



## Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1 Nomor 4 Tahun 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

---

# PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA PADA KELAS V UPT SPF SDN MANGKURA III

---

**Andreswanto Arruan<sup>1</sup>, Sayidiman<sup>2</sup>, Sitti Aisyah Ganing<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar / ppg.andreswantoarruan81@program.belajar.id

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar / sayidiman@unm.ac.id

<sup>3</sup>UPT SPF SDN Mangkura III / sittiganing57@guru.sd.belajar.id

---

### Artikel info

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan model *role playing*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SPF SDN Mangkura III sebanyak 30 anak yang terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan. Fokus penelitian ini meliputi model *role playing* dan keterampilan berbicara siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tahapan mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II yaitu hasil siklus I mencapai 56,67% dan hasil siklus II mencapai 83,33%.

---

### Keywords:

*Model Role Playing, Keterampilan Berbicara*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

### PENDAHULUAN

Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan. Kemudian, pencapaian pembangunan suatu bangsa tidak akan lepas dari sumber daya manusia. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas maka kemajuan suatu bangsa tak dapat diragukan kembali. Merujuk pada pasal 37 ayat 1 undang-undang No. 20 tahun 2003. Pengembangan kurikulum Bahasa Indonesia yang diterapkan ini, dalam rangka membekali siswa dengan berbagai kemampuan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut Ketut (2006) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa. Kegiatan berbicara di kelas kurang diasah oleh guru. Maka, seringkali

ditemukan kecendrungan siswa enggan berbicara karena takut salah. Selain itu, siswa kurang memahami kosakata Bahasa Indonesia yang baku dan malas mengungkapkan gagasan atau ide mengakibatkan kurang percaya diri. Kecendrungan ini akan berdampak pada tidak berkembangnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara, siswa harus diberikan kesempatan untuk berbicara dengan menggunakan bahasa seluas – luasnya menurut pendapat.

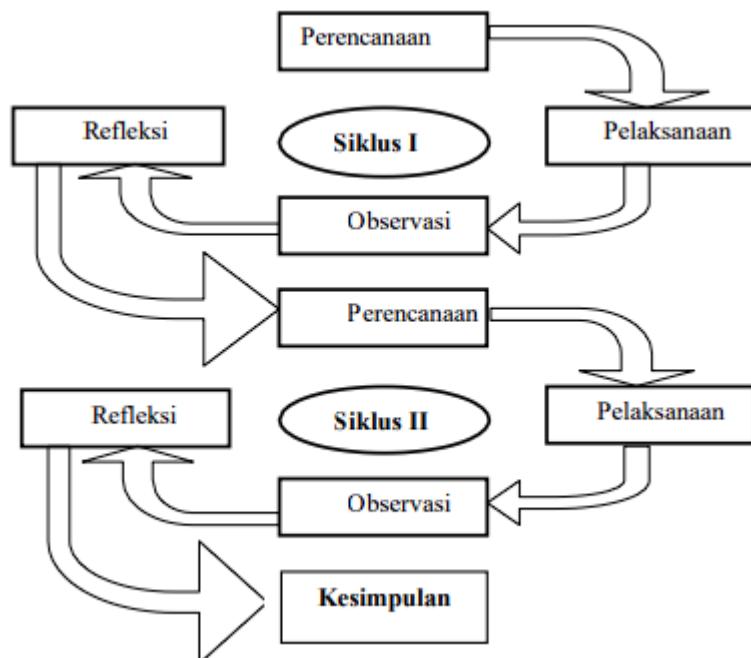
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan April 2024 di UPT SPF SDN Mangkura III kelas V, bahwa pembelajaran yang dilakukan masih kurang bervariasi, sekolah tersebut lebih dominan menggunakan model ceramah dan tanya jawab sehingga siswa merasa jemu dan kurang memiliki minat belajar, khususnya dalam hal keterampilan berbicara. Suasana kelas cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru, kemudian dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan pembelajaran yang memotivasi siswa sehingga menimbulkan kebosanan dan aktivitas belajar siswa khususnya keterampilan berbicara menjadi pasif.

Dalam hal mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi model belajar yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan adanya aktivitas yang tinggi diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif. Salah satu caranya adalah adanya menggunakan model *Role Playing*.

Menurut Made Pidarta (Lestari, 2019) mengungkapkan *Role Playing* atau bermain peran yaitu kegiatan melakukan suatu permainan dengan peran tertentu, misalnya peran sebagai orang tua, siswa, guru dan sebagainya yang sedang melakukan kegiatan tertentu. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* karena model *Role Playing* pada intinya merupakan penanaman nilai terhadap siswa melalui proses interaksi komunikasi, sehingga di dalamnya ada proses berbicara untuk memainkan sebuah peran. Karena unsur berbicara menjadi dominan dan menjadi bagian penting pelaksanaan *Role Playing* maka untuk mengatasi masalah berbicara siswa di kelas dipilihlah model pembelajaran *Role Playing*

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau biasa disebut dengan PTK. Tahapan PTK antara lain: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan - tahapan tersebut merupakan rancangan tindakan yang berlangsung pada siklus penelitian dan berulang pada siklus berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus atau lebih dengan menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas V UPT SPF SDN Mangkura III. Terdapat empat tahapan dalam melakukan tindakan kelas, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflection*)”.

**Gambar 1.** Siklus PTK menurut Maolani & Cahyana (2016)

Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V-6 UPT SPF SDN Mangkura III Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 orang siswa, yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian pada bulan April hingga Mei 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) observasi, dilakukan untuk melihat penggunaan model pembelajaran selama kegiatan pembelajaran; (2) tes merupakan perbuatan yang digunakan untuk mendapatkan data tentang peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara siswa; (3) dokumentasi merupakan penyimpanan informasi berupa peristiwa dan objek yang dianggap berharga dan penting. Adapun analisis data yang digunakan yaitu mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Adapun indikator keberhasilan proses dan hasil yang digunakan untuk mengungkapkan keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa.

**Tabel 3.1** Indikator keberhasilan Peningkatan Keterampilan Berbicara

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
76%-100%	Baik/Maksimal (B)
60%-75%	Cukup/Minimal (C)
0%-59%	Kurang (K)

Sumber: diadaptasi Djamarah dan Zain (2014)

**Tabel 2.** Indikator Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kategori
70-100	Tuntas
0-69	Tidak Tuntas

Dokumen Kurikulum UPT SPF SDN Mangkura III

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada pelaksanaan tindakan siklus I materi bab VII “sayangi bumi”. Namun, apabila keberhasilan siswa setelah pelaksanaan Siklus I belum tercapai yang di harapkan, maka akan dilanjutkan pada tindakan Siklus II.

#### 1. Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus I

##### a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 09 April 2024, peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi bab VII “Sayangi bumi” pembelajaran ke-1 bermain drama dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan bebicara siswa kelas V UPT SPF SDN Mangkura III.

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas sebagai guru, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer atau pengamat. Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari jumat 12 April 2024 dan hari jumat 19 April 2024 pukul 07.30-09.30 WITA dengan jumlah 30 siswa. Materi yang diajarkan pada siklus ini adalah bermain peran mengenai tema sayangi bumi.

##### c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan 15 indikator dari 21 indikator dengan kualifikasi cukup (C) yaitu sebesar 71% dan hal ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni  $\geq 76\%$  , dengan demikian indikator dari taraf keberhasilan tidak tercapai.

##### d. Refleksi

Dari hasil tes akhir siklus I yang diberikan menunjukkan bahwa dari 30 siswa pada tes hasil belajar nilai rata-rata siswa adalah 72,67. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 17 orang dan tidak tuntas 13 orang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

#### 2. Data Proses dan Hasil Siklus II

##### a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan hari jumat 22 April 2024, tahap perencanaan yang dilakukan dengan menyusun dan mengembangkan perencanaan yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Tahap ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing*

untuk meningkatkan proses dan keterampilan berbicara pada bab VIII “bergerak bersama”.

b. Pelaksana Tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sebagai guru, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer atau pengamat, serta seorang teman sejawat sebagai dokumenter. Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada hari Jumat 26 Mei 2024 dan hari jumat 03 Mei 2024 pukul 07.30-08.40 WITA. Subjek penelitian ini diikuti oleh 30 siswa kelas V UPT SPF SDN Mangkura III.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan 18 indikator dari 21 indikator dengan kualifikasi baik (B) yaitu sebesar 86% dengan ini mencapai indikator keberhasilan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa bahwa proses pelaksanaan tindakan pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa dari 30 siswa pada tes belajar nilai rata-rata siswa adalah 78,33. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 25 orang dan tidak tuntas ada 5 orang.

## Pembahasan

Pada siklus I pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas guru dan siswa dalam materi paragraf dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* melalui beberapa langkah atau tahap seperti :

1. Guru memberikan tentang teks iklan bertema pendidikan yang akan ditampilkan di kelas.
2. Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen.
3. Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran.
4. Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjukkan untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
5. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenario.

6. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan teks iklan yang dimainkan oleh kelompok.
7. Pada langkah terakhir ini, guru memberikan respon pembelajaran dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan bersama siswa.

Dari hasil tes akhir siklus I yang diberikan menunjukkan bahwa dari 30 siswa pada tes belajar nilai rata-rata siswa adalah 72,67. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 17 siswa dan tidak tuntas 13 siswa. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada taraf keberhasilan tindakan pembelajaran (diadaptasikan dari Djamarah & Zain, 2002) persentase ketuntasan tersebut berada pada kategori cukup (C) karena itu peneliti berasumsi bahwa tindakan pembelajaran dalam siklus I dianggap belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti melanjutkan siklus II.

Siklus II proses pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* berjalan dengan baik, hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa sebelumnya dengan model bermain peran (*Role Playing*). Peneliti menjelaskan pokok bahasa media iklan elektronik, siswa sudah terlihat aktif dan berpartisipasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Peneliti dan guru kelas V mengamati bahwa siswa sudah mampu mengungkapkan pikirannya melalui keterampilan berbicara. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ahmadi (Basri 2017) mengatakan kelebihan *Role Playing* atau bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan: a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan; d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II terdapat 25 orang siswa mencapai KKM. Jika dirata-ratakan maka hasil yang diperoleh dari kalkulasi nilai rata-rata keberhasilan persentase maka ketuntasan hasil belajar berada pada kategori baik. Sejalan dengan taraf persentase tindakan belajar (diadaptasi dari Djamarah dan Zain, 2014). Berdasarkan kriteria standar tersebut hasil belajar siswa menunjukkan pencapaian  $\geq 76\%$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V UPT SPF SDN Mangkura III, dapat ditingkatkan. Selanjutnya penelitian ini dianggap telah berhasil dan dihentikan di siklus II.

## PENUTUP

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* di Kelas V UPT SPF SDN Mangkura III. Peningkatan hasil belajar ini dilakukan dengan cara menggunakan rencana tindakan kelas yaitu dengan rancangan berdaur ulang (siklus). Hal ini dibuktikan dari

adanya persentase ketuntasan melalui hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 56,67% dan siklus II sebesar 83,33%. Pada siklus I ditemukan bahwa dari 30 siswa yang mengikuti tes siklus I, terdapat 17 siswa mencapai nilai KKM dan 13 siswa belum mencapai nilai KKM. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menunjukkan 25 siswa mencapai nilai KKM dan 5 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu 70 dengan rentang 70-100.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basri, Hasan. 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.
- BR. Ginting, Lisa Septia Dewi. 2020. *Bahasa Indonesia SD 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Guepedia.
- Darmuki, Agus, and Ahmad Hariyadi. 2019. *“Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B Ikip Pgri Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019”*. KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra 2(2): 256–67.
- Deeng, Linda Resiska, Deitje A. Katuuk, and Hetty J. Tumurang. 2021. *“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon”*. Jurnal Pendidikan Dasar 2(2): 1–13.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pradita, Linda Eka, and Rani Jayanti. 2021. *Berbahasa Produktif Melalui Keterampilan Berbicara*. Bojong, Pekalongan, Jawa Tengah: Penerbit NEM.
- Priyatna, Setyarini. 2019. *“Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”*. Vembria Rose Handayani1, Nindya Putri Pratama 7(2): 28–35.
- Rukin. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sulawesi Selatan: Yayasan. Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sari, Rika Kurnia. 2020. *“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd.”*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 2(1): 61–67.
- Subhayni, Sa’adiah, dan Armia. 2017. *Keterampilan Berbicara*. ed. Azhari. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Syamsuddin, Rohana. 2021. *“Pengembangan Kemampuan Kominikasi Instruksional Bahasa Inggris Terhadap Keterampilan Berbicara Scanned with Fast Scan.”*. (June).
- Usman, Muhammad. 2015. *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan : Untuk*

*Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Deepublish