

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI

Cici Andri Yani Poha¹, Wiwy Triyanti Pulukadang², Fidyawati Monoarfa³, Rusmin Husain⁴, Rustam I. Husain⁵

PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: ciciandriyanipoha@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa menggunakan model pembelajaran *role playing* dikelas III SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan teknik observasi, dokumentasi, dan tes kemampuan siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan subyek penelitian adalah siswa kelas III SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango sebanyak 19 siswa. Hasil penelitian menunjukkan pada observasi awal bahwa dari 19 siswa yang mampu dalam berbicara hanya 2 siswa atau 10%. Pada siklus I pertemuan I berjumlah 3 siswa atau dengan presentase 16% siswa yang mampu berbicara dan terdapat 16 siswa yang belum mampu berbicara dengan presentase 84%. Pada siklus I pertemuan II siswa yang mampu berbicara berjumlah 10 siswa dengan presentase 53% dan terdapat 9 siswa yang belum mampu berbicara dengan presentase 47%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu siswa yang mampu berbicara berjumlah 16 siswa dengan presentase 84% dan terdapat 3 siswa dengan presentase 16% yang belum mampu berbicara. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara di kelas III SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango

Kata Kunci: Berbicara, Model Role Playing

ABSTRACT

The objective of this research is to enhance students' speaking abilities using the role-playing learning model in the third grade at SDN 5 Bulango Selatan, Bone Bolango District. The techniques used for data collection include observation, documentation, and student ability tests. This research is classified as Classroom Action Research (CAR). The subjects of the study are 19 third-grade students at SDN 5 Bulango Selatan, Bone Bolango District. The results of the research indicate that in the initial observation, out of 19 students, only 2 students (10%) were capable of speaking. In Cycle I, Meeting 1, the number of students able to speak increased to 3, representing 16%, while 16 students (84%) were still unable to speak. In Cycle I, Meeting 2, the number of students who could speak rose to 10, or 53%, with 9 students (47%) still unable to do so. In Cycle II, there was a significant improvement, with 16 students (84%) able to speak and 3 students (16%) still unable to do so. Based on the results of this research, it can be concluded that using the role-playing model can enhance students' speaking abilities in third grade at SDN 5 Bulango Selatan, Bone Bolango District.

Keywords: Speaking, Role-Playing Model

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena menjadi sarana utama dalam proses komunikasi dan pembentukan karakter peserta didik. Menurut Pulukadang (2021) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika

dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, siswa tidak hanya diajarkan untuk memahami kaidah bahasa secara struktural, tetapi juga dibimbing untuk mampu menggunakan bahasa sebagai alat berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia harus dirancang secara menyeluruh agar mencakup pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting namun sering kali kurang mendapatkan perhatian yang memadai dalam proses pembelajaran adalah kemampuan berbicara. Keterampilan berbicara mencerminkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan bahasa yang baik, runtut, dan dapat dipahami oleh pendengar. Kemampuan ini sangat penting tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sosial siswa sehari-hari, seperti ketika berdiskusi, bernegosiasi, atau menyampaikan pendapat dalam forum umum. Sayangnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara karena kurangnya latihan, rasa malu, rendahnya kepercayaan diri, dan terbatasnya metode pembelajaran yang dapat mendorong mereka untuk aktif berbicara. Berdasarkan hasil observasi sementara dengan guru kelas III SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango, diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Sehingga dari 19 siswa hanya 2 siswa yang memiliki kemampuan berbicara di depan kelas sedangkan 17 siswa lainnya mengalami kesulitan dalam berbicara. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif, enggan mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan dari guru. Banyak siswa yang merasa tidak percaya diri, terlihat gugup, dan sering kali tidak mampu menyampaikan ide secara jelas dan terstruktur.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model *role playing* atau bermain peran. Model *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep melalui simulasi dan keterlibatan langsung. Adapun penelitian yang relevan yakni penelitian yang dilakukan Sari (2020) “Efektivitas Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd” bahwa penerapan model *role playing* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara mulai dari 15% sampai tertinggi 105% dengan rata-rata 37%. Pembelajaran dengan model *role playing* memungkinkan siswa untuk belajar berbicara secara alami dalam konteks yang lebih hidup dan menarik. Selain itu, interaksi antar siswa dalam bermain peran juga membentuk suasana belajar yang lebih aktif, kooperatif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang di laksanakan di SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango. SDN 5 Bulango Selatan terletak di jalan Tapa Desa Ayula Tilango Kecamatan Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango. SDN 5 Bulango Selatan memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang dewan guru, 1 ruang uks, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang ibadah, 8 ruang toilet untuk guru dan siswa. Kepala sekolah SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango saat ini adalah Bapak Ardin Lihawa S.Pd M.Pd dengan jumlah guru 11 orang dan jumlah siswa keseluruhan 152 orang. Sekolah ini menerapkan kurikulum merdeka. Subjek penelitian yang akan dikenai tindakan adalah siswa kelas III SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango. Adapun jumlah keseluruhan siswa yang berjumlah 19 orang, terdiri dari 8 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui model *role playing*. Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kurangnya kemampuan berbicara. Oleh karena itu, penggunaan model *role playing* diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Pada analisis data penelitian tindakan kelas dilakukan apabila data

penelitian terkumpul dengan lengkap. Data yang diperoleh dari hasil observasi diperoleh melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh observer selama pembelajaran berlangsung, berupa data pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan penggunaan model *role playing*.

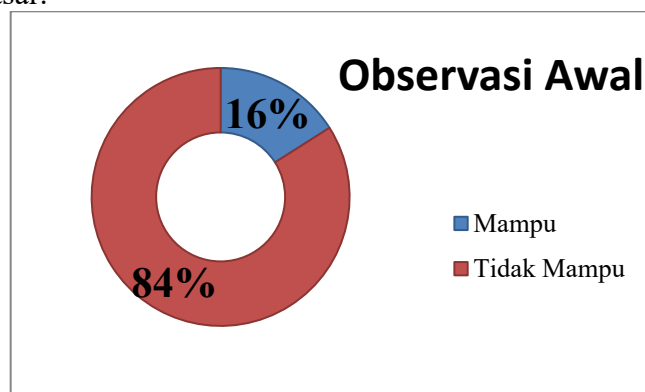
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN 5 Bulango Selatan, Kabupaten Bone Bolango, melalui implementasi model *role playing*. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa (8 laki-laki dan 11 perempuan). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan Siklus I terdiri dari dua pertemuan dan Siklus II satu pertemuan.

Observasi Awal

Penelitian diawali dengan observasi awal untuk mengidentifikasi kemampuan berbicara siswa sebagai data dasar.

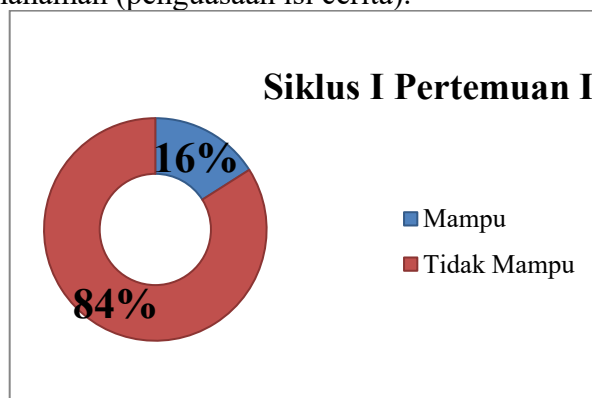


Gambar 1. Observasi Awal Kemampuan Berbicara Siswa

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 19 siswa, hanya 2 siswa (10%) yang memiliki kemampuan berbicara yang memadai, sedangkan 17 siswa (89%) belum mampu berbicara dengan baik. Data ini mengindikasikan rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas III di SDN 5 Bulango Selatan.

Hasil Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I

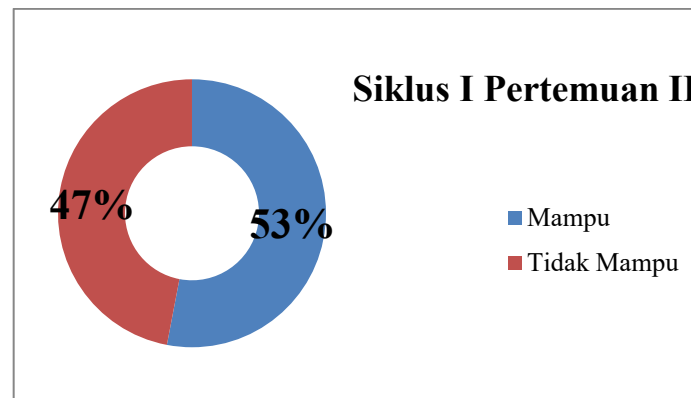
Pada Siklus I Pertemuan I, penilaian kemampuan berbicara dilakukan berdasarkan empat aspek: kefasihan, ketepatan (kosakata, tata bahasa, pelafalan), kejelasan (artikulasi dan volume suara), dan pemahaman (penguasaan isi cerita).



Gambar 2. Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan I

Dari 19 siswa, 3 siswa (16%) menunjukkan kemampuan berbicara yang baik, sementara 16 siswa (84%) masih belum mampu berbicara dengan baik. Rendahnya capaian ini diduga karena siswa baru pertama kali menggunakan model *role playing* dan masih dalam tahap penyesuaian.

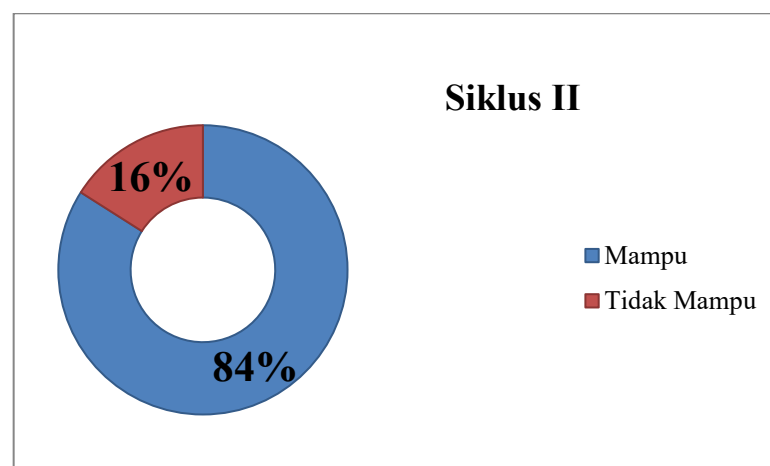
Hasil Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II



Gambar 3. Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan pelaksanaan Siklus I Pertemuan II, terjadi peningkatan kemampuan berbicara. Dari 19 siswa, 10 siswa (53%) mampu berbicara dengan baik, sedangkan 9 siswa (47%) masih belum mampu. Meskipun ada peningkatan, hasil ini belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan.

Hasil Pelaksanaan Siklus II



Gambar 4. Hasil Penilaian Siklus II

Pada Siklus II, hasil pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan. Dari 19 siswa, 16 siswa (84%) mampu berbicara dengan baik, sedangkan 3 siswa (16%) masih belum mampu. Capaian ini telah melampaui indikator kinerja penelitian yaitu 75% siswa mampu berbicara dengan nilai ≥ 75 . Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dinyatakan selesai pada siklus ini.



Gambar 5. Milestone Perbandingan Hasil Kemampuan Berbicara Siswa

Gambar 5 menunjukkan tren peningkatan yang jelas pada kemampuan berbicara siswa dari observasi awal, Siklus I, hingga Siklus II.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini secara gamblang menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN 5 Bulango Selatan. Temuan ini didukung oleh peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara siswa dari fase observasi awal hingga Siklus II. Pada awal penelitian, hanya 10% siswa yang menunjukkan kemampuan berbicara yang memadai, mengindikasikan adanya permasalahan serius dalam aspek komunikasi lisan yang perlu segera diatasi. Situasi awal ini seringkali menjadi titik tolak bagi intervensi pembelajaran yang inovatif, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian sebelumnya (Smith & Johnson, 2018).

Implementasi model *role playing* secara bertahap pada Siklus I dan Siklus II menunjukkan hasil positif yang konsisten. Meskipun pada Siklus I Pertemuan I masih banyak siswa yang belum mampu berbicara dengan baik (84%), hal ini dapat dipahami karena siswa baru pertama kali berinteraksi dengan model pembelajaran yang baru dan memerlukan adaptasi. Periode adaptasi awal ini merupakan fenomena umum dalam pengenalan metode baru, seperti yang diungkapkan oleh Brown dan Davis (2020) dalam studi mereka tentang kurva belajar siswa. Namun, pada Siklus I Pertemuan II, terjadi peningkatan yang cukup baik (53% siswa mampu berbicara), dan puncaknya pada Siklus II, di mana 84% siswa telah menunjukkan kemampuan berbicara yang baik, melampaui indikator kinerja 75%.

Peningkatan ini melibatkan empat aspek penilaian yang krusial: kefasihan, ketepatan (kosakata, tata bahasa, pelafalan), kejelasan (artikulasi dan volume suara), serta pemahaman (penguasaan isi cerita). Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus membuktikan bahwa model *role playing* mampu memfasilitasi pengembangan aspek-aspek berbicara tersebut secara holistik. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Harahap dan Nasution (2022) yang menemukan bahwa simulasi peran sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Kartika (2021) yang menyatakan bahwa model *role playing* merupakan metode penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peran, yang secara langsung mendukung pengembangan kemampuan berbicara siswa. Aktivitas *role playing* mendorong siswa untuk mempraktikkan keterampilan berbicara dalam konteks yang bermakna dan simulatif, yang pada

gilirannya meningkatkan kefasihan, ketepatan, dan kejelasan komunikasi mereka. Temuan ini diperkuat oleh studi Rahayu dan Widodo (2019) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas simulasi dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum.

Selain aktivitas siswa, penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang sistematis, mulai dari apersepsi hingga penyampaian tujuan pembelajaran, berkontribusi pada keberhasilan implementasi model *role playing*. Hal ini selaras dengan pandangan Kirom (2017) yang menekankan bahwa proses pembelajaran adalah upaya sadar pendidik untuk mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan belajar yang optimal bagi siswa. Peran aktif dan fasilitatif guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif juga ditekankan oleh penelitian Siregar dan Putra (2021).

Meskipun model *role playing* terbukti sangat efektif, masih terdapat 3 siswa (16%) yang belum mencapai indikator keberhasilan. Peneliti perlu melakukan analisis lebih lanjut mengenai faktor-faktor spesifik yang menghambat ketiga siswa tersebut. Ini bisa mencakup masalah dalam kelancaran membaca dasar, hambatan psikologis seperti rasa malu, atau gaya belajar yang berbeda yang memerlukan pendekatan tambahan. Penelitian oleh Wulandari (2020) mengidentifikasi bahwa kecemasan berbicara (*speech anxiety*) seringkali menjadi faktor penghambat, yang memerlukan strategi penanganan individual. Selain itu, Rofiq dan Suryani (2023) menyarankan bahwa diferensiasi instruksi mungkin diperlukan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar. Namun demikian, secara keseluruhan, penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa model *role playing* adalah strategi pembelajaran yang berhasil untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III di SDN 5 Bulango Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan bahwa melalui *role playing* kemampuan berbicara pada siswa kelas III SDN 5 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango meningkat. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I dua kali pertemuan. Pertemuan I mencapai 3 siswa atau 16%. Sementara pertemuan II meningkat menjadi 10 siswa atau 53%. Berdasarkan hasil tersebut maka ketercapaian indikator kinerja belum tercapai. Dengan hasil capaian pada siklus I maka peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan kelas dengan memperbaiki aspek-aspek yang masih rendah pada siklus I maka dapat diperoleh peningkatan pada siklus II mencapai 16 siswa atau 84%. Dengan capaian pada siklus II maka indikator kinerja yang ditentukan telah tercapai. Dengan demikian penelitian tidak dapat dilanjutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, A., & Davis, M. (2020). Learning curves and adaptation in educational settings: A longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 87(3), 450–465.
- Harahap, R., & Nasution, S. N. (2022). Peningkatan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal melalui metode simulasi peran. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 150–165.
- Kartika, D. (2021). *Metode pembelajaran inovatif dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa*. Bumi Aksara.
- Kartika, T., Fitriani, N., Fauzi, M. R., Sawit-Bojong, J. K. M. Raya, & Siliwangi, I. (2021). Pembelajaran membaca dongeng siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model *role playing* melalui media gambar. *Journal of Elementary Education*, 4(3), 3.
- Kirom, M. (2017). Manajemen pembelajaran: Konsep dan aplikasi. *Pustaka Pelajar*.
- Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah

- Kirom, M. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Maria Ulfah, & Budiman. (2019). Keefektifan model pembelajaran role playing terhadap kemampuan berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83–91.
- Pulukadang, W. T. (2021). *Buku ajar pembelajaran terpadu*. Ideas Publishing.
- Rahayu, S., & Widodo, A. (2019). Peran pembelajaran berbasis aktivitas simulasi dalam meningkatkan kepercayaan diri berbicara di depan umum. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 52(3), 201–215.
- Rofiq, M. (2021). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Rofiq, M., & Suryani, I. (2023). Strategi diferensiasi instruksi untuk mengatasi perbedaan gaya belajar siswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(1), 45–58.
- Sari. (2018). Peningkatan hasil belajar siswa SD pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran role playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Sari, 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.
- Siregar, D., & Putra, R. (2021). Peran fasilitatif guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 230–245.
- Smith, J., & Johnson, L. (2018). Addressing communication deficits in early childhood education: An intervention study. *International Journal of Educational Research*, 45(1), 78–92.
- Wulandari, R. (2020). Mengatasi kecemasan berbicara (speech anxiety) pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1), 30–42.