

Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V UPT SDN 25 Limbuang

Sitti Haisyah ¹, Muhammad Idham Haliq ², Masnur ³

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Universitas
Muhammadiyah Enrekang,
Indonesia

Email:

sittihaisyah05@guru.sd.belar.id

Keywords :

Model Pembelajaran;
Role Playing;
Kemampuan Berbicara;
Penelitian Tindakan
Kelas;

Abstrak. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang, yang disebabkan oleh kurangnya kelancaran berbicara, terbatasnya kosakata, ketidaktepatan tata bahasa dan pelafalan, serta kurangnya rasa percaya diri saat berbicara di depan kelas. Pembelajaran sebelumnya yang konvensional dan minim interaksi menghambat pengembangan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang melalui penerapan model pembelajaran role playing. Model pembelajaran role playing dipilih sebagai pendekatan karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam situasi tertentu yang mendekati kehidupan nyata. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, wawancara, dan tes kemampuan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V di UPT SDN 25 Limbuang. Data menunjukkan bahwa pada tes pra-siklus, hanya 21,87% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 68,90. Setelah penerapan model role playing pada siklus I, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 56,25%, dengan nilai rata-rata 71,40. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar semakin meningkat menjadi 90,62%, dengan nilai rata-rata 86,09. Hal ini menunjukkan bahwa model role playing dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam berbicara, serta membantu meningkatkan aspek-aspek seperti lafal, tata bahasa, kosakata, kefasihan, dan pemahaman.

Abstract. The main problem in this study is the low speaking ability of the fifth-grade students at UPT SDN 25 Limbuang, caused by a lack of fluency in speaking, limited vocabulary, inaccuracy in grammar and pronunciation, and a lack of confidence when speaking in front of the class. The previous conventional learning methods, which lacked student interaction, hindered the development of students' speaking skills. This study aims to improve the speaking abilities of the fifth-grade students at UPT SDN 25 Limbuang through the application of the role-playing

learning model. The role-playing model was chosen because it provides an opportunity for students to actively participate in situations that closely resemble real-life scenarios. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with both qualitative and quantitative approaches. The subjects of the study consisted of 32 fifth-grade students at UPT SDN 25 Limbuang. The research was conducted in two cycles, each consisting of stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used in this study include observation sheets, interviews, and speaking ability tests. The results of the study indicate that the application of the role-playing learning model successfully improved the speaking ability of the fifth-grade students at UPT SDN 25 Limbuang. Data shows that in the pre-cycle test, only 21.87% of students achieved the learning completion with an average score of 68.90. After the application of the role-playing model in Cycle I, the learning completion rate increased to 56.25%, with an average score of 71.40. In Cycle II, the number of students achieving learning completion further increased to 90.62%, with an average score of 86.09. This shows that the role-playing model can encourage students to be more active and confident in speaking, and help improve aspects such as pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang terdapat dalam kehidupan manusia, sehingga pendidikan dapat dijadikan sebagai tolok ukur untuk melihat kualitas seseorang. Perubahan sosial yang begitu cepat pada era-milenial ini telah menjadi tantangan besar bagi kehidupan manusia di semua tingkatan (Mabruri et al., 2017). Terlepas dari pesatnya perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial akibat perkembangan teknologi yang semakin kompleks, hal ini menyebabkan perubahan kemampuan berbicara yang dapat meningkatkan kualitas, mengembangkan pribadi, memberi arti penting dan keterampilan kreatif dalam memberi, menjadi lebih mendesak. Otonomi dalam kurikulum memberikan kesempatan dan kekuasaan untuk mengambil inisiatif baru dalam pengembangan dan implementasi kurikulum, seperti pengembangan kemampuan berbicara pada siswa (Damayanti et al., 2023).

Pendidikan merupakan salah satu hak asasi manusia yang dapat dinikmati dan diposisikan sebagai upaya untuk mendidik, mengembangkan dan membentuk individu yang terampil. Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, melalui interaksi proses belajar mengajar (Handayani et al., 2024).

Model pembelajaran terdiri dari kerangka dan langkah-langkah yang akan dirancang untuk memandu pelaksanaan proses pembelajaran, dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana komponen-komponennya seperti tata bahasa, sistem sosial, respon dan program pendukung (Idrus et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah model role playing yang dapat digunakan dalam berbagai materi seperti kemampuan berbicara. Penggunaan model *role playing* ini

dapat disesuaikan dengan situasi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam mengembangkan karakteristik anak sekolah dasar, hendaknya guru menciptakan lingkungan belajar sambil bermain agar pembelajaran dapat berdampak pada siswa. Penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran (Sari, 2020).

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mendengarkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang tampak (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide yang dikombinasikan (Istiqomah et al., 2020).

Fokus utama pembelajaran mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap siswa setelah keterampilan mendengarkan. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang utuh dan bersifat hierarkis, artinya keterampilan berbahasa yang satu akan menjadi landasan bagi keterampilan berbahasa lainnya. Berbicara seringkali dianggap sebagai hal terpenting dalam kontrol sosial. Keterampilan berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang melibatkan berbagai faktor fisik, neurologis, linguistik, dan psikologis (Nofrianti, 2020).

Proses pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang mengatakan bahwa untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan memakai model pembelajaran *role playing* (Lubis et al., 2024). Penelitian lain

juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif untuk digunakan dalam melatih kemampuan siswa berbicara (Hasibuan et al., 2022). Model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan ambisi siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran, sehingga materi pembelajaran yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa (Susanti et al., 2021). Salah satu keunggulan dari model pembelajaran *role playing* atau bermain peran, siswa dapat terlibat langsung dan dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung. Siswa tidak akan kesulitan dan mengangan-angan dalam berbicara menggunakan Bahasa ketika siswa melakukan praktek langsung (Prawiyogi et al., 2022).

Metode pembelajaran yang sering dipakai untuk pembelajaran bahasa banyak jenisnya. Metode-metode tersebut masing-masing memiliki kelebihan-kelebihan serta kekurangan-kekurangannya yang menjadi karakteristiknya (Hardiyanti et al., 2024). Metode pembelajaran keterampilan berbicara yang baik adalah metode yang dipilih dan dipakai sesuai dengan situasi atau kondisi kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran yang diberikan, media pembelajaran yang dipakai, serta komponen-komponen pembelajaran lainnya. Pemakaian metode pembelajaran seperti itu dapat menimbulkan dan mengembangkan minat belajar serta meningkatkan kemampuan berbicara. Metode pembelajaran dalam penelitian ini merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami dan mendukung kelancaran belajar dan mencapai tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Ferawati, 2023).

Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menciptakan suasana hati gembira dan ceria salah satunya adalah bermain peran atau *role playing*. Model pembelajaran ini

memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi keterampilan komunikasi melalui permainan peran tanpa takut melakukan kesalahan. Jika dilaksanakan secara efektif, permainan peran siswa dapat: (1) mempersingkat waktu belajar dan mengajarketegangan yang sering terjadi sehingga menyebabkan stress dalam proses belajar dan mengajar (2) mengajak siswa untuk berpartisipasi secara lebih penuh mampu meningkatkan kreativitas (3) dapat mencapai tujuan siswa tanpa disadari pencapaiannya (4) metode pembelajaran yang bersifat pengalaman, memfokuskan dan memberi siswa peluang untuk menggunakan bahasa sehingga ketercapaian pembelajaran tanpa disadari (Nur et al., 2024).

Data awal menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa berada pada tingkat yang sangat rendah. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada pra siklus adalah 68,90, dengan hanya 21,87% dari 32 siswa. Permasalahan utama yang diidentifikasi meliputi kurangnya kelancaran berbicara, penggunaan kosakata yang terbatas, serta ketidaktepatan tata bahasa dan pelafalan. Selain itu, siswa cenderung tidak percaya diri saat berbicara di depan kelas. Pembelajaran sebelumnya bersifat konvensional dengan minimnya aktivitas berbicara atau interaksi siswa, sehingga kurang memberikan ruang bagi pengembangan keterampilan berbicara mereka. Observasi awal juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada metode pembelajaran yang melibatkan permainan atau aktivitas langsung, seperti bermain peran, dibandingkan dengan metode ceramah atau latihan tertulis.

Data ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penerapan model pembelajaran *role playing*, diharapkan siswa dapat mencapai KKM dan mengalami peningkatan dalam aspek lafal, tata bahasa, kosakata, kefasihan, isi pembicaraan, dan pemahaman.

Metode ini banyak melibatkan siswa untuk berbicara melalui kegiatan percakapan dan beraktivitas dalam sebuah kegiatan, sehingga membuat siswa senang belajar. Metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Metode *role playing* membuat keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik dan aspek keterampilan berbahasa lainnya pun dapat meningkat.

Permasalahan yang dipecahkan antara lain: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* kepada siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang. 2) Bagaimana untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang.

Tujuan penelitian ini diperoleh berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut: untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* kepada siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang, untuk mengetahui proses peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas melalui tindakan sistematis dan terencana. PTK dilakukan secara berulang

dalam bentuk siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian, yakni meningkatkan kemampuan berbicara siswa

kelas V melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.

Tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran berbicara. Permasalahan ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan model *role playing*. Skenario permainan peran dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan konteks pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa (Priatna et al., 2019). Peneliti juga mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes berbicara, yang akan digunakan untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan berbicara siswa di setiap siklus.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas. Siswa dilibatkan secara aktif dalam permainan peran sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Permainan peran ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan materi pembelajaran (Nasution et al., 2023). Peneliti bertindak sebagai fasilitator dan pengamat, yang memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana dan tujuan penelitian.

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengevaluasi berbagai aspek kemampuan berbicara siswa, termasuk lafal, tata bahasa, kosakata, kefasihan, isi pembicaraan, dan pemahaman. Pengamatan dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data autentik mengenai proses dan hasil belajar siswa selama penerapan model *role playing*.

Setelah pembelajaran di setiap siklus selesai, peneliti masuk ke tahap refleksi. Refleksi dilakukan dengan menganalisis data hasil pengamatan dan tes berbicara, untuk mengevaluasi sejauh mana tindakan yang telah dilakukan berhasil meningkatkan

kemampuan berbicara siswa. Temuan dari refleksi ini digunakan untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Jika terdapat kendala atau kekurangan dalam penerapan tindakan, peneliti mengidentifikasi penyebabnya dan menyusun strategi untuk mengatasinya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi, yang dirancang untuk menilai secara rinci keterampilan berbicara siswa selama proses pembelajaran, serta tes berbicara untuk mengukur hasil belajar di akhir setiap siklus.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I, kegiatan *role playing* dirancang untuk memperkenalkan metode ini kepada siswa melalui permainan peran sederhana yang relevan dengan situasi sehari-hari. Fokus utamanya adalah melatih kepercayaan diri siswa dan meningkatkan kelancaran berbicara. Siklus II, permainan peran diterapkan dalam situasi yang lebih kompleks, dengan melibatkan interaksi kelompok untuk mendorong siswa menggunakan kosakata dan tata bahasa secara lebih baik.

Keberhasilan penelitian ini diukur melalui peningkatan rata-rata nilai siswa pada setiap siklus dan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan target minimal 85% siswa mencapai standar tersebut. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa, serta secara kualitatif melalui observasi langsung selama proses pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil kemampuan berbicara yang terjadi pada siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang. Penerapan model pembelajaran *role playing* yang diperoleh dari lembar observasi dan hasil tes siswa yang dicatat oleh peneliti pada setiap pertemuan selama proses pembelajaran dilaksanakan.

Berdasarkan kemampuan berbicara siswa yang dilaksanakan mulai dari pra

siklus, siklus I sampai siklus II yang menunjukkan terjadinya peningkatan dilihat dari ketuntasan kemampuan berbicara pada siswa melalui penerapan model pembelajaran Role playing pada siswa kelas V di UPT SDN 25 Limbuang. Berikut tabel perbandingan nilai pra siklus, siklus I, dan siklus II:

Tabel 1. Nilai Pra Siklus, Siklus I, Siklus II Siswa Kelas V

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah	2.205	2.285	2.755
Rata-Rata	68,90	71,40	86,09
KKM	21,87%	56,25%	90,62%

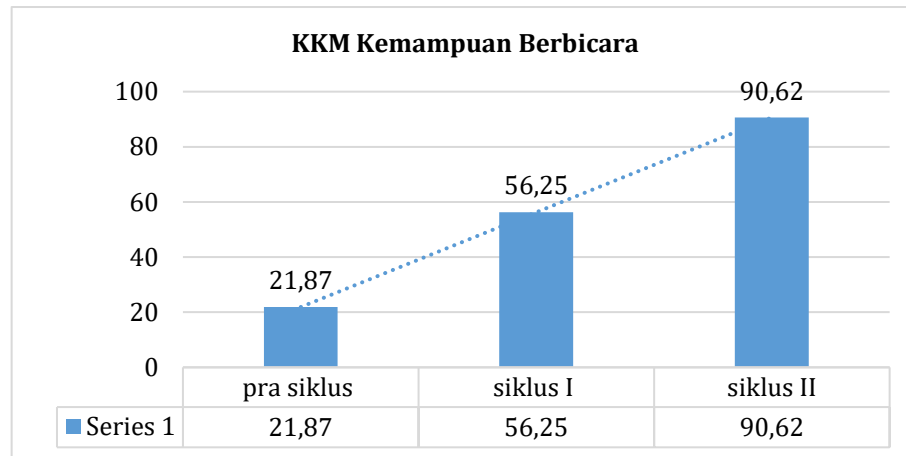
Berdasarkan kemampuan berbicara siswa yang dilaksanakan mulai dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II yang menunjukkan peningkatan yang dapat dilihat dari ketuntasan kemampuan berbicara siswa melalui model pembelajaran Role playing pada kelas V di UPT SDN 25 Limbuang, kemudian menurut kriteria ketuntasan minimal KKM berdasarkan kompetensi dasar UPT SDN 25 Limbuang yaitu 75%, maksudnya siswa yang mencapai KKM paling sedikit harus mencapai 75% berdasarkan hasil tes pra siklus menunjukkan bahwa skor ketuntasan belajar siswa terhadap pembelajaran masih ada yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu masih jauh dibawah 75%. Nilai pada siklus I dimana telah menggunakan model pembelajaran Role playing sudah mengalami peningkatan yang lumayan signifikan walaupun belum mencapai target kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah dimana pada siklus I ini siswa meningkat sebesar 56,25%, yang dimana itu menandakan Adanya peningkatan minat belajar dari siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Kemudian pada siklus II, dengan menggunakan model pembelajaran yang sama pada siklus I hasil tes siswa meningkat menjadi 90,62%,

sehingga menjadi kesimpulan bahwa dimana tahap siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, dengan adanya perubahan kemampuan berbicara siswa yang ditandai dengan ketuntasan kemampuan berbicara yang awalnya hanya sebesar 21,87% (sangat kurang), meningkat sebesar 56,25% (cukup baik) dan kemudian meningkat sebesar 90,62% (sangat baik) sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti berhasil, karena peneliti dapat membuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V di UPT SDN 25 Limbuang.

Adapun untuk melihat perkembangan ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas V di UPT SDN 25 Limbuang, yang dilaksanakan pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 1. Berdasarkan hasil grafik yang ditampilkan, terlihat adanya perubahan hasil ketuntasan belajar siswa kelas V di UPT SDN 25 Limbuang setelah penerapan model pembelajaran *role playing*. Akhir tes pada siklus I, tercatat sebanyak 18 siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau 56,25%. Jumlah ini meningkat pada siklus II, di mana 29 siswa berhasil mencapai ketuntasan

belajar, atau 90,62%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing*

berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara siswa secara keseluruhan.



Gambar 1. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kemampuan berbicara Siswa

Hasil wawancara dengan guru kelas V UPT SDN 25 Limbuang menunjukkan bahwa model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di dalam kelas. Guru mengungkapkan bahwa metode *role playing* mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Siswa merasa lebih terlibat, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus mereka terhadap materi yang diajarkan. Model ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk melatih kemampuan berbicara mereka dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, yang membantu mereka mengasah keterampilan berbicara secara optimal.

Penerapan model *role playing* yang berhasil dalam penelitian ini juga didukung oleh beberapa faktor. Fasilitas sekolah yang memadai memberikan kemudahan dalam melaksanakan skenario permainan peran. Selain itu, semangat guru dalam membimbing serta antusiasme siswa selama pembelajaran menjadi pendukung utama keberhasilan ini. Guru berperan sebagai teladan, penasihat, pembimbing, dan motivator yang memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan. Siswa mampu meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara bertahap dengan bimbingan yang tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *role playing* berperan besar dalam

meningkatkan kreativitas dan keberanian siswa dalam berinteraksi (Doorvina, 2021). Model ini memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang lebih alami, yang mendekati situasi nyata. Interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan guru selama pelaksanaan *role playing* meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara bertahap. Penerapan model ini juga menghadapi beberapa kendala. Hambatan utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Waktu yang tersedia dirasa kurang memadai untuk melaksanakan permainan peran secara mendalam, terutama dalam kelompok yang lebih besar. Kendala ini menjadi perhatian yang penting untuk diatasi dalam pelaksanaan pembelajaran di masa mendatang.

Refleksi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I, model *role playing* berhasil membantu siswa dalam membangun kepercayaan diri saat berbicara, meskipun aspek tata bahasa dan kosakata masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, pada siklus II, tindakan difokuskan pada penyempurnaan skenario permainan peran yang lebih kompleks dan melibatkan interaksi antar kelompok. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan pada semua aspek yang dinilai, terutama dalam kelancaran berbicara, penggunaan kosakata yang lebih kaya, dan

penyampaian isi pembicaraan yang lebih terstruktur.

Siklus II memperlihatkan hasil yang jauh lebih memuaskan dibandingkan siklus I. Selain peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, rata-rata nilai siswa juga meningkat, mencerminkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, terutama jika didukung oleh perencanaan yang matang, fasilitasi yang memadai, dan keterlibatan aktif dari guru serta siswa selama proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang. Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas bermain peran yang dirancang untuk melatih aspek-aspek kemampuan berbicara, seperti lafal, tata bahasa, kosakata, kefasihan, isi pembicaraan, dan pemahaman. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *role playing* merupakan metode efektif dalam pembelajaran Bahasa (Muna et al., 2024).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model *role playing* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar (Nihmah et al., 2024). Aktivitas bermain peran mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan kreatif dalam menyampaikan gagasan mereka. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa *role playing* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang mendekati konteks nyata (Saputri et al., 2022). Penelitian ini mendukung pandangan tersebut, karena siswa di kelas V UPT SDN 25

Limbuang menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan rasa percaya diri selama proses pembelajaran.

Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa model *role playing* membantu siswa mengatasi rasa takut dalam berbicara di depan umum dan meningkatkan kreativitas mereka dalam merespons situasi (Deliyana et al., 2019). Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan tidak mudah bosan, yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan berbicara mereka. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* tidak hanya memberikan manfaat dalam pembelajaran bahasa tetapi juga membantu membangun aspek psikologis siswa.

Perbandingan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah atau latihan tertulis dengan *role playing*, menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil temuan yang menekankan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, seperti *role playing*, efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, karena siswa dapat mempraktikkan bahasa secara langsung dalam konteks tertentu (Azizah, 2022). Temuan ini juga terlihat dalam penelitian ini, di mana siswa lebih mudah memahami materi dan mampu menyampaikan ide mereka dengan lebih lancar setelah mengikuti permainan peran.

Penerapan model *role playing* dalam penelitian ini membuktikan keunggulannya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Model ini juga memperkuat hubungan sosial antar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif dan menyenangkan. Integrasi hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memberikan dasar yang kuat bahwa *role playing* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam aspek berbicara.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *role playing* berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V di UPT SDN 25 Limbuang. Data menunjukkan bahwa pada tes pra-siklus, hanya 21,87% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 68,90. Setelah penerapan model *role playing* pada siklus I, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 56,25%, dengan nilai rata-rata 71,40. Siklus II menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar semakin meningkat menjadi 90,62%, dengan nilai rata-rata 86,09. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam berbicara, serta membantu meningkatkan aspek-aspek seperti lafal, tata bahasa, kosakata, kefasihan, dan pemahaman. Penelitian ini memiliki beberapa

keterbatasan, antara lain terbatasnya waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran, yang dapat mempengaruhi pengembangan keterampilan berbicara siswa secara lebih mendalam. Selain itu, meskipun ada peningkatan, beberapa siswa masih membutuhkan waktu lebih lama untuk mencapai hasil yang diharapkan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar penelitian ini dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak variabel pendukung, seperti gaya belajar siswa atau penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian yang lebih luas dan mendalam dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbagai konteks dan kondisi.

Daftar Rujukan

1. Azahra, A., Sabri, A., & Sasminelwati, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik di SMPN 1 Ampek Angkek. *ISLAMIKA*, 6(3), 1465-1473. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.5167>
2. Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 121-131. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.275>
3. Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 01-18. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1569>
4. 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. <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
5. Doorvina, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 1 Malinau. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 1(2), 231-236. <https://doi.org/10.51878/strategi.v1i2.630>

6. Ferawati, D. (2023). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara. *Tarbiya Islamica*, 11(1), 1-7. <https://doi.org/10.37567/ti.v11i1.2319>
7. Handayani, L., & Mulyana, M. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(1), 358-368. <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.1.2024.3846>
8. Hardiyanti, A. R., Prasasti, P. A. T., & Watie, R. H. (2024). Penerapan Metode Role Playing dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V. *Journal Innovation In Education*, 2(4), 223-229. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i4.1915>
9. Hasibuan, L. W. V., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 217-223. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8135>
10. Idrus, N. A., Lutfi, B., Haris, H., & Saharullah, S. (2023). Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V UPTD SDN 176 Barru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23475-23481. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10339>
11. Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar: Improvement Of Students'speech Skills Through The Assisted Role Playing Model Visual Media In Basic School. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 650-660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
12. Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017-2028. <https://doi.org/10.58230/27454312.756>
13. Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
14. Muna, L. N., Izza, N. H. K., & Attalina, S. N. C. (2024). Implementasi Teknik Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di SDN 3 Sekuro. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 141-152. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i9.2592>
15. Nasution, A. T., Munip, A., Rohmi, P., & Rizky, V. B. (2023). Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Mahasiswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2732-2744. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11098>
16. Nihmah, S. Z., Kuncoro, S. Z., & Ermawati, D. (2024). Implementasi Metode Bermain Peran Dengan Model Kooperatif

- Tipe STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(3), 105-117. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.3924>
17. Nofrianti, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Role Play Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Memerankan Drama Pada Siswa Kelas V SD Negeri 68 Seberang Ulu 1 Palembang. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 10(1), 67-77. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v10i1.4616>
 18. Nur, H. W. N. H. W., Mustofa, S. M. S., & Rusuly, U. R. U. (2024). Implementasi Metode Role-Play dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab di Sekolah Islam. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 1656-1666. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i4.772>
 19. Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., Amalia, D., & Rosalina, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), 197-208. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i2.3044>
 20. 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*, 4(2), 147-159. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
 21. Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
 22. Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.582>
 23. Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v6i1.39996>