

## ABSTRAK

**Asep Valentina Puluhulawa. 2014.** Meningkatkan Kemampuan Kosakata melalui Model *Role Playing* pada Siswa kelas II SDN 10 Batudaa Kabupaten Gorontalo. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dra. Hj. Salma Halidu, M.Pd dan pembimbing II Dr. Yusuf Djafar, M.Pd.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah Model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada siswa kelas II SDN 10 Batudaa Kabupaten Gorontalo? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Kemampuan Kosakata Siswa melalui Model *Role Playing* di kelas II SDN 10 Batudaa Kabupaten Gorontalo. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tahap-tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi, serta tahap analisis dan refleksi.

Berdasarkan hasil observasi awal dari 20 orang siswa hanya 25% yang memiliki kemampuan dalam meningkatkan kosakata dan 75% tidak mampu dalam meningkatkan kosakata. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa kategori siswa mampu yaitu 10 orang atau persentase 50%, sedangkan siswa yang tidak mampu adalah 10 orang atau 50%. Sehubungan dengan hal ini maka indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai, sehingga masih perlu dilanjutkan pada siklus II. Selanjutnya pada siklus II kemampuan kosakata pada siswa kelas II SDN 10 Batudaa Kabupaten Gorontalo meningkat menjadi 17 orang atau sebesar 85% sedangkan siswa yang tidak mampu yaitu 3 orang atau 15%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Kosakata pada siswa kelas II SDN 10 Batudaa Kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan melalui model *Role Playing*.

**Kata Kunci :** Kemampuan Kosakata. *Role Playing*