



Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sdn Pelita Karya Tahun Ajaran 2023/2024

Wendi Nilpa Apriana^a, Irna Maharani^b

^{ab} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mandiri

Corresponding Email: wendiapriana58@gmail.com

ABSTRACT

The problem found in this study is the low speaking skills of grade IV students of SDN Pelita Karya. So this study aims to determine how the application of the role playing learning model to improve speaking skills in Indonesian language subjects in grade IV students, and to find out if there is an increase in students' speaking skills with the application of the Role Playing learning model in grade IV. The theoretical basis of the role playing learning model comes from behavioral theory or also called behavioral theory. This research was conducted at SDN Pelita Karya in the 2023/2024 Academic Year. This type of research is Classroom Action Research (CAR), using the CAR design developed by Mc Taggart. The subjects of this study consisted of 36 students. There are two types of data collection techniques in this study, namely observation of teacher activities and student performance tests. Observation is used to obtain data on teacher activities in the process of implementing the role playing learning model while the test is used to collect data on student learning outcomes. The data analysis technique uses mixed methods analysis, because it is carried out in two ways, namely qualitative data analysis and quantitative data analysis. Qualitative data is generated from observations while quantitative data is obtained from the results of the tests given. The results of observations of teacher activities in implementing the role playing learning model in cycle I were 75%, cycle II increased by 100%. The test results showed that the class average was 71.5 in cycle I, then increased in cycle II to an average of 80.6. The percentage of KKTP on the Learning Objective Achievement Criteria was 56% in cycle I, then increased students who met the Learning Objective Achievement Criteria in cycle II by 92%. So from cycle I to cycle II students' speaking skills increased by 36%. Therefore, the application of the Role Playing learning model can improve speaking skills in the Indonesian language subject in grade IV students of SDN Pelita Karya.

Keywords: *Role Playing Learning Model, Speaking Skills*

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pelita Karya. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV, dan mengetahui adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV. Landasan teori model pembelajaran *Role Playing* berasal dari teori behavioral atau disebut juga dengan teori tingkah laku. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pelita Karya Tahun Ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan desain PTK yang dikembangkan oleh Mc Taggart. Subjek penelitian ini terdiri atas 36 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada dua macam, yaitu observasi aktivitas guru dan tes kinerja (*performance*) siswa. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dalam proses pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Role Playing* sedangkan tes digunakan mengumpulkan data hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis mixed methods, karena dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun data kualitatif

dihasilkan dari observasi sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil tes yang diberikan. Hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I sebesar 75%, siklus II meningkat sebesar 100%. Adapun hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata kelas sebesar 71,5 pada siklus I, kemudian meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 80,6. Persentase KKTP pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sebesar 56% pada siklus I, kemudian meningkat siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran pada siklus II sebesar 92%. Jadi dari siklus I ke siklus II keterampilan berbicara siswa meningkat 36%. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Pelita Karya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi bagian terpenting dalam proses pembangunan nasional yang merupakan salah satu faktor penentu perkembangan suatu negara. Pendidikan di Indonesia mengarah pada amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Termasuk beberapa aspek perkembangan, salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan bahasa dimana perkembangan bahasa ini berkaitan dengan perkembangan lainnya. Usman (2015:7) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa memerlukan beberapa kemampuan, yaitu berbicara, menyimak, membaca, menulis, dan menggunakan bahasa isyarat. Bahasa Indonesia ialah bahasa yang memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia. Pada dasarnya, bahasa Indonesia memiliki tujuan meningkatkan kemampuan berbahasa, seperti kemampuan membaca, kemampuan menyimak, kemampuan menulis dan kemampuan dalam berbicara.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDN Pelita Karya menunjukkan bahwa kemampuan Berbahasa Indonesia terutama kemampuan berbicara siswa Sekolah Dasar, tepatnya siswa kelas IV masih rendah. Siswa masih sulit sekali apabila disuruh untuk berbicara di depan kelas, siswa hanya berbicara dengan singkat, penggunaan kata yang berulang-ulang dalam berbicara, siswa terbiasa menggunakan bahasa daerah. Adapun pada saat siswa diminta maju di depan kelas untuk menceritakan pengalamannya siswa cenderung kurang percaya diri, karena rasa malu sehingga tidak

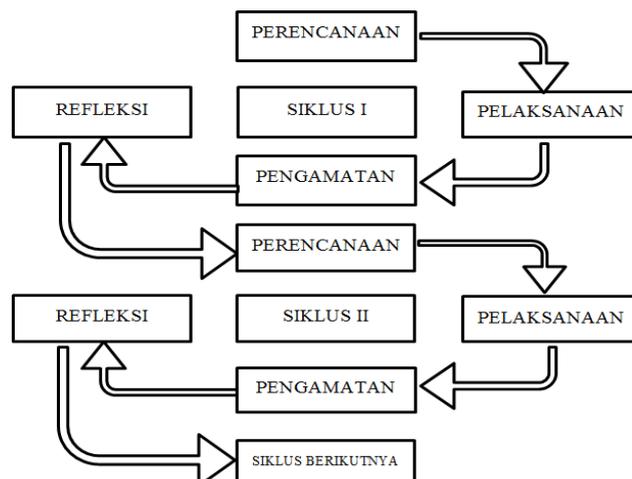
adanya keberanian saat memulai berbicara dan bingung apa saja yang harus disampaikan. Hal ini tampak pada saat pembelajaran berlangsung, siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru, tidak berani mengeluarkan pendapat, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tidak ada yang berani bertanya, dan ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa tidak ada yang bisa menjawab secara langsung. Di kelas IV Jumlah siswa terdiri atas 36 orang yaitu siswa laki-laki berjumlah 14 orang dan siswa perempuan berjumlah 22 orang. Dari 36 siswa, hanya 10 siswa yang tuntas dalam berbicara. Sedangkan 26 siswa mendapatkan nilai di bawah KKTP. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP adalah 72%, sedangkan siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 28%, itulah yang membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di kelas IV. Sementara, standar ketuntasan yang harus dicapai adalah 70.

Salah satu solusi atas permasalahan tersebut, dapat diatasi dengan memanfaatkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Terbukti dari penerapan model *Role Playing* atau bermain peran salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan karena dengan menggunakan model *Role Playing* siswa dapat percaya diri berbicara di depan kelas sehingga siswa diminta untuk berimajinasi dan penghayatan di depan kelas dengan memerankan suatu tokoh. Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam bermain peran. Dalam bukunya Mutmainnah Siti dan Rofek Aenor (2022:55) mengemukakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung terhadap peran yang dimainkan. Berdasarkan penelitian terdahulu tentang penggunaan model *Role Playing* sudah pernah dilakukan oleh Beta Pencana (2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan keterampilan berbicara siswa yang telah berada pada kategori baik. Berdasarkan uraian permasalahan mengenai pembelajaran keterampilan berbicara di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Pelita Karya Tahun Ajaran 2023/2024”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pelita Karya yang terletak di Jalan Raya Simpang, Desa Tambak Mekar, Kecamatan Jalancagak, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 41281. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 22 perempuan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan terjemahan dari Classroom Action Research (CAR) menurut Mu'alimin (2014:6) menjelaskan dalam bukunya bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Tindakan yang secara sengaja dimunculkan tersebut diberikan oleh guru atau berdasarkan arahan guru yang kemudian dilakukan oleh siswa (Fadliansyah & Imanullah, n.d.). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan model bersiklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan Kemmis & Taggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Secara mendasar tidak ada perbedaan signifikan. Model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Berikut ini adalah gambaran tahapan pelaksanaan.



Gambar 1. Siklus PTK (Agustini et al., n.d.)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni lembar observasi guru dan instrumen tes keterampilan berbicara siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis *mixed methods*, karena dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun data kualitatif yaitu seperti data yang dihasilkan dari observasi. Sedangkan data kuantitatif seperti data yang didapat dari hasil tes yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pelita Karya

Berdasarkan data dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dengan perolehan skor 27 dengan persentase 75% kategori baik dan pada siklus II dengan perolehan skor 36 dengan persentase 100% kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi karena guru sudah melakukan berbagai perbaikan yang masih belum atau kurang maksimal pada siklus I. Teori ini yang mendasari penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru menyiapkan skenario yang ditampilkan, guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 6 orang, kemudian menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan., setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas kesimpulan dari cerita yang dilakukan, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi, dan penutup.

Adapun perbandingan hasil yang diperoleh selama penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I ke Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	75%	100%

Dari tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa observasi aktivitas guru pada siklus I dengan persentase 75% dan pada siklus II dengan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa observasi aktivitas guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran sudah berhasil dengan kategori sangat baik.

2. Peningkatan keterampilan berbicara dengan diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN Pelita Karya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, terhadap peningkatan dalam keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Pelita Karya. Hal tersebut diperkuat dengan pembuktian dalam menggunakan lembar penilaian tes kinerja (*performance*). Hasil yang peneliti dapatkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa kelas IV SDN Pelita Karya. Dari 36 siswa hanya 10 siswa yang terampil berbicara. Hal itu berarti persentasenya hanya mencapai 28% dengan nilai rata-rata 62,5. Dalam proses pembelajaran suasana kelas terlihat kurang kondusif, siswa terlihat kurang percaya diri ketika berbicara, model pembelajaran dan media yang digunakan kurang bervariasi dalam pembelajaran, serta siswa kurang termotivasi sehingga belum semangat. Melalui hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa siswa mengikuti pembelajaran dengan baik. Hasil belajar yang diperoleh pada saat penilaian tes *performance* berbicara untuk nilai rata-rata kelas sudah meningkat. Nilai rata-rata kelas yaitu 71,5 dan persentase ketuntasannya mencapai 56%. Setelah dilakukan siklus I dan diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*, keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pelita Karya semakin meningkat namun perlu ditingkatkan lagi agar mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil belajar yang diperoleh dari penilaian *performance* berbicara menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 80,6 dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 92%. Hal ini berarti bahwa kriteria keberhasilan siswa dalam pembelajaran siklus II sudah tercapai, pencapaian indikator ditandai dengan apabila minimal 80% siswa memenuhi nilai sesuai KKTP yaitu 70. Berdasarkan analisis data penelitian, diperoleh hasil bahwa pembelajaran

dengan menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Pelita Karya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari tahap awal pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun peningkatan yang ditunjukkan pada aspek penelitian di atas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Penelitian

No	Aspek yang Diteliti	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Observasi Aktivitas Guru	75%	100%	25%
2	Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara	56%	92%	36%

Tabel 2 telah menyimpulkan peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dengan menunjukkan nilai akhir sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Adapun persentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa sebesar 92% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, aspek indikator yang ditetapkan sudah tercapai dan penelitian yang dilakukan peneliti berhasil meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan judul penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa di kelas IV SDN Pelita Karya. Dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan oleh guru terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase 75% dalam kategori baik, dan pada siklus II dengan persentase 100% mengalami peningkatan dalam kategori sangat baik.
2. Hasil peningkatan keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II. Adapun untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa pada siklus I nilai rata-rata 71,5 atau persentase keterampilan berbicara siswa mencapai 56% dalam kategori baik dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata

80,6 atau persentase 92% dengan kategori sangat baik jumlah siswa yang tuntas sebanyak 33 orang.

Berdasarkan hasil penelitian, agar tercapainya tujuan pembelajaran dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, maka disarankan :

1. Bagi guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang cocok dengan aspek yang ingin dicapai, salah satunya seperti model pembelajaran *role playing* yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan adanya model pembelajaran *role playing* maka dapat menumbuhkan antusias dan semangat siswa dalam melatih keterampilan berbicara yang dilakukan dengan memainkan sebuah drama.
2. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran bukan hanya mata pelajaran bahasa Indonesia melainkan semua mata pelajaran.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dalam sumber energi di sekolah dasar harus mampu memfasilitasi kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Memberikan kemajuan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, untuk meningkatkan rata-rata kelulusan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, untuk meningkatkan kualitas sekolah dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., Fadliansyah, F., Program, M., Pgsd, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Pada Sampel Kelas Ii Uptd Sdn Campor 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan*. 18, 62–70. <http://jurnal.amalinsani.org/index.php/sehran>
- Beta, P. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain peran*. CJPE: Cokroaminoto Journal of Pramentary Education, Vol. 2 No.2.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Fadliansyah, F., & Imanullah, F. (n.d.). *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Motivasi*

Belajar Daring (Online) Siswa Pada Pelajaran Pjok.

- Faturrohman, M. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Gading Pustaka.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Usman, Muhammad. (2015). *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mutmainah, S. Rofek, A. (2022). *Model-model Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.