PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) DI KELAS IV SDN 07 BELAKANG BALOK KOTA BUKITTINGGI

Syinda Alfiyendri[1], Nur Azmi Alwi[2], Elfia Sukma[3], Muhammadi[4]
[1234]PGSD FIP Universitas Negeri Padang
[1]syindaalfiyendri11@gmail.com, [2]nurazmialwi@fip.unp.ac.id,
[3]elfiasukma@fip.unp.ac.id, [4]muhammadi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement in speaking skills through the role-play model in Year 4 at SDN 07 Belakang Balok, Bukittinggi. This study is a Classroom Action Research (CAR) project using both qualitative and quantitative approaches. The research subjects were 20 pupils. The results of the study indicate an improvement in each cycle, namely: Firstly, lesson planning in Cycle I achieved an average of 86% (B), increasing in Cycle II to 96% (SB). Secondly, the results of lesson implementation regarding the teacher's performance in Cycle I achieved an average of 86.53% (B), increasing in Cycle II to 96.15% (SB). Thirdly, the results of the implementation of learning in terms of the pupils in Cycle I achieved an average of 84.58% (B), increasing in Cycle II to 96.15% (SB). Fourthly, the results for pupils' speaking skills in Cycle I averaged 77.49% (C), increasing in Cycle II to 86.24% (B). Finally, the results for pupils' knowledge assessment in Cycle I averaged 84.65% (C), increasing in Cycle II to 91.09% (B). Thus, it can be concluded that the Role-Playing model can improve pupils' speaking skills in Indonesian language learning in Year 4 at SDN 07 Belakang Balok, Bukittinggi.

Keywords: Speaking Skills, Role-Play, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara melalui model *Role Playing* (Bermain Peran) di kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah 20 murid. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu: Pertama, perencanaan pembelajaran pada siklus I diperoleh rata-rata 86% (B), meningkat pada siklus II menjadi 96% (SB). Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 86,53% (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,15% (SB). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek murid siklus I diperoleh rata-rata 84,58% (B), meningkat pada siklus II menjadi menjadi 96,15% (SB). Keempat, hasil keterampilan berbicara murid siklus I diperoleh rata-rata 77,49% (C), meningkat pada siklus II menjadi menjadi 86,24% (B). Yang terakhir, hasil penilaian pengetahuan murid siklus I diperoleh rata-rata 84,65% (C), meningkat pada siklus II menjadi menjadi 91,09% (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil keterampilan berbicara murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Model *Role Playing*, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi murid, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Mailida & Wandani (2023), Bahasa Indonesia secara dasar adalah mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan penghargaan murid pada karya sastra Indonesia dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dan ketepatan dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum merdeka mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills) (Ali, 2020). Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan adalah keterampilan berbicara.

Di tingkat sekolah dasar (SD), keterampilan berbicara adalah kemampuan murid untuk menyampaikan gagasan, pikiran, dan emosi secara lisan dengan cara yang jelas, tepat, dan sesuai dengan situasi. Keterampilan berbicara mencakup kemampuan mendengarkan, menanggapi, memilih bahasa yang tepat, dan menggunakan intonasi yang sesuai sebagai unsur komunikasi yang efektif. Pengembangannya dapat dilakukan melalui kegiatan seperti bermain peran, diskusi, bercerita, dan presentasi untuk meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi murid (Andini *et al*., 2025).

Rendahnya kemampuan berbicara pada murid sekolah dasar dapat terlihat melalui berbagai gejala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian murid menunjukkan keengganan untuk tampil berbicara di depan kelas, mengalami kesulitan dalam mengemukakan gagasan secara terstruktur, serta memiliki keterbatasan dalam penggunaan kosakata. Ketika diminta untuk menceritakan suatu peristiwa, tidak sedikit murid yang belum mampu merangkai kalimat dengan baik dan sesuai kaidah bahasa.

Karakteristik yang harus ada dalam pembelajaran berbicara di sekolah dasar yaitu adanya mitra tutur dalam kegiatan komunikasi, penguasaan lafal, struktur kalimat, serta kosakata yang memadai,

keberadaan tema atau topik yang menjadi fokus pembicaraan, adanya informasi yang hendak disampaikan maupun ditanyakan, serta kemampuan menyesuaikan ujaran dengan situasi dan konteks yang melatarbelakanginya (Nuryanti, 2019).

Tujuan keterampilan berbicara di Sekolah Dasar ialah untuk melatih murid dalam menyampaikan gagasan-gagasan kepada pendengar. Sehingga dapat menyampaikan pikiran secara efektif dapat berkomunikasi kepada pendengar sehingga mampu membentuk suatu komunikasi yang efektif dan efisien. Namun pada kenyataannya, keterampilan berbicara di sekolah masih rendah (Susanti *et al*., 2021).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV.A SD Negeri 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi pada tanggal 12 dan 19 Januari 2026 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Pada aspek murid, ditemukan bahwa murid kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas, masih ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat, kesulitan merangkai kata-kata, serta kemampuan berbicara yang masih rendah, khususnya pada aspek intonasi, kelancaran, pemilihan kata, dan keberanian.

Permasalahan disebabkan oleh beberapa faktor saat proses pembelajaran, yaitu: (1) pembelajaran yang masih berpusat pada guru; (2) kurangnya bimbingan dalam berbicara; (3) belum optimalnya penggunaan model pembelajaran; (4) rendahnya motivasi murid untuk berbicara; dan (5) suasana kelas yang kurang kondusif.

Permasalahan pada perencanaan pembelajaran mendalam meliputi: (1) belum memuat capaian pembelajaran; (2) tujuan pembelajaran belum disusun sesuai format ABCD/CABD; (3) penggunaan media pembelajaran belum optimal; dan (4) panduan penilaian belum dicantumkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, diperlukan upaya yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk

mendukung peningkatan keterampilan berbicara adalah model Role Playing.

Model *Role Playing* (bermain peran) merupakan penggambaran spontan suatu situasi, latar belakang, atau kondisi tertentu oleh sekelompok murid yang telah diberikan peran dalam suatu naskah untuk diperankan nanti. Melalui model Role Playing, murid berpartisipasi aktif dengan memerankan tokoh dalam naskah, sehingga dapat membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan keterlibatan emosional, serta didukung latihan untuk memperkuat pemahaman terhadap materi (Pangestika, 2022).

Melalui model *Role Playing*, murid secara aktif terlibat dalam kegiatan berbicara, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Di samping aspek hiburan dan daya tariknya, model ini juga mendukung murid untuk membangun kepercayaan diri dalam berbicara di hadapan orang lain. Lebih lanjut, peran-peran tersebut membantu murid memperluas kosakata mereka, yang merupakan hal yang penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi jenjang sekolah selanjutnya (Wiyudia *et al*., 2024).

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, model *Role Playing* dipandang sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang berpotensi meningkatkan keterampilan berbicara murid. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model tersebut sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya keterampilan berbicara murid. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu dilaksanakan pada murid kelas IV.A sekolah dasar dengan menerapkan Perencanaan Pembelajaran Mendalam, serta dilakukan di SD Negeri 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi. Dengan demikian, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Model *Role Playing* (Bermain Peran) di Kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi."

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan

pendekatan gabungan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan utama, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui hasil observasi terhadap perencanaan pembelajaran mendalam, pelaksanaan pembelajaran yang ditinjau dari aspek guru dan murid, serta hasil belajar murid.

Subjek dalam penelitian ini mencakup guru dan seluruh murid kelas IV.A SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Jumlah keseluruhan murid pada kelas tersebut adalah 20 orang, yang terdiri atas 11 murid laki-laki dan 9 murid perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, dengan pembagian siklus I sebanyak dua pertemuan dan siklus II sebanyak satu pertemuan. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 20 April 2026, dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada Kamis, 23 April 2026, sedangkan siklus II dilaksanakan pada Selasa, 28 April 2026.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, non-tes, wawancara, serta studi dokumentasi. Sumber data diperoleh dari proses pembelajaran yang berlangsung, khususnya melalui pengamatan terhadap perencanaan pembelajaran mendalam dan pelaksanaan pembelajaran yang mencakup aktivitas guru serta murid di kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi.

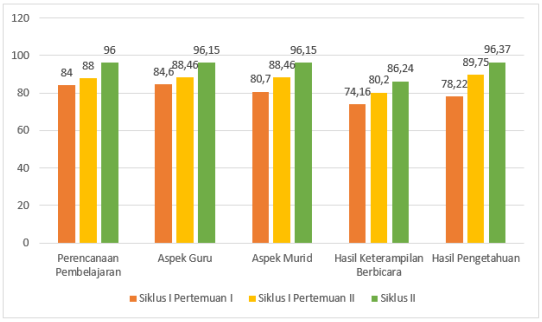
Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri atas lembar observasi, lembar tes, lembar non-tes, lembar wawancara, serta lembar penilaian perencanaan pembelajaran mendalam. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai hasil penelitian. Rumus di bawah ini digunakan untuk menghitung persentase pencapaian pembelajaran dalam bidang pengetahuan dan keterampilan, berdasarkan Kemendikdasmen (2018), yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor mksimal}} \times 100\ \%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I yang terdiri atas dua kali pertemuan dan siklus II yang berlangsung dalam satu kali pertemuan. Pada setiap siklus, tahapan pelaksanaan mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan model *Role Playing* di kelas IV.

Hasil pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa keterampilan berbicara murid masih tergolong rendah. Dari keseluruhan murid, sebanyak 10 orang telah mencapai KKTP, sementara 10 murid lainnya masih memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, setiap tindakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Role Playing* disesuaikan dengan tahapan keterampilan berbicara menurut Agustia et al. (2025), yang meliputi: (1) Tahap persiapan atau pemanasan; (2) Memilih pemain (partisipan); (3) Menata ruang kelas atau setting panggung; (4) Menyiapkan pengamat (observer); (5) Memainkan peran; (6) Diskusi dan evaluasi; serta (7) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Dibawah ini adalah grafik hasil penelitian setelah peneliti melaksanakan siklus I dan II, yaitu:



Grafik tersebut menggambarkan jawaban atas rumusan masalah sekaligus menjadi dasar pembahasan hasil penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara melalui model *Role Playing* (bermain peran) pada murid kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi. Pembahasan hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, pada aspek perencanaan pembelajaran mendalam yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid melalui model *Role Playing* diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan. Perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pada siklus I pertemuan pertama, hasil penilaian perencanaan memperoleh persentase sebesar 84% dengan

predikat baik (B), kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 88% dengan predikat yang sama. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian perencanaan pada siklus I mencapai 86% dengan predikat baik (B). Temuan ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase penilaian meningkat menjadi 96% dengan predikat sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *Role Playing* telah terlaksana secara optimal, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Kedua, pada aspek pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid melalui model *Role Playing*, hasil observasi juga menunjukkan peningkatan yang positif. Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 84,6% dengan predikat baik (B), sedangkan aktivitas murid mencapai 80,7% dengan predikat cukup (C). Pada pertemuan kedua, hasil tersebut meningkat menjadi 88,46% dengan predikat baik (B). Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kekurangan pada siklus I yang kemudian diperbaiki pada siklus II. Setelah perbaikan dilakukan, hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan menjadi 96,15% dengan predikat sangat baik (SB). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan sangat baik dan penerapan model *Role Playing* berhasil meningkatkan keterlibatan guru maupun murid dalam proses pembelajaran, sehingga penelitian diakhiri pada siklus II.

Ketiga, pada aspek hasil belajar murid dalam keterampilan berbicara melalui model *Role Playing*, peningkatan juga terlihat secara konsisten. Pada penilaian aspek sikap, yang mencakup indikator penalaran kritis, kolaborasi, dan komunikasi, rata-rata nilai pada siklus I pertemuan pertama mencapai 96,3 dengan predikat sangat baik (SB), kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 97,5 dengan predikat yang sama. Pada siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 98,3 dengan predikat sangat baik (SB).

Pada aspek keterampilan berbicara, rata-rata nilai murid pada siklus I sebesar 77,18 dengan predikat perlu bimbingan (K), lalu meningkat

pada siklus II menjadi 86,24 dengan predikat baik (B). Sementara itu, pada aspek pengetahuan, rata-rata nilai pada siklus I mencapai 83,95 dengan predikat cukup (C), kemudian meningkat menjadi 96,37 pada siklus II dengan predikat sangat baik (SB). Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid dalam keterampilan berbicara melalui penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun serta mengikuti tahapan model *Role Playing* secara tepat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata penilaian terhadap perencanaan pembelajaran mendalam mencapai 86% dengan predikat baik (B). Nilai tersebut kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96% dengan predikat sangat baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa kualitas perencanaan pembelajaran mengalami perkembangan yang signifikan.

Selain itu, hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan model *Role Playing*, baik dari aspek aktivitas guru maupun murid, juga menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh rata-rata nilai sebesar 86,53% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,15% dengan predikat sangat baik (SB). Sementara itu, aktivitas murid pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 84,58% dengan predikat baik (B), lalu mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 96,15% dengan predikat sangat baik (SB). Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara melalui model *Role Playing* menunjukkan peningkatan yang positif pada kedua aspek tersebut.

Peningkatan juga terlihat pada hasil belajar murid setelah penerapan

model *Role Playing*. Pada siklus I, rekapitulasi penilaian aspek pengetahuan dan keterampilan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 80,72 dengan predikat cukup (C). Pada siklus II, nilai tersebut meningkat menjadi 91,31 dengan predikat baik (B). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil meningkatkan hasil belajar murid dari siklus I ke siklus II, sehingga penelitian ini dapat dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Agustia, N., Kumbara, D. B., Siburian, E., Tasali, F., Septia, A. K. T., & Nababan, E. (2025). *Inovasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Tim Tri Edukasi.

Andini, N. P., Hamzah, R. A., & Hasanah, J. (2025). Mengembangkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(1), 1–13.

Kemendikdasmen. (2018). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar: edisi revisi*. Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 5608–5615.

Nuryanti, R. (2019). Pengaruh Kualitas Pelaksanaan Gerakan Literasi dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Berbicara Siswa SD Negeri Segugus Taman, Kota Madiun. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, *3*(2), 105.

Pangestika, S. K. I. (2022). Kemampuan Komunikasi: Perbedaan Model Pembelajaran Role Playing dan Langsung Materi Artimatika Sosial. *Evaluation in Education (JEE)*, *3*(3), 92–96.

Susanti, T. C., Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Metode Artikulasi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 28 Cakranegara. *Renjana Pendidikan Dasar*, *1*(1), 44–49.

Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 1388–1399.