



Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Tompasobaru 1

Putry Patricia Mandolang¹, Richard D.H. Pangkey², Jennej J. Rawung³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, UNIMA

Abstract

Received: 14 Januari 2023

Revised: 19 Januari 2023

Accepted: 30 Januari 2023

This study aims to improve speaking learning outcomes through the application of the role-playing learning model for fourth-grade students of SD Inpres Tompasobaru 1. The method used in this research is the Class Action Research Approach (CAR), using the spiral model from Kemmis and Mc Taggart (Aqib Zainal, 2006:31) with four stages: (1) Planning, (2) Action, (3) Observation, (4) Reflection. The subjects of this study were fourth-grade students of SD Inpres Tompasobaru 1. The data collection technique used in this study was observation technique (observation and test). While the data obtained will be analyzed by calculating the proportion and average student learning outcomes. The results showed that the learning outcomes campaign in the first cycle was 69%, in the second cycle it increased to 85%. Thus, the role-playing learning model can improve the learning outcomes of speaking class IV SD Inpres Tompasobaru 1.

Keywords: Role Playing Learning Model. Learning outcomes.

(*) Corresponding Author:

putrymandolang@gmail.com,

richardpangkey@unima.ac.id,

jennejrawung@unima.ac.id

How to Cite: Mandolang, P., Pangkey, R., & Rawung, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Tompasobaru 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(5), 696-705. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8083379>

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran pembangunan di bidang pendidikan nasional dan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh. Pendidikan selalu dituntut dan dianggap sebagai pihak yang bertanggung jawab dengan masalah peningkatan sumber daya manusia dalam hal ini adalah siswa dalam proses pendidikan di sekolah.

Untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik tersebut maka diatur kurikulum pendidikan dalam sejumlah mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran adalah Bahasa Indonesia yang di dalamnya terdapat materi keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa selain keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Menyimak dan berbicara merupakan kegiatan berkomunikasi lisan. Menyimak adalah kegiatan memahami pesan, sedangkan berbicara merupakan kegiatan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Tujuan utama dalam pembelajaran berbicara di SD adalah melatih siswa dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Tarigan (dalam Solhan T. W dkk, 2007: 11.9) menjelaskan bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi – bunyi artikulasi atas kata- kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan. Sedangkan sebagai bentuk dan wujudnya berbicara disebut sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan – gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan – kebutuhan pendengar atau penyimak. Dengan meningkatnya keberanian, pengetahuan, dan keterampilan siswa akan lebih mudah dalam mengungkapkan pengetahuan dan wawasan yang dimilikinya. Pada akhirnya siswa



akan terbiasa berbicara dan mampu menganalisis serta menyimpulkan hal-hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Materi pesan telepon merupakan bagian dari pembelajaran keterampilan berbicara. Untuk mengetahui kemampuan berbicara seseorang dalam percakapan isinya adalah memaparkan percakapan dan perilaku yang diciptakan untuk dipertunjukkan. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa berbagai model pembelajaran dapat diterapkan guru agar supaya pembelajaran menjadi efektif dan efisien, lebih fokus dan terukur dengan demikian siswa mampu mengembangkan sikap kemandirian dan mampu memberikan pengalaman menarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti temui dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa di kelas IV SD Inpres Tompasso Baru 1 dengan materi "Pesan Telepon" belum mencapai tujuan yang diharapkan seperti dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan bertelepon terutama dalam menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar keterampilan berbicara yang masih sangat rendah.

Kegiatan belajar yang dilakukan guru dalam bentuk ceramah dan menyuruh siswa membaca materi tentang "Pesan Telepon" dan menjawab pertanyaan teks bacaan. Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam memahami terutama dalam melakukan kegiatan seperti menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon. Dari jumlah 15 orang siswa yang mampu memenuhi nilai KKM hanya 7 siswa sementara 8 siswa belum memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu 75%.

Saripudin (Winataputra, 2007) menyatakan bahwa bermain peran atau *Role Playing* berarti memainkan suatu peran tertentu dan harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak), seperti peran yang dimainkannya. Model pembelajaran *Role Playing* dapat dipergunakan dalam mempraktikkan isi pelajaran dimana mereka diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Dengan demikian untuk meningkatkan hasil belajar tersebut peneliti ingin melakukan suatu perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (Model Bermain Peran) dalam pembelajaran keterampilan berbicara khususnya pada materi "Pesan Telepon" siswa di kelas IV SD Inpres Tompasso Baru 1.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu proses (praktik) dan hasil (produk) pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebagaimana yang dikemukakan oleh *Kemmis dan Mc Taggart* (dalam Modifikasi siklus penelitian menurut *Kemmis & Mc. Taggart* (dalam *Aqib Zainal, 2006*) dengan tahap-tahap: 1. perencanaan, 2. tindakan, 3. Pengamatan/observasi, 4. refleksi.

Pelaksanaan tindakan pembelajaran tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar berbicara siswa di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1. Pelaksanaan tindakan pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang dibuat dengan mengikuti langkah-langkah model *Role Playing* sebagai berikut: Menentukan tujuan pembelajaran, Memilih konteks dan peran, serta menulis scenario, Latihan pendahuluan, Kegiatan pembelajaran/pelaksanaan peragaan, Mendiskusikan kesimpulan, Penilaian

Subjek Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1 dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang siswa.

Data diperoleh melalui observasi, data dokumentasi, wawancara yang dilakukan adalah tanya jawab peneliti dengan siswa setelah kegiatan belajar mengajar selesai, dan tes hasil belajar tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar berbicara siswa di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dalam satuan hitung persentase terhadap ketercapaian indikator-indikator setiap fokus masalah.

Analisis data dilakukan pada setiap akhir tindakan pada setiap siklus. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes dianalisis dengan perhitungan presentasi hasil belajar yang dicapai siswa. Penentuan ketuntasan hasil belajar berdasarkan penilaian acuan patokan, yaitu sejauh mana kemampuan yang ditargetkan dapat dikuasai siswa dengan cara menghitung proporsi jumlah siswa yang menjawab benar dibagi dengan jumlah siswa seluruhnya.

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100 \%$$

Keterangan

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang dicapai siswa

Tt = Jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa mencapai 80 % (Trianto, 2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar berbicara siswa di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1. Siklus 1 yang dilakukan pada hari Senin, 23 Januari 2023 sedangkan siklus 2 dilaksanakan pada Senin, 30 Januari 2023. Hasil penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap penelitian yaitu : 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap observasi, 4) tahap refleksi dengan mengikuti langkah - langkah model pembelajaran *Role Playing* yang terdiri atas :

Langkah 1. Menentukan tujuan pembelajaran

Langkah 2. Memilih konteks dan peran, serta menulis scenario

Langkah 3. Latihan pendahuluan

Langkah 4. Kegiatan pembelajaran/pelaksanaan peragaan

Langkah 5. Mendiskusikan kesimpulan

Langkah 6. Penilaian

Berikut ini diuraikan deskripsi tindakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar berbicara siswa di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1 yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu :

1. Deskripsi Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Senin, 23 Januari 2023. Pelaksanaan tindakan mengikuti tahapan-tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi dengan mengikuti langkah - langkah model pembelajaran *Role Playing* yang terdiri atas :

a. Perencanaan

Pada tahap ini, langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menyusun RPP
2. Menyiapkan materi
3. Alat peraga
4. Lembar kerja siswa
5. Instrumen penelitian

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan Awal

- Kegiatan diawali dengan memberi salam kepada siswa,
- Doa dipimpin oleh seorang siswa selanjutnya absensi
- Pengelolaan kelas berupa kesiapan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- Guru menjelaskan kepada siswa materi yang akan dipelajari yaitu “Pesan telepon” dengan mengikuti langkah – langkah model pembelajaran *Role Playing*
- Membagi siswa menjadi 3 kelompok.

Kegiatan Inti

Langkah 1. Menentukan tujuan pembelajaran

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat memperagakan percakapan bertelepon melalui kegiatan bermain peran (*Role Playing*).
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran seperti siswa menggunakan HP dan meragakan percakapan bertelepon dalam menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.
- Melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi pelajarannya

Langkah 2. Memilih konteks dan peran, serta menulis skenario

- Guru, menulis teks berupa percakapan di papan tulis dan memilih siswa dalam peran yang akan dimainkan.
- Siswa menulis skenario dan mendiskusikan melalui kelompok dalam menentukan peran.
- Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok

- Guru melakukan Tanya jawab sehubungan dengan peran siswa
- Langkah 3. Latihan pendahuluan
- Guru memberikan kesempatan siswa melakukan latihan untuk memerankan tokoh-tokoh itu sesuai dengan penafsirannya di bawah bimbingan guru.
 - Guru membimbing siswa dalam latihan memerankan tokoh
 - Guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan peran siswa
- Langkah 4. Kegiatan pembelajaran/pelaksanaan peragaan
- Guru meminta 2 orang siswa memerankan percakapan bertelepon sesuai dengan peran tokoh masing-masing.
 - Guru menjelaskan 2 orang siswa memerankan tokoh yang ada dalam percakapan. Ada yang berperan sebagai Tuti, si penelepon dan ada yang berperan sebagai Ayah Andri, penerima telepon.
 - Guru menugaskan siswa lain mengamati percakapan yang di di perankan oleh teman melalui kegiatan bertelepon.
 - Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang memerankan percakapan dalam bertelepon.
- Langkah 5. Mendiskusikan kesimpulan
- Setelah kegiatan peragaan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, maka setiap kelompok dapat membahasnya pada diskusi kelas.
 - Setiap kelompok kemudian mengajukan kesimpulannya dan guru kemudian memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.
 - Guru memberikan penguatan seperti memberikan pujian terhadap siswa karena mampu melakukan kegiatan bertelepon dengan peran yang sangat baik.
- Langkah 6. Penilaian
- Penilaian dilakukan terhadap bagaimana siswa memerankan karakter atau tokoh dalam percakapan melalui telepon. Penilaian melalui lembar penilaian seperti penilaian terhadap performan yang meliputi:
 - pengetahuan
 - praktek
 - sikap
 - Memberikan LKS untuk dikerjakan siswa
 - Guru memeriksa LKS
- Kegiatan Penutup
- Guru memberikan tugas rumah sebagai latihan seperti diberi tugas bersama teman sebangkunya untuk bertelepon di telepon umum, telepon rumah, atau bermain peran menggunakan percakapan bertelepon berisi pesan yang dibuat sendiri.
 - Menutup pelajaran di akhiri dengan berdoa
- c. Observasi / Pengamatan**
- Pengamatan dilakukan oleh guru kelas sebagai mitra dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi “Pesan Telepon”

melalui model pembelajaran *Role Playing* siswa di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa:

1. Pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih perlu perbaikan seperti:

- Guru harus menguasai dengan baik pelaksanaan langkah- langkah model pembelajaran *Role Playing* karena guru belum menguasai kelas dengan baik nampak pada kegiatan siswa dalam latihan bermain peran seperti kegiatan menerima telepon masih ada siswa yang suka bercerita pada saat memperagakan dialog.
- Guru harus lebih aktif dalam melakukan tanya jawab dengan siswa terkait peran siswa dalam kegiatan pembelajaran karena dengan melakukan tanya jawab, guru dapat melihat sampai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- Terhadap aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar menunjukkan bahwa siswa belum memahami dan terbiasa dengan proses belajar dengan model pembelajaran *Role Playing*. Siswa hanya terbiasa dengan cara mengajar guru dengan model ceramah, mempelajari tugas melalui buku paket kemudian menjawab pertanyaan.
- Pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan untuk siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Dari data di atas maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 ini dapat diperoleh :

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100 \%$$

$$= \frac{1040}{1500} \times 100 \% = 69 \%$$

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini data yang diperoleh dari pengamatan selama tindakan berlangsung dibahas bersama guru kelas untuk menganalisis kekurangan pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah sebagai berikut :

1. Peneliti harus mampu menguasai pelaksanaan langkah- langkah model pembelajaran *Role Playing* agar supaya guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik juga melalui model ini semua siswa terlibat dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian suasana belajar menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa dalam belajar.
2. Guru harus memperhatikan pengelolaan kelas seperti memperhatikan siswa suka bermain dan memotivasi siswa dalam belajar diskusi kelompok terutama memotivasi siswa dalam kegiatan latihan meragakan percakapan telepon.

Dengan demikian hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar berbicara siswa di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1 ini menjadi

dasar dan bahan pertimbangan untuk merancang dan melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus 2.

2. Deskripsi Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Senin, 30 Januari 2023. Pelaksanaan tindakan mengikuti tahapan-tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi dengan mengikuti langkah - langkah model pembelajaran *Role Playing* yang terdiri atas :

a. Perencanaan

Pada tahap ini, langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menyusun RPP
2. Menyiapkan materi
3. Alat peraga
4. Lembar kerja siswa
5. Instrumen penelitian

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan Awal

- Kegiatan diawali dengan memberi salam kepada siswa,
- Doa dipimpin oleh seorang siswa selanjutnya absensi
- Pengelolaan kelas berupa kesiapan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- Guru menjelaskan kepada siswa materi yang akan dipelajari yaitu “Pesan telepon” dengan mengikuti langkah – langkah model pembelajaran *Role Playing*
- Membagi siswa menjadi 3 kelompok.

Kegiatan Inti

Langkah 1. Menentukan tujuan pembelajaran

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat memperagakan percakapan bertelepon melalui kegiatan bermain peran (*Role Playing*).
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran seperti siswa menggunakan HP dan meragakan percakapan bertelepon dalam menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.
- Melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi pelajarannya

Langkah 2. Memilih konteks dan peran, serta menulis skenario

- Guru menulis teks berupa percakapan di papan tulis dan memilih siswa dalam peran yang akan dimainkan.
- Siswa menulis skenario dan mendiskusikan melalui kelompok dalam menentukan peran.
- Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok
- Guru melakukan Tanya jawab sehubungan dengan peran siswa

Langkah 3. Latihan pendahuluan

- Guru memberikan kesempatan siswa melakukan latihan untuk memerankan tokoh-tokoh itu sesuai dengan penafsirannya di bawah bimbingan guru.
 - Guru membimbing siswa dalam latihan memerankan tokoh
 - Guru melakukan tanya jawab sehubungan dengan peran siswa
- Langkah 4. Kegiatan pembelajaran/pelaksanaan peragaan
- Guru meminta 2 orang siswa memerankan percakapan bertelepon sesuai dengan peran tokoh masing-masing.
 - Guru menjelaskan 2 orang siswa memerankan tokoh yang ada dalam percakapan. Ada yang berperan sebagai Tuti, si penelepon dan ada yang berperan sebagai Ayah Andri, penerima telepon.
 - Guru menugaskan siswa lain mengamati percakapan yang di perankan oleh teman melalui kegiatan bertelepon.
 - Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang memerankan percakapan dalam bertelepon.
- Langkah 5. Mendiskusikan kesimpulan
- Setelah kegiatan peragaan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, maka setiap kelompok dapat membahasnya pada diskusi kelas.
 - Setiap kelompok kemudian mengajukan kesimpulannya dan guru kemudian memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.
 - Guru memberikan penguatan seperti memberikan pujian terhadap siswa karena mampu melakukan kegiatan bertelepon dengan peran yang sangat baik.
- Langkah 6. Penilaian
- Penilaian dilakukan terhadap bagaimana siswa memerankan karakter atau tokoh dalam percakapan melalui telepon. Penilaian melalui lembar penilaian seperti:
 - Penilaian terhadap performan yang meliputi:
 - pengetahuan
 - praktek
 - sikap
 - Memberikan LKS untuk dikerjakan siswa
 - Guru memeriksa LKS
- Kegiatan Penutup
- Guru memberikan tugas rumah sebagai latihan seperti diberi tugas bersama teman sebangkunya untuk bertelepon di telepon umum, telepon rumah, wartel, atau bermain peran menggunakan percakapan bertelepon berisi pesan yang dibuat sendiri.
 - Menutup pelajaran di akhiri dengan berdoa.

c. Observasi / Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh guru kelas sebagai mitra dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi “Pesan Telepon” melalui model pembelajaran *Role Playing* siswa di kelas IV SD Inpres Tompasso Baru 1.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa:

Pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menunjukkan bahwa:

- Penguasaan model pembelajaran *Role Playing* pada materi “Pesan Telepon” sudah mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif dan siswa yang kurang aktif termotivasi dengan baik. Presentasi siswa dalam bermain peran melakukan kegiatan dalam menerima pesan melalui telepon berhasil dilakukan semua kelompok dengan baik. Berhasilnya proses pembelajaran yang dilakukan karena hampir semua siswa sudah mengenal bagaimana penggunaan ponsel sehingga dengan mudah siswa memperagakan percakapan bagaimana menerima pesan melalui telepon.

Dari data di atas maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 2 ini dapat diperoleh :

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \frac{T}{Tt} \times 100 \% \\ &= \frac{1280}{1500} \times 100 \% = 85 \% \end{aligned}$$

Tabel 1 Rekapitulasi hasil siklus I dan siklus II

No	SIKLUS	Jumlah skor yang diperoleh siswa	Jumlah skor total	Analisis data	Hasil (%)
1	SIKLUS I	1040	1500	$\frac{1040}{1500} \times 100\%$	69 %
2	SIKLUS II	1280	1500	$\frac{1280}{1500} \times 100\%$	85 %

b. Refleksi

Berdasarkan data pada tahap refleksi peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai nilai sangat memuaskan yaitu 85 % dengan demikian penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan Materi Pesan Telepon di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1. Dengan demikian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

1. penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas IV SD Inpres Tompaso Baru 1
2. Melalui model pembelajaran *Role Playing* siswa dengan mudah mencapai hasil belajar karena kegiatan proses pembelajaran melibatkan semua siswa menajai aktif dan kreatif, selain itu semua siswa bertanggung jawab dengan tugas bermain peran dalam menerima pesan melalui telepon.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Irma Widya Djamara.
- Anitah Sri W. 2007. Strategi Pembelajaran Di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta
- Hernawan A.H, dkk, 2008. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka
- KTSP. 2007. Model Silabus Kelas IV. Jakarta: Depdikbud
- Mulyati Y. dkk, 2007. Keterampilan Berbahasa Indonesia. Jakarta: Universitas Terbuka
- Puji Santosa, M.Hum, dkk. 2011. Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Jakarta: Pusat Penerbitan UT. Departemen Pendidikan Nasional.
- Solhan T.W, dkk. 2007. Pendidikan Bahasa Indonesia di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto 2010. Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori Dan Praktek. Prestasi Pustaka; Jakarta.
- Umri Nur'aini, 2008. Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Yamin, H.M, 2007. Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP. Jakarta: Tim Gaung Persada Press
- UU RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbar.