

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP  
KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS V SD DI UPTD SDN 015931 PADANG MAHONDANG TAHUN  
PEMBELAJARAN 2024/2025**

**Natalia Glorensa Marbun**

**PGSD, FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan**

Email : glorensamarbun@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas V. Model penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Padang Mahondang yang berjumlah 109 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Random Sampling* dan diperoleh dari kelas V yang berjumlah 30 siswa di SDN 015931 Padang Mahondang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa termasuk kategori sangat baik dengan 77,8. Hasil penelitian ini menunjukkan pengujian korelasi dapat dilihat bahwa koefisien korelasi sebesar  $r_{hitung} (0,953) \geq r_{tabel} (0,361)$  maka  $H_a$  diterima. Maka terdapat pengaruh model Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara di kelas V SDN 015931 Padang Mahondang. Dapat juga dilihat dari pengujian uji-t dimana  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $16,633 \geq 2,042$  sehingga menyatakan bahwa  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD di UPTD SDN 015931 Padang Mahondang Tahun pembelajaran 2024/2025.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the roleplaying learning model on students' speaking skills in class V. This research model is quantitative using descriptive methods. The research population was all fifthgrade students at SDN Padang Mahondang, totaling 109 students. Samples were taken using Random Sampling techniques and were obtained from class V, totaling 30 students at SDN 015931 Padang Mahondang. The results of this research show that students' speaking skills are in the very good category with 77.8. The results of this research show that the correlation test shows that the correlation coefficient is  $r_{count} (0.953) \geq r_{table} (0.361)$ , so  $H_a$  is accepted. So there is an influence of the Role Playing Learning model on speaking skills in class V of SDN 015931 Padang Mahondang. It can also be seen from the t-test where  $t_{count} \geq t_{table}$  is  $16.633 \geq 2.042$ , thus stating that  $H_a$  is accepted. This shows that there is a significant positive influence from the use of the RolePlaying Learning model on speaking skills in Indonesian language learning for class V elementary school at UPTD SDN 015931 Padang Mahondang for the 2024/2025 academic year.*

**Keywords:** *Role Playing Learning Model, Speaking Skills*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari hal tersebut, pendidikan perlu mendapat perhatian baik dalam usaha pengembangan maupun peningkatan mutu pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satunya adalah dengan membantu siswa untuk terampil dalam kegiatan pembelajaran. Suasana pembelajaran yang aktif akan memicu siswa mengembangkan keterampilannya. Menurut Hutahaean (2022:212) pendidikan merupakan proses pengembangan kepribadian, yang tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keterampilan berbahasa, memiliki 4 aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting peranannya di berbagai bidang dalam kehidupan, khususnya dibidang pendidikan adalah keterampilan berbicara guna menghasilkan generasi cerdas, kritis dan kreatif. Siswa-siswi memang benar sudah pandai berkata atau berbicara, mereka sudah dapat mengemukakan dan menyampaikan kemauannya dan perasaannya. Akan tetapi, tidak semua siswa terampil berbicara dalam situasi resmi dan di depan kelas. Mereka cenderung hanya mampu berbicara dengan teman terdekatnya saja dan orang yang tertentu saja. Ada juga anak yang berani tampil di depan namun tidak pandai merangkai kata-kata untuk berbicara sehingga terbata-bata.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang seseorang menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan yang ada dalam pikiran pembicara (Wiyanti, 2015). Keterampilan berbicara dengan menggunakan model *role playing*, siswa diharapkan dapat menjadikan lebih aktif berinteraksi dengan teman serta melatih keterampilan berbicaranya. Setiap keterampilan mempunyai hubungan erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya. Keterampilan-keterampilan tersebut hanya dapat dikuasai dengan jalan praktik dan latihan yang. Interaksi dalam pembelajaran dengan melalui diskusi kelompok semua siswa diperhadapkan untuk dapat mengemukakan pendapatnya mengenai materi atau tugas yang diberikan untuk diselesaikan secara bersama-sama, sehingga secara tidak langsung keterampilan berbicara siswa dapat meningkat dan mempunyai peluang yang sama untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan sekali proses pembelajaran di kelas, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari. Keberhasilan suatu pembelajaran ditandai dengan penguasaan siswa terhadap materi yang biasanya dinyatakan dengan nilai. Pembelajaran Bahasa Indonesia perlu adanya perbaikan agar keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan guru dalam mentransfer pesan dan materi pelajaran kepada siswa, salah satunya adalah metode diskusi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru wali kelas V SD UPTD SDN 015931 Padang Mahondang masalah yang ditemukan dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, dapat dilihat dari gejala-gejala yang ditemukan kurang aktifnya siswa bertanya kepada guru

tentang pelajaran yang dijelaskan. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat peserta didik yang hanya duduk diam saja. Sebaliknya jika guru bertanya tidak ada siswa yang menjawab pertanyaan tersebut. Ketika siswa diunjuk menjawab di depan kelas, masih banyak siswa yang terbata-bata saat menjawab. Bahkan hanya diam dan tidak mau bicara. Siswa yang kurang antusias dalam belajar seringkali merupakan akibat dari kurangnya kemampuan, sehingga menyebabkan mereka tidak berusaha untuk memanfaatkan kemampuannya. Kurangnya minat siswa dapat mempengaruhi keinginan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan yang dimilikinya yang salah satunya keterampilan berbicaranya.

**Tabel 1. Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Nilai	Nilai KKTP	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Kriteria Ketuntasan
66-85%	<85	18	53%	Belum Mencapai Tujuan
	>85	20	47%	Sudah Mencapai Tujuan
		38	100%	

Tabel di atas menunjukkan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah 70 (66-85). Dari 30 orang siswa di kelas V ada 18 orang siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP. Jika dilihat dari persentase hasil belajarnya, siswa mendapat nilai diatas KKTP 53%, sementara siswa yang dibawah KKTP 47%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah.

Pemilihan siswa kelas V SD UPTD SDN 015931 Padang Mahondang didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas V rata-rata berusia 10-11 tahun, pada tahap ini berada pada tahap berpikir operasional konkret dan berpikir formal serta perkembangan kognitif, bahasa, emosi dan sosial sudah matang. Dengan potensi perkembangan tersebut diharapkan siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Permasalahan penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 015931 Padang Mahondang tahun pembelajaran 2023/2024?

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Model Pembelajaran *Role Playing*

*Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan model pembelajaran *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran.

Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan metode dimana siswa bisa berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis. Model Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Ernani, 2016:30). Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog dan interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan materi yang diajarkan (Retnowati 2018:4). Dengan bermain peran, maka siswa diharapkan mampu memahami secara langsung tentang materi yang disampaikan oleh guru, karena siswa langsung berhubungan dengan materi tersebut. Siswa juga dapat mengoreksi atau menambahkan dialog yang telah dibuat guru sehingga siswa dapat lebih aktif dalam belajar dan dapat berpikir kritis.

Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model pembelajaran, dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial (Sutikno 2019: 65). Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*).

*Role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Hamdayama (2014:192) menyatakan manfaat Model Pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut: (a) Dapat memberikan semacam praktek tersembunyi, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari, (b) Melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar, dan (c) Dapat memberikan kepada murid kesenangan karena model pembelajaran *role playing* belajar sambil bermain

Hamalik (2018: 214) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran *role playing* yaitu, siswa mampu mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya. Penerapan model *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Melalui kegiatan ini siswa akan berlatih berbicara di depan teman-temannya, yang akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa ketika berbicara di depan umum, melatih kemampuan mengekspresikan ide dan berkomunikasi dengan orang lain.

Model pembelajaran *role playing* ini sangat bermanfaat, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practice*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Selanjutnya dengan *role playing* dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. (Kurniasih 2023: 68).

Langkah kegiatan pembelajaran harus disusun secara sistematis logis dan bermakna agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Kurniasih (2023:70) langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: (a) Guru menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam model *role playing*, (b) Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, (c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lebih kurang 5 orang, (d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, (g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, (h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, dan (i) Guru memberikan kesimpulan secara umum, kemudian melakukan evaluasi seperti biasanya dan setelah itu penutup. Menurut Rahim & Dwiprabowo, (2020:212), langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mempelajarinya.
- b. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat skenario dan dialog, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi
- c. Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.
- d. Pemeranan atau pelaksanaan, agar siswa mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- e. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain dengan cara mengisi lembar aktivitas siswa.
- f. Diskusi dan evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa
- g. Pengambilan kesimpulan dari permainan atau bermain peran yang telah dilakukan.

Menurut Yanto (2015:54) langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan instruksi. (a) Guru memilih situasi atau masalah bermain peran. Situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi *familiar*, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. (b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan. Latihan ini diikuti oleh semua siswa, dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. (c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran. Kepada pemeran diberikan secara rinci tentang kepribadian perasaan, dan keyakinan kepada para karakter. (d) Guru memberikan peran-peran yang akan dimainkan. Kelas dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok pengamat dan kelompok pemain.
- b. Tindakan dramatik dan diskusi. (a) Para pemain peran terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. (b) Bermain peran harus diberhentikan pada titik-titik penting atau apabila tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikan permainannya. (c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi. Kelompok yang bertugas menjadi *audience* diberikan untuk menanggapi. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman saat pelaksanaan bermain peran yang dapat menumbuhkan pemahaman baru.
- c. Evaluasi bermain peran. Siswa diberikan keterangan, secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar yang evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.

*Role Playing* bisa memberikan pengalaman yang baik dan menyenangkan dan sulit untuk dilupakan oleh peserta didik. Artinya peserta didik sangat mempunyai kesan selama suatu proses pembelajaran berlangsung, karena dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik diminta untuk langsung bermain peran dan bermain lakon sehingga peserta didik mudah mengingat suatu kejadian yang telah dialami. Menurut Kurniasih dan Sani (2023:69) terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *role playing*. Kelebihan model ini adalah (a) Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, (b) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, (c) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar, (d) Siswa bebas berekspresi dan mengambil keputusan secara utuh, (e) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat

digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (f) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (g) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (h) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, dan (i) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Kelemahan model role playing adalah (a) Model pembelajaran *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, (b) Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, (c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, (d) Apabila pelaksanaan *role playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, (e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

## 2. Hakikat Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh siswa dan semua dalam kegiatan komunikasi, baik yang sifatnya satu arah maupun yang timbal balik ataupun keduanya. Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara yang baik, akan memiliki kemudahan dalam pergaulan, baik di rumah, sekolah maupun tempat lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat baik lisan maupun tulisan.

Pengertian keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan menyampaikan pesan secara lisan kepada orang lain. Penggunaan bahasa secara lisan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara praktis bisa disimak pelafalan, intonasi, pilihan kata, struktur kata dan kalimat, sistematika pembicaraan, isi pembicaraan, cara memulai dan mengakhiri pembicaraan serta penampilan (Tarigan 2017:201). Berbicara merupakan sarana untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai media. Kegiatan berbicara merupakan kegiatan yang menarik dalam kelas. Akan tetapi sebaliknya, kegiatan berbicara tidak menarik, tidak merangsang situasi, suasana menjadi kaku dan akhirnya macet. Apabila pengajar dapat merangsang situasi pembelajaran menjadi hidup, dan dapat memilih teknik yang sesuai dengan tingkatan kemampuan siswa serta memiliki kreativitas dalam mengembangkan strategi pembelajaran tentu permasalahan ini dapat diatasi dengan baik.

Menurut Supriyati (2020:6), keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Keterampilan berbicara perlu dimiliki oleh setiap manusia, karena setiap kehidupan manusia selalu berkaitan dengan kegiatan berbicara. Keterampilan berbicara tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata akan tetapi melibatkan bahasa tubuh yang ikut berperan dalam penekanan makna pembicaraan.

Tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi. Berbagai alasan mengapa manusia berbicara, dan alasan berbicara dapat dilihat dari tujuan manusia berbicara. Tujuan keterampilan berbicara menurut Tarigan (2017:15) adalah sebagai berikut: (a) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), (b) menjamu dan menghibur (*to entertain*), dan (c) membujuk, mengajak, mendesak, dan menyakinkan (*to persuade*). Tujuan keterampilan berbicara menurut Setyonegoro (2020:10) adalah sebagai berikut: (a) mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat, (b) memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain, (c) ingin menghibur orang lain, (d) menyampaikan informasi, dan (e) membujuk atau mempengaruhi orang lain.

Kegiatan berbicara merupakan kegiatan yang dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berbicara. Menurut Tarigan (2017:24) jenis-jenis berbicara adalah sebagai berikut:

- a. Berbicara dimuka umum pada masyarakat (*public speaking*) yang mencakup empat jenis, yaitu: (a) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan; yang bersifat informative (*informative speaking*), (b) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan, (*fellowship speaking*), (c) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan menyakinkan, (*persuasive speaking*), dan (d) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dengan hati-hati (*deliberative speaking*)
- b. Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi: (a) diskusi kelompok (*group discussion*) yang dapat dibedakan atas tidak resmi (*informal*) dan masih dapat diperinci atas kelompok studi (*study groups*), kelompok pembuat kebijaksanaan (*policy making groups*), dan komik, (b) resmi (*formal*) yang mencakup konferensi, diskusi panel, dan symposium.
- c. Prosedur parlementer (*parliamentary procedure*)
- d. Debat

Menurut Widodo (2022:75), jenis-jenis berbicara dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pembicaraan berdasarkan pengamatan objek/gambar, kegiatan berbicara dapat pula dirangsang dengan mengamati suatu objek lingkungan tertentu (misalnya: laut, sungai, sawah, pemandangan atau lingkungan lain) baik secara alami maupun melalui pemutaran suatu video tertentu. Dalam hal ini, siswa akan bercerita berdasarkan apa yang mereka amati, lihat dan rasakan.
- b. Diskusi, diskusi berarti tukar-menukar pikiran secara teratur dan terarah yang terjadi dalam kelompok kecil atau besar. Bertukar pikiran baru dapat dikatakan berdiskusi apabila ada masalah yang dibicarakan setiap anggota dalam diskusi saling mengemukakan pendapatnya, keputusan dan kesimpulan harus disetujui bersama.
- c. Pidato, pidato adalah berbicara dihadapan orang banyak dalam rangka menyampaikan suatu masalah untuk mencapai suatu tujuan tertentu, misalnya untuk bermusyawarah, memberikan rujukan.
- d. Bermusyawarah, bermusyawarah suatu kegiatan merundingkan atau membahas suatu hal agar mencapai kesepakatan. Setiap anggota musyawarah berhak untuk mengeluarkan pendapatnya yang kemudian dari pendapat-pendapat tersebut dapat diambil jalan tengahnya sehingga menjadi kesepakatan bersama.

Keterampilan berbicara memang harus dimiliki oleh setiap manusia. Namun untuk menjadi seorang pembicara yang baik, pembicara harus memperhatikan faktor-faktor yang mendukung keefektifan dalam berbicara. Faktor-faktor yang dapat mendukung keterampilan berbicara diantaranya faktor kebahasaan dan nonkebahasaan.

Faizah (2018:11) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara adalah:

- a. Faktor kebahasaan. Faktor kebahasaan yang dinilai sebagai penunjang keefektifan berbicara bagi seorang pembicara. Faktor-faktor kebahasaan ini merupakan tolak ukur bagi seseorang itu dikatakan mampu berbicara. Faktor-faktor kebahasaan tersebut antara lain: ketepatan ucapan, pilihan kata(diksi) dan ketepatan sasaran pembicara.
- b. Faktor nonkebahasaan. Faktor-faktor non-kebahasaan ini merupakan tolak ukur bahwa seseorang itu dikatakan mampu berbicara. Faktor-faktor non-kebahasaan itu antara lain: sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara juga sangat menentukan, kelancaran, relevansi/penalaran dan penguasaan topik.

Faktor penunjang keefektifan keterampilan berbicara menurut Husna (2020:12): (a) faktor-faktor Kebahasaan yang mencakup beberapa aspek, yakni: ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sandi, dan durasi yang sesuai, pilihan kata (diksi), dan ketepatan sasaran pembicaraan dan (b) faktor-faktor Nonkebahasaan yang mencakup beberapa aspek, yakni: sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan yang harus diarahkan kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi/penalaran, dan penguasaan topik. Adapun faktor yang mendukung keefektifan berbicara menurut Pratiwi (2019:16) mengungkapkan bahwa keefektifan dalam kegiatan berbicara meliputi pengetahuan, kesiapan mental, sikap yang wajar, keberanian, bahasa tubuh, pengelolaan suara, dan penguasaan topik.

Menurut Tambunan (2019:9), mengatakan bahwa dalam menilai keterampilan berbicara seseorang pada prinsipnya penilai harus memperhatikan faktor berikut: vokal atau konsonan, intonasi, ketepatan ucapan, pemilihan kata, kewajaran atau kelancaran pembicaraan. Keterampilan berbicara tidak hanya menuntut pemahaman terhadap masalah yang disampaikan tetapi juga menuntut kemampuan menggunakan perangkat kebahasaan dan nonkebahasaan. Tarigan (2017:28) mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara secara efektif merupakan unsur-unsur penting dalam keberhasilan kita dalam semua bidang kehidupan. Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang harus memperhatikan aspek sebagai berikut: ketepatan vocal (pengucapan konsonan dan vokal secara benar), intonasi Suara (pemenggalan kata/jeda yang jelas), ketepatan ucapan (pemilihan kata dan penggunaan kalimat), urutan kata yang tepat (pengucapan kata-kata dilakukan dengan tepat serta tidak diulang-ulang), dan kelancaran (pembicaraan tidak tersendat atau berdiam diri terlalu lama).

Syamsuddin (2021: 35) mengatakan bahwa indikator yang dijadikan sebagai alat ukur keberhasilan atau alat dalam penilaian siswa dalam berbicara yaitu:

- Pelafalan, yaitu kemampuan mengucapkan konsonan dan vokal secara benar.
- Parabahasa, mencakup nada dan jeda dalam pembicaraan
- Kebahasaan, mencakup dua aspek yaitu pemilihan kata atau diksi dan penggunaan kalimat.
- Isi pembicaraan, kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi rangsangan gambar untuk dituturkan menjadi sebuah cerita bermakna
- Kelancaran, meliputi menundaan dan pengulangan kata
- Bahasa tubuh.

### 3. Materi Pembelajaran

#### MATERI BAHASA INDONESIA KELAS 5 BAB VI CINTA INDONESIA



**Berbicara, Berdiskusi,  
Mempresentasikan**

#### **Berbicara tentang petunjuk pada museum.**

Petunjuk apa sajakah yang ada di dalam museum?

Mengapa petunjuk itu penting?

Apa sajakah yang tidak boleh dilakukan saat mengunjungi museum?



Apa saja yang dapat kalian amati dari ilustrasi tersebut?  
Bagaimanakah pendapat kalian tentang perilaku para pengunjung di museum tersebut?



### Bahas Bahasa

#### Kalimat Perintah

Kalimat perintah adalah kalimat yang isinya menyatakan ajakan, harapan, dan larangan.

- Kalimat yang sifatnya menyatakan ajakan biasanya dimulai dengan kata ayo, ayolah, mari, marilah
- Kalimat yang sifatnya menyatakan harapan biasanya dimulai dengan kata hendaknya atau harap
- Kalimat yang sifatnya menyatakan larangan yang lunak biasanya dimulai dengan kata jangan atau janganlah
- Kalimat yang sifatnya menyatakan larangan yang keras biasanya dimulai dengan kata dilarang dan dapat diikuti dengan sanksi



### Bahas Bahasa

#### Huruf Kapital

Untuk menambah informasi/pemahaman kalian tentang penulisan dalam bahasa Indonesia, kali ini kalian akan belajar tentang penggunaan huruf kapital.

#### 4. Kerangka Berpikir

Berbicara merupakan alat komunikasi paling utama dan sering digunakan oleh manusia saat berinteraksi dengan sesamanya. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk bisa berbicara tetapi harus memiliki keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh masing-masing peserta didik. Keterampilan berbicara mampu memudahkan keinginan peserta didik dalam kegiatan atau aktivitas berbicara di

lingkungan sekolah atau secara luas di lingkungan sosial yang lebih luas ranah komunikasinya, karena akan dihadapkan dengan banyak orang.

Pada umumnya peserta didik hanya mampu berbicara dengan teman dekatnya saja dan dihadapan orang yang selalu dijumpainya. Ketika peserta didik diminta berbicara di depan umum atau memberikan pendapat di depan kelas peserta didik belum mampu dan cakap untuk melakukannya dikarenakan siswa malu dan ragu dalam mengutarakan pendapat dan perasaan melalui kata-kata, kalimat serta bahasa yang efektif secara baik dan benar. Hal ini menjadi pemicu rendahnya nilai keterampilan berbicara peserta didik dan menjadi penyebab siswa pasif dalam proses pembelajaran.

Guru yang kreatif senantiasa mencari metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara mengajar yang konvensional melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Pendidik berupaya meningkatkan keterampilan berbicara dan rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan dan mengutarakan kata-kata, ide, gagasan atau perasaan menggunakan bahasa yang efektif secara baik dan tepat serta menumbuhkan rasa antusias dari peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan dari penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 015931 Padang Mahondang. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat yang saling berhubungan erat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran dapat melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya. Melalui kegiatan ini siswa akan berlatih berbicara di depan teman-temannya, yang akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa ketika berbicara di depan umum, melatih kemampuan mengekspresikan ide dan berkomunikasi dengan orang lain.

## 5. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri 015931 Padang Mahondang.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 015931 Padang Mahondang. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester Genap tahun 2024 di kelas V pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas V SDN 015931 Padang Mahondang. Sampel dalam penelitian ini yakni 30 siswa di kelas V SDN 015931 Padang Mahondang Tahun Pembelajaran 2024/2025. Dengan perincian laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan berjumlah 15 orang. Metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain *one group pretest-posttest* yang hanya melibatkan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen di kelas V. Teknik pengumpulan data adalah yaitu: observasi, tes, kuesioner, dan dokumentasi. Sebelum instrumen digunakan, lebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah data dikumpulkan, normalitas data diukur sebelum uji hipotesis dilakukan. Uji hipotesis menggunakan uji t (uji perbedaan rata-rata):

$$t = \frac{r \cdot n - 2}{1 - r^2} \dots \dots \dots \text{(Sugiyono, 2021:259)}$$

Keterangan:

$r$  = Koefisien variabel x dan y

$n$  = Banyak sampel

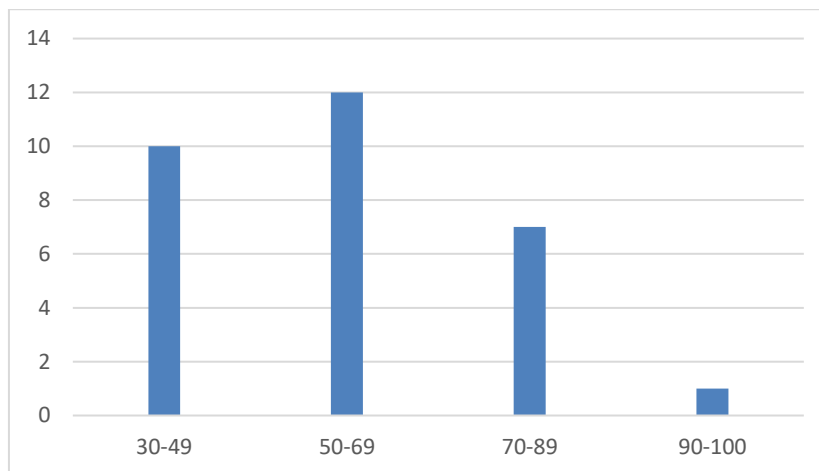
$t$  = Uji koefisien kolerasi

$r^2$  = Jumlah kuadrat hasil koefisien kolerasi

Hipotesis diterima jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , sedangkan hipotesis ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan taraf kesalahan 5%. Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan nilai  $t_{tabel}$  pada signifikan kesalahan dua pihak  $\alpha = 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Apabila  $t_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

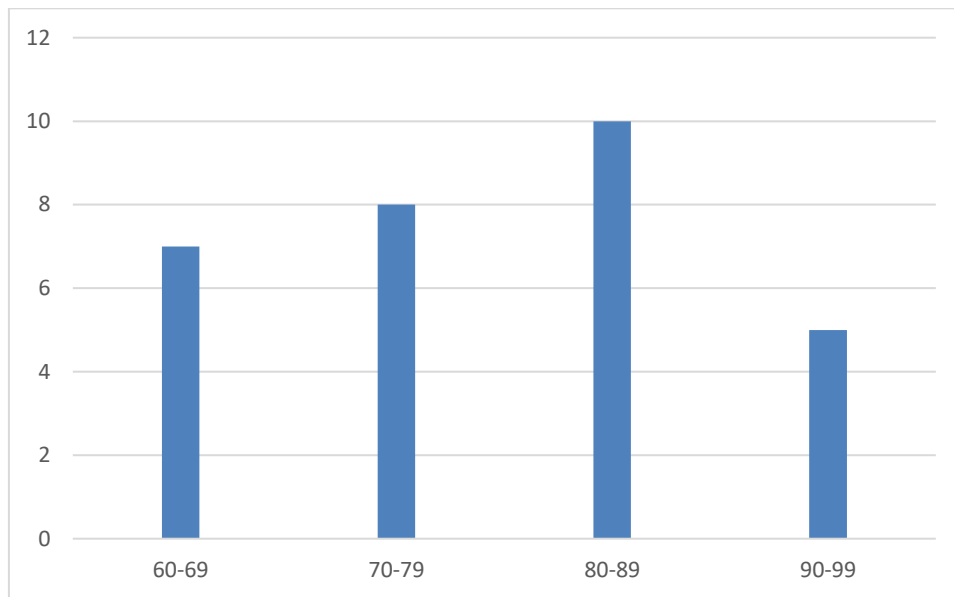
Nilai *pretest* pada kelas V diperoleh nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 35. Diperoleh rata-rata (Mean) sebesar 57,5 dan standar deviasinya sebesar 15,74. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* peserta didik yaitu 10 responden memperoleh skor sekitar 30-49 sebesar 33,3%, 12 responden memperoleh skor sekitar 50-69 sebesar 40%, 7 responden memperoleh skor sekitar 70-89 sebesar 23,3%, 1 responden memperoleh skor sekitar 90-99 sebesar 3,33%. Berikut adalah tabel frekuensi histogram *Pretest* peserta didik.



**Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest**

Berdasarkan frekuensi histogram pada gambar 4.1 dapat diketahui nilai pretest peserta didik pada 10 responden memperoleh skor 30-49 sebesar 33,3%, 12 responden memperoleh skor sekitar 50-69 sebesar 40%, 7 responden memperoleh skor 70-89 sebesar 23,4%, 1 responden memperoleh skor 90-100 sebesar 3,33%.

Nilai *posttest* pada kelas V diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 77,8. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara siswa yaitu responden memperoleh skor sekitar 60-69 sebesar 23,3%, 8 responden memperoleh skor sekitar 70-79 sebesar 26,6%, 10 responden memperoleh skor sekitar 80-89 sebesar 33,3%, 5 responden memperoleh skor sekitar 90-99 sebesar 16,6%. Maka diperoleh (M) Sebesar 77,8, dan Standar Deviasi (sdi) 9,42. Berikut adalah tabel frekuensi histogram nilai *Posttest* peserta didik.



**Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest***

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel dari populasi yang sama, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan “uji t”.

Coefficients <sup>a</sup>						
Metode		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
		B	Std. Error	Beta		
1	Constant	-65.051	7.425		-8761	.056
	Keterampilan berbicara	1.575	0,095	,953	16,633	,000

a. Dependent Variable: Pengaruh Model *Role Playing*

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis diketahui bahwa hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 16,633 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,042 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $16,633 > 2,042$ . Yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD di UPTD SDN 015931 Padang Mahondang Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Untuk Mendukung hasil dari *SPSS Versi 22* dapat dilakukan perhitungan secara manual sebagai berikut:

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = 0,953 \frac{\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0,953^2}}$$

$$t = 0,953 \frac{\sqrt{28}}{\sqrt{1-0,953^2}}$$

$$t = 0,953 \frac{\sqrt{28}}{\sqrt{1-0908}}$$

$$t = 0,953 \frac{\sqrt{28}}{\sqrt{0,092}}$$

$$t = 0,953 \frac{5291}{0,303}$$

$$t = 0,953 \times 17,462$$

$$t = 16,633$$

Hasil uji-t secara manual sebesar 16,633 maka dapat diketahui dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $16,633 > 2,042$  yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* memiliki pengaruh positif yang signifikan, dengan demikian  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

*Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan model pembelajaran *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran.

Dengan model pembelajaran *role playing*, siswa mampu mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya. Penerapan model *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Melalui kegiatan ini siswa akan berlatih berbicara di depan teman-temannya, yang akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa ketika berbicara di depan umum, melatih kemampuan mengekspresikan ide dan berkomunikasi dengan orang lain.

*Role Playing* bisa memberikan pengalaman yang baik dan menyenangkan dan sulit untuk dilupakan oleh peserta didik. Artinya peserta didik sangat mempunyai kesan selama suatu proses pembelajaran berlangsung, karena dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik diminta untuk langsung bermain peran dan bermain lakon sehingga peserta didik mudah mengingat suatu kejadian yang telah dialami. Berdasarkan alasan-alasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara karena dengan model ini siswa dilatih untuk terbiasa berbicara dengan bermain peran dan berganti peran.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan seluruh pembahasan dan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Keterampilan berbicara siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 015931 Padang Mahondang sangat berpengaruh. Indikator dari penilaian keterampilan berbicara tersebut dapat terlihat dari nilai *Post-Test* siswa yang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *Pre-Test* siswa sebesar 57,7 yang berada pada kategori kurang, sedangkan nilai rata-rata *Post-Test* sebesar 77,8 yang berada dalam kategori baik. Berdasarkan tujuan penelitian dengan hipotesis yaitu  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dimana hasilnya  $16,633 \geq 2,042$  dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) dengan ini dapat dibuktikan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yaitu ada pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V SDN 015931 Padang Mahondang Tahun Pembelajaran 2024/2025. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra Di Sekolah Dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 35-44.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 29-42
- Faizah, U. (2018). *Keterampilan Berbicara*. Yogyakarta: Yuma Pressindo
- Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor
- Harlina, & Ratu, W. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra* 4 (1): 63-68.
- Husna, A. R. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sripendowo Ketapang Lampung Selatan Dalam Pembelajaran Tematik, 5(1): 22-23.
- Kurniasih, (2023). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Kata Pena, Jakarta.
- Nani, & Evinna, C. H. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research* 2 (1): 55.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif Kreatif Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217
- Retnowati, W. F. (2018). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan, (1), 1-27.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyati, I. (2020). Penerapan metode diskusi dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas viii mtsn 4 palu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 104-116.
- Sutikno. (2019). *Metode & Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Syafruddin, S. (2017). Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1): 12-13.
- Tambunan, P. (2019). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar*, 5.
- Tarigan. (2017). *Berbicara*. Bandung: PT Angkasa
- Tarigan, T. B., Sipayung, R., Gaol, R. L., & Juliana, J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V SD Negeri 040457 Berastagi. *Journal on Education*, 6(1), 5116-5126.
- Widodo, U. (2020). *Menulis Dan Storytelling Jataka Bahasa Inggris*. Edited by Siti Anisah. Tasikmalaya: Edu Publiser.
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).