu model pembelajaran bermain peran yang akan menuntun dan membantu siswa untuk melatih bicara dengan cara bermain peran seperti yang ada pada di kehidupan nyata (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Model pembelajaran ini sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena dalam model pembelajaran ini siswa dapat ikut serta merasakan apa yang ada pada kehidupan nyata secara aktif (Deliyana & Fitriani, 2019). Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran harus berdasarkan materi yang akan dibahas, tujuan pada pembelajaran yang akan dicapai dan kemampuan awal siswa. *Role Playing* mampu mendorong siswa agar dapat mengutarakan perasaannya. Pelaksanaan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi psikologis berupa nilai, sikap dan keyakinan (Kartini, 2007).

Adapun usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut dilakukan berbagai upaya dengan melakukan peningkatan kreatifitas guru agar dapat mempertahankan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada model pembelajaran *role playing* yang dapat menghasilkan hasil belajar siswa dalam mencermati isi pada cerita fiksi pada mata pelajaran bahasa indonesia (Khaeriyah, Saripudin, & Kartiyawati, 2018). Adapun usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreatifitas pembelajaran yaitu saat menentukan dan menggunakan model pada proses pembelajaran yang dianggap mampu membuat siswa merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung (Priatna & Setyarini, 2019). Model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan diantaranya ialah mengajak siswa untuk bergabung dalam mengasah potensi yang ada pada dirinya, memberikan kebebasan pada siswa dalam mengambil suatu keputusan secara cepat dan tepat, suatu permainan dapat menjadikan peluang untuk guru memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran sehingga menjadikan pendidikan yang berkualitas (Wardana, Putra, & Asri, 2014). Studi kasus ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar dongeng pada pelajaran bahasa indonesia kelas IV MIS Raudlatul Muhtadiin.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu *true eksperimental*. Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas IV yang ada MIS Raudlatul Muhtadiin Tahun Ajaran 2021/2022, kelas IV-A menjadi kelas eksperimen dimana kelas ini menggunakan model pembelajaran *role playing* dan IV-B menjadi kelas kontrol tanpa diberi perlakuan (Hamid, Dewi, Nugraha, Jaelani, & Vichaully, 2021). Kemampuan awal kedua kelas tersebut dilihat dari hasil belajar siswa sebelumnya, untuk mengetahui ketsetaraan pada kemampuan awalnya. Rancangan penelitian yang dipakai yaitu eksperimen dalam bentuk *Post-Test Only Control Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes 25 soal pilihan ganda dengan kriteria penilaian 0-1. Soal yang digunakan telah teruji kevaliditasan dan kereabilitasnya. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen diperoleh r hitung = 0,88268 dan r table = 0,3809. Karena r hitung = 0,88268 > 0,3809 = r tabel, maka instrumen “Reliabel” artinya layak dipakai untuk penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran menggunakan model *role playing*. Tahapan pada penelitian ini yaitu tahap persiapan (menemukan sampel penelitian, menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD lalu menyusun instrument penelitian dan mengujinya), tahap pelaksanaan (memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, lalu memberikan tes kemampuan akhir (*post test*) tentang unsur - unsur suatu dongeng).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas menggunakan nilai *post-test* melalui uji *liliefors*.

Dengan hipotesis sebagai berikut :

Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $D_{hitung} > D_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelompok	Thitung	Dk	Ttabel	Keterangan
Eksperimen	0,105959	5	0,190	Normal
Kontrol	0,155257	5	0,173	Normal

Dari tabel diatas $Thitung < Ttabel$ dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data Akhir

Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$.

Tabel 2. Uji Homogen

No.	KELAS	T Hitung	TTabel	Kriteria
1.	IV.A	0,307519	0,473005	Homogen
2.	IV.B			

c. Uji Perbedaan Rata-rata Data Akhir

Tabel 3. T-Test

	eksperimen	Control
Mean	83,1	62,4
Variance	153,0421053	497,6667
Observations	20	25

<i>Pooled Variance</i>	345,3906977
<i>Hypothesized Mean Difference</i>	0
<i>Df</i>	43
<i>t Stat</i>	3,712733463
<i>P(T<=t) one-tail</i>	0,000292731
<i>t Critical one-tail</i>	1,681070703
<i>P(T<=t) two-tail</i>	0,000585462
<i>t Critical two-tail</i>	2,016692199

Berdasarkan data awal peneliti menggunakan nilai hasil belajar selama lima kali pertemuan di MIS Raudlatul Muhtadiin Jakarta sebagai dasar awal melaksanakan penelitian. Peneliti menggunakan hasil belajar siswa sebagai data awal. Pada kelas IV- A nilai rata-ratanya yaitu 82,1 dan kelas IV- B yaitu 57,92. $T_{hitung} = 0,286215931$ dan $T_{tabel} = 0,473004934$, maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang artinya kedua kelas memiliki kondisi yang sama dan dapat dijadikan kelas penelitian.

Kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan yang berbeda saat belajar yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol tidak. Kedua kelas tersebut kemudian diberikan *post-test*, kemudian hasil tersebut dihitung dan diolah menjadi data dan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 83 dan kelas kontrol yaitu 62,4. $T_{hitung} = 0,307519$ dan $T_{tabel} = 0,473005$. $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pengajaran dengan model pembelajaran *role playing* dan hasil belajar siswa yang mendapatkan pengajaran dengan model konvensional” (Basri, 2017).

Model pembelajaran *role playing* berdampak baik terhadap keadaan saat pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan keterampilan menulis siswa (Pratiwi & Sudianto, 2013). Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka dapat terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar kedua kelas dibandingkan, lalu terdapat perbedaan yang sangat signifikan. Model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV materi pokok mencermati isi dongeng.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada perolehan data di lapangan yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar dongeng pada pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MIS Raudlatul Muhtadiin. Berdasarkan hasil belajar dan *post test* yang telah peneliti lakukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar dongeng pada pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MIS Raudlatul Muhtadiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A., & Ezi Nur Azizah. (2016). Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran Dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Logika*, *Xviii*(3), 1–18. Diambil Dari [Http://Jurnal.Unswagati.Ac.Id/Index.Php/Logika/Article/Viewfile/215/138](http://Jurnal.Unswagati.Ac.Id/Index.Php/Logika/Article/Viewfile/215/138)
- Ardini, P. P. (2015). Pengaruh Dongeng Dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *1*(1). <https://doi.org/10.21831/Jpa.V1i1.2905>
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, *1*(1), 38. <https://doi.org/10.33578/Pjr.V1i1.4368>

- 7280 Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar – Rahma Saputri, Yamin
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–39.
- Gusal, L. O. (2015). Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu. *Jurnal Humanika*, 15(3), 1–18. Diambil Dari <Http://Ojs.Uho.Ac.Id/Index.Php/Humanika/Article/View/611>
- Habsari, Z. (2017). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Bibliotika : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.17977/Um008v1i12017p021>
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan Dan Kesatuan Bangsa Dengan Model Pembelajaran Role Playing Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602>
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sdn Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sd Dan Mi. *Ar-Riyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Nofrion, N. (2018). Hakikat Model Dan Strategi Pembelajaran Geografi, 1–9.
- Nurgiantoro, Birhan. (2018). Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. In *Yogyakarta, Gadjah Mada University Press, 2013* (Vol. 2, Hal. 1–521).
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Peranginangin, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi *Jurnal Penelitian Fisikawan*. Diambil Dari <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/976>
- Pratiwi, H. N., & Sudianto, M. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pgsd*, 1(2), 1–10.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sd Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, 2477–2143. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Suhirman. (2017). Cerita Tradisional Sasak Lombok Sebagai Sarana Transmisi Budaya Untuk Membentuk Karakter Anak Sejak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 1(1), 48–55.
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Made Putra, M. P. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 2(1).
- Wardana, I. K. N., Putra, I. K. A., & Asri, I. G. A. A. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Gugus Ii Kecamatan Karangasem. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 2(1).