

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 5
SINGKAWANG**

Sepsepania Rosmalita¹, Slamet Fitriyadi², Dewi Mariana³

¹PGSD ISBI Singkawang

²PGSD ISBI Singkawang

³PGSD ISBI Singkawang

Alamat e-mail 1sepsevania@gmail.com ,

2ahmadfitriyadi521@gmail.com , 3anieng_dewi@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aims to: 1) The application of the role playing learning model to the speaking skills of grade V students of SDN 5 Singkawang, 2) Improve speaking skills with the role playing model in grade V students of SDN 5 Singkawang, 3) Determine the effectiveness of the application of the role playing learning model to improve speaking skills in grade V students of SDN 5 Singkawang. The type of research used in this study is quantitative. The population in this study is grade V students of SDN 5 Singkawang with a One-Group Pretest-Posttest Design research design. The data collection technique in data collection research is the measurement technique. The data analysis techniques are the Kolmogorov-Smirnov Test, the Levene's Test, the Independent Sample T-Test and the N-Gain Test. The results of the study show that 1) The application of the Role Playing method after obtaining Pretest and Posttest data, the results of the sig (2-tailed) value were $0.000 < 0.05$ in the sense that there is a significant difference between the Pretest and Post-test scores, and 2) The Role Playing learning model can improve students' speaking skills, especially drama material by 0.33 which is in the medium category.

Keywords: Learning Model, Role Playing, Speaking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 5 Singkawang, 2) Meningkatkan keterampilan berbicara dengan model *role playing* pada siswa kelas V SDN 5 Singkawang, 3) Mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN 5 Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 5 Singkawang dengan desain rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan

data dalam penelitian pengumpulan data yaitu teknik pengukuran. Teknik analisis data yaitu Uji Kolmogorov-Smirnov, Uji Levene's, Uji independent sample t-test dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penerapan metode Role Playing setelah didapatkan data Pretest dan Posttest, didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dalam artian terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai Pretest dan Post-test, dan 2) Model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya materi drama sebesar 0,33 yang terdapat pada kategori sedang.

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

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Pendidikan di era digital saat ini sangat pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi (AR Riayah, 2018).

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai adalah keterampilan

berbicara. keterampilan berbicara merupakan keterampilan dalam menyampaikan ide, perasaan, dan gagasan dalam bentuk bunyi dan kata-kata. Sebelum berbicara seseorang harus menyusun dan mengumpulkan kosakata dan informasi yang ingin disampaikan, namun pada faktanya banyak faktor yang mempengaruhi seperti kurangnya persiapan. Maka dari itu, seorang pembicara harus memahami alur dari apa yang ingin ia sampaikan (Ulfah, 2017). Keterampilan berbicara yang merupakan keterampilan memproduksi Bahasa bukan rahasia lagi menjadi kendala baik bagi siswa maupun guru. Banyak siswa yang menghindar ketika diminta untuk berbicara padahal mereka mampu untuk menggunakan tersebut.

Menurut Erdiana et al. (2019), hal ini terjadi karena beberapa kendala yang dialami siswa. Kendala-kendala

tersebut berupa aspek kebahasaan dan aspek non-kebahasaan. Faktor kebahasaan berupa ketepatan pengucapan, intonasi, gaya dan tutur Bahasa, serta struktur kalimat dan paragraf yang digunakan. Sedangkan aspek non kebahasaan berupa kecemasan, suara yang kurang keras, serta tidak menguasai materi yang ingin di sampaikan. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah model role playing

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa dan berkomunikasi siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik secara tertulis maupun lisan. Bahasa Indonesia juga sebagai modal dasar siswa dalam mempelajari hal-hal yang ada di sekitarnya. Keterampilan berbahasa memiliki 4 aspek yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca dan (4) keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu sama lain. Keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan bagi setiap orang. Hal ini disebabkan

keterampilan berbahasa merupakan modal dalam mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter seseorang. Untuk dapat berkomunikasi dengan tepat, empat aspek dalam keterampilan berbahasa harus dilatih. Semakin sering berlatih, siswa akan semakin lancar dan baik komunikasinya. Oleh sebab itu siswa harus melatih empat aspek keterampilan berbahasa tersebut melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Widyari (2018) "Belajar Bahasa Indonesia untuk siswa SD pada dasarnya bertujuan untuk mengasah dan membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi atau kemampuan menerapkan Bahasa Indonesia dengan tepat untuk berbagai tujuan dan dalam konteks yang berbeda. Bekal kemampuan komunikasi sebaiknya mulai dikembangkan pada siswa di tingkat sekolah dasar. Kemampuan ini sangat bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang. Siswa lebih terampil dalam berkomunikasi maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya". Dalam pembelajaran yang ideal diperlukan sebuah rangkaian pembelajaran yang dirumuskan oleh guru yang dapat

menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang aktif merupakan siswa yang dapat menyatakan pendapat dan ikut serta dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara.

Menurut Andari (2020) "Keterampilan berbicara penting untuk diajarkan karena keterampilan berbicara dapat membuat siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak". Kemampuan berpikir tersebut akan melatih siswa menyederhanakan untuk mengorganisasikan, mengonsepan, dan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan. Keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus sejak dini dilatih.

Menurut Tarigan (2015) mengemukakan "keterampilan berbicara yaitu keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan dan perasaan". Maka dengan keterampilan berbicara seseorang mampu menyampaikan ide

dengan kalimat-kalimat yang tertata dengan baik, cermat dan santun. Dengan ini kalimat yang diucapkan akan mudah untuk dipahami. Betapa pentingnya keterampilan berbicara bagi setiap individu ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Keterampilan berbicara tidak secara langsung dimiliki seseorang. Walaupun memiliki faktor penunjang, seseorang tetap harus berlatih dengan cara mengasah, mengolah, dan melatih potensi yang ada.

Hasil pra riset yang dilakukan wawancara dengan wali kelas V di SDN 5 Singkawang diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Keterampilan berbicara yang dimiliki oleh setiap siswa bervariasi dan kurang ditandai dengan siswa kesulitan menyampaikan pendapat ketika dilakukan komunikasi dua arah oleh pewawancara, (2) kurangnya mulai dari yang baik, sedang, di bawah sedang kepercayaan diri dalam berbicara di hadapan teman sekelas dan guru kelas, (3) pada aspek pelafalan siswa sering menggunakan bahasa daerah, (4) pada aspek intonasi bervariasi mulai dari rendah dan jelas saat pembelajaran, padahal dalam proses belajar terdapat beberapa materi bahasa Indonesia

yang diajarkan, (5) siswa cenderung tidak dapat mengemukakan ide pada proses tanya jawab, (6) pada saat kegiatan literasi siswa masih belum dapat menceritakan kembali cerita yang telah ia baca.

Dari hasil wawancara yang diperoleh bahwa, hal tersebut terjadi karena waktu yang digunakan dalam pembelajaran sangat terbatas yang berimplikasi pada keterampilan berbicara siswa mengingat dalam satu pembelajaran terdiri dari dua sampai tiga mata pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan dari hasil wawancara di SDN 5 Singkawang pada tanggal 7 Maret 2024 yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa keterampilan berbicara siswa perlu diberikan penanganan khusus, maka diperlukan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Peneliti menemukan solusi yang diduga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu solusi untuk permasalahan ini adalah penggunaan model pembelajaran role playing. "Model pembelajaran role playing dapat

mendorong siswa dalam mengungkapkan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata". Model role playing adalah model pembelajaran dengan memberi tugas untuk bersandiwara suatu peran yang terdapat pada sebuah cerita. Alasan pemilihan model role playing memiliki beberapa kelebihan menurut Fatimah (2015) yaitu "memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengambil keputusan dan ekspresi secara utuh, menggunakan model role playing akan memberikan kesan yang bermakna. Sehingga ingatan siswa, dapat membangkitkan gairah dan semangat diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran". Dengan diterapkan model ini, maka akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada keterampilan bicarannya.

Penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran role playing dan keterampilan berbicara. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah, S. M., dan Budiman, M. A. (2019) dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan

Berbicara". Didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan model pembelajaran role playing efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wardana, I.K.N.,dkk (2014) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa kelas V Sd Gugus II Kecamatan Karangasem". Didapatkan hasil yaitu terdapat pengaruh keterampilan berbicara Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran role playing.

Dalam pemilihan model pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru kepada siswa khususnya dalam peningkatan keterampilan berbicara. Untuk dapat melihat model pembelajaran yang digunakan terhadap keterampilan berbicara. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada wali kelas siswa kelas V di SDN 5 Singkawang, di peroleh hasil yaitu keterampilan berbicara yang dimiliki siswa banyak bervariasi dari yang baik, sedang, rendah,

kurangnya kepercayaan diri dalam berbicara di dalam kelas. Hal ini yang membuat penulis tertarik melakukan penelitian terkait Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada siswa kelas V SDN 5 Singkawang.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:7) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Kelas V SDN 5 Singkawang

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran Role Playing.

Setelah dilakukan pengumpulan data Pretest dan Posttest, maka data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan memperhatikan langkah-langkah berikut.

- a. Uji normalitas menggunakan rumus One Sample Kolmogorov-Smirnov, dalam perhitungan menggunakan program SPSS 26. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal.

Hasil uji normalitas data post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Uji Normalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
	N	29
Normal Parameters a,b	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,12624188
Most Extreme Differences	Absolute	,091
	Positive	,091
	Negative	-,080
Test Statistic		,091
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200

Berdasarkan output One Sample Kolmogorov-Smirnov, data yang diperoleh adalah $0,200 > 0,05$ artinya data di atas berdistribusi normal.

- b. Setelah data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dicari nilai

homogenitas dalam penelitian ini homogenitas didapat dengan menggunakan levene's pada SPSS 25 pada perhitungan secara lengkap untuk uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran. Berikut adalah hasil perhitungan homogenitas.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Homogenitas

No	Data	Sig	α (5%)	Ket
1.	Pretest dan Posttest	0,396	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil perhitungan uji homogenitas dengan levene's, diperoleh nilai sig. (based on mean) $> 0,05$ yaitu $0,396 > 0,05$, maka dapat dikatakan data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen.

- c. Berdasarkan uji pra-syarat analisis statistic diperoleh bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Sehingga, pengujian hipotesis parametrik yaitu dengan menggunakan uji independent sample t- test pada program SPSS 25.

**Tabel 3 Hasil Perhitungan
Homogenitas**

Hipotesis Independent Sample T-Test	Pretest	Posttest
Kriteria	Sig.(2-tailed) < 0,05	Sig.(2-tailed) < 0,05
Sig.(2-tailed)	0,000	0,000

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa untuk data pre-test dan post-test nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig.(2-tailed) < 0,000, artinya rata-rata pre-test dan post-test tidak sama. Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas V dengan model Role Playing lebih efektif.

2. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing

Untuk memperkuat hasil kesimpulan dan untuk mengukur signifikan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Setelah dilakukan post-test dari 29 siswa yang mengikuti tes, diperoleh nilai N-Gain siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 2 siswa, nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang sebanyak 13 siswa, nilai N-Gain yang

berada pada kategori rendah sebanyak 12 siswa, dan nilai N-Gain yang berada pada kategori tidak terjadi peningkatan sebanyak 2 siswa. Selanjutnya, secara keseluruhan nilai N- Gain dapat dihitung sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 N - Gain &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skorpretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{76,31 - 61,72}{100 - 61,72} \\
 &= \frac{55,41}{38,28} \\
 &= 1,44
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data dan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemerolehan N-Gain pada siswa berada pada kategori sedang. Hal ini dapat membuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas V, khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi drama.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil temuan dalam penelitian, diperoleh secara umum dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing untuk

meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN 5 Singkawang. Sesuai dengan sub-sub rumusan masalah penelitian, maka secara khusus disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil pengumpulan data Pretest dan Post-test didapatkan perbedaan setelah penerapan model pembelajaran Role Playing. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Pretes 68,1, setelah dilakukan tindakan dan didapatkan nilai rata-rata Postes yaitu 75,28. Pada uji Uji Independent Sample t-test penerapan metode Role Playing setelah didapatkan data Pretest dan Postest, didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dalam artian terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai Pretest dan Post-test, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan.
2. Model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya materi drama sebesar 0,33 yang terdapat pada kategori sedang. Hal ini

menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah dilakukan penerapan model pembelajaran Role Playing

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. N. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Model Quantum Learning Berbantuan Media Podcast. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Erdiana, N., Bahri, S., & Akhmal, C. N. (2019). Male vs. female EFL students: Who is better in speaking skill. *Studies in English Language and Education*, 6(1), 131–140.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Ulfah, S. M., & Budiman, M. A. (2019).

Keefektifan Model Pembelajaran
Role Playing Terhadap
Kemampuan Berbicara. *Journal
for Lesson and Learning Studies,*
2(1), 83-91.

Wardana, I Komang Ngurah, dkk.

(2014). Pengaruh Model
Pebelajaran Role Playing
Terhadap Keterampilan
Berbicara Bahasa Indonesia
Siswa Kelas V Sd Gugus li
Kecamatan Karangasem.
*Journal Mimbar PGSD
Universitas Pendidikan
Ganesha, 2(1).*

Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri

Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh
Model Pembelajaran *Role
Playing* Berbantuan Teks Dialog
Terhadap Kompetensi
Keterampilan Berbicara Dalam
Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu,*
23(2), 64–72.