

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Suprihatien¹, Ellena Aurellia Putri², Nafilah Aliftha Firdaus³, Salwa Rizky Aulia⁴, Anisa Dewi Kirana⁵

tieten.suprihatien_fbs@uwks.ac.id¹, ellenaarellia@gmail.com², nafilahfirdaus22@gmail.com³,
salwaara118@gmail.com⁴, anisadewikirana54@gmail.com⁵

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam kehidupan modern, terutama dalam komunikasi yang efektif di berbagai situasi. Dalam konteks pendidikan, kemampuan berbicara telah menjadi fokus pembelajaran sejak Sekolah Dasar, terutama di kelas rendah seperti kelas 3. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN Dukuh Kupang V, Surabaya, yang masih rendah, dengan nilai di bawah KKM. Faktor utama yang menghambat keterampilan berbicara mereka adalah rasa malu dan kurangnya kepercayaan diri. Untuk mengatasi hal ini, digunakan model pembelajaran role playing yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam simulasi situasi nyata, mendorong mereka untuk lebih terbuka dan percaya diri dalam berkomunikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pengamatan langsung terhadap interaksi siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Model Pembelajaran Role Playing, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Speaking skills are an important aspect in modern life, especially in effective communication in various situations. In the context of education, speaking skills have been the focus of learning since Elementary School, especially in lower grades such as grade 3. This study focuses on improving the speaking skills of grade 3 students of SDN Dukuh Kupang V, Surabaya, which are still low, with scores below the KKM. The main factors that hinder their speaking skills are shyness and lack of self-confidence. To overcome this, a role-playing learning model is used that allows students to play an active role in simulating real situations, encouraging them to be more open and confident in communicating. This study uses a qualitative method, with direct observation of student interactions during learning. The results of the study indicate that the role-playing model is effective in improving students' speaking skills, especially in learning Indonesian.

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

PENDAHULUAN

Di era saat ini, keterampilan berbicara menjadi sangat penting. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif merupakan kunci kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam karier, hubungan sosial, maupun kehidupan sehari-hari. Dengan kemajuan teknologi dan globalisasi, komunikasi tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga melalui berbagai platform digital seperti media sosial, video conference, dan lainnya. (Mahfirotul Fitria, Meilan Arsanti, 2022), menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang pesat memerlukan adaptasi kemampuan yang baik, agar individu dapat menyesuaikan diri dengan perubahan dan berinovasi sesuai dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, memiliki keterampilan berbicara yang baik menjadi sangat penting untuk dapat beradaptasi dan berhasil di dunia yang terus berubah ini.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru kelas memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Guru kelas memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, dengan potensi besar untuk menjadi agen perubahan dalam pengembangan kemampuan bahasa mereka melalui metode pengajaran yang inovatif dan efektif (Rohman & Lestari, 2020). Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dalam bahasa yang dipahami oleh orang lain memungkinkan individu untuk menjalani interaksi sosial, memperoleh informasi, belajar, dan berkontribusi dalam masyarakat secara efektif..

Bercerita merupakan salah satu kegiatan berbahasa yang sangat efektif untuk membawa siswa ke konteks yang nyata. Menurut Robin (2020), bercerita merupakan alat penting dalam pembelajaran karena memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berbahasa melalui konteks yang nyata dan relevan. Melalui bercerita, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, mengembangkan keterampilan berbahasa, serta memahami situasi dan konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara harus dimiliki oleh setiap orang. Berbicara dengan teman, mengikuti pelajaran, kuliah, diskusi, dan seminar adalah kegiatan yang membutuhkan kemampuan komunikasi secara lisan. Baik disadari maupun tidak, berbicara adalah salah satu aspek utama dari kegiatan berbahasa kedua yang dilakukan manusia.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, keterampilan berbicara telah menjadi fokus pembelajaran sejak dini, bahkan sejak siswa duduk di bangku Sekolah Dasar, sehingga keterampilan berbicara ini diajarkan sejak di kelas rendah, lebih tepatnya ketika kelas 3 SD. Suryani (2021), menyatakan bahwa pengajaran keterampilan berbicara sejak usia dini membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan, yang merupakan elemen penting dalam pendidikan dasar.

Pengajaran keterampilan berbicara sejak dini di Sekolah Dasar mencerminkan pengakuan akan pentingnya kemampuan komunikasi verbal dalam perkembangan siswa. Kemampuan ini tidak hanya diperlukan dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan interaksi sosial. (Supriyadi, 2019), menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah salah satu aspek utama dari pengembangan keterampilan komunikasi siswa, yang penting baik untuk prestasi akademik maupun kehidupan sosial. Melalui menguasai keterampilan berbicara, siswa dapat menyampaikan ide, pendapat, dan emosi dengan jelas dan efektif, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi, presentasi, dan aktivitas komunikasi lainnya.

Pengajaran keterampilan berbicara di Sekolah Dasar juga bertujuan untuk membantu siswa membangun kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperluas kosakata dan pemahaman mereka tentang bahasa Indonesia. Seperti yang dikatakan Herlina (2019), bahwa pengajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa siswa, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum dan berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya memiliki nilai intrinsik dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mendukung perkembangan komunikasi interpersonal dan kemahiran hidup yang penting.

Seperti siswa kelas 3 di SDN Dukung Kupang V, banyak diantara mereka yang masih kurang menguasai keterampilan berbicaranya. Hasil wawancara dengan guru mereka menunjukkan bahwa kemahiran berbicara siswa kelas 3 masih sangat rendah, yang tercermin dari nilai mereka yang berada di bawah KKM, yakni di bawah 75. Hal ini disebabkan oleh siswa yang masih merasa takut untuk menyampaikan pendapat, mengangkat tangan untuk bertanya, menjawab pertanyaan dari guru, dan berbicara di depan

kelas.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa faktor utama yang menghambat siswa kelas 3 SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam meningkatkan kerampilan berbicaranya adalah rasa malu dan kurang percaya diri dalam mempelajari keterampilan berbahasa dan berbicara. Maka dari itu, peneliti ingin mengatasi hal tersebut dengan menggunakan model pembelajaran role playing untuk diterapkan di kelas 3 SDN Dukuh Kupang V. Role playing merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara, karena memberikan mereka kesempatan untuk berlatih berbicara dalam situasi yang disimulasikan dan mendapatkan umpan balik langsung dari guru dan teman-teman (Hadi & Novianti, 2020).

Dalam model pembelajaran role playing, siswa bisa secara langsung terlibat dalam situasi yang mensimulasikan kondisi nyata. Mereka harus berbicara dan bereaksi sesuai dengan karakter yang mereka mainkan. Hal ini membuat mereka lebih terbuka untuk berekspresi dan lebih berani dalam berbicara, karena mereka merasa aman dalam lingkungan yang terstruktur dan mendukung. Role playing memberikan siswa kesempatan untuk berekspresi dan berbicara dalam lingkungan yang terstruktur, yang dapat mengurangi rasa takut dan meningkatkan keberanian mereka dalam berkomunikasi (Sari & Lestari, 2020).

Model pembelajaran role playing dapat disesuaikan dengan baik untuk kelas 3 SD. Meskipun mungkin perlu beberapa penyesuaian agar sesuai dengan tingkat pemahaman dan keterampilan mereka, konsep dasar permainan peran masih dapat diterapkan dengan sukses. Skenario permainan peran dapat disesuaikan dengan tema yang sederhana dan sesuai dengan pemahaman anak-anak kelas 3 SD. Hadi & Putri (2021), menyatakan bahwa role playing adalah metode yang sangat fleksibel yang dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat usia dan pemahaman siswa. Untuk siswa kelas 3 SD, skenario harus disederhanakan dan relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka untuk memastikan keterlibatan dan pemahaman yang maksimal. Misalnya, mereka bisa memainkan peran sebagai anggota keluarga, teman sekolah, atau tokoh dalam cerita-cerita yang mereka kenal.

Model permainan peran juga dapat memberi mereka kesempatan untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dikarenakan siswa kelas rendah menyukai belajar sambil bermain. Siswa kelas rendah seringkali lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika mereka diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain melalui permainan peran, yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Ardiansyah, 2022).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif, karena ingin mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa terkait dengan penggunaan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Artinya, penelitian ini menghasilkan data berupa deskripsi yang kaya dan terperinci, baik dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan, yang diperoleh dari pengamatan langsung terhadap orang-orang dan perilaku mereka dalam konteks fenomena yang sedang terjadi.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas 3 SDN Dukuh Kupang V yang berjumlah satu orang dan siswa kelas 3 SDN Dukuh Kupang V yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observasi aktivitas guru bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pengajaran, pengelolaan kelas, dan interaksi dengan siswa.

Sementara itu, observasi aktivitas siswa digunakan untuk menilai keterlibatan, perilaku, partisipasi, dan kinerja siswa. Selain itu, tes kinerja berupa role playing digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran. Data yang diperoleh dari observasi dan tes akan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Instrumen penelitiannya menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan rubrik tes lisan. Adapun rubrik tes dalam menilai kemampuan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Peningkatan Berbicara

No		Deskriptor	Skor	Keterangan
1	Lafal	Siswa bisa berbicara dengan lancar dan jelas tanpa ragu dalam melafalkan kata-kata. Tidak ada pengaruh dari bahasa daerah atau bahasa asing.	4	
		Siswa dalam melafalkan kata-kata tidak akurat, sehingga pendengar kesulitan menangkap makna dan sesekali terjadi kesalahpahaman.	3	
		Siswa melafalkan kata-kata yang sulit sekali dipahami. Sering kali, siswa harus mengulang ucapannya.	2	
		Siswa kesusulitan melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dimengerti.	1	
2	Tata bahasa	Siswa menggunakan tata bahasa dengan benar sehingga pembicaraannya mudah dimengerti.	4	
		Siswa hanya membuat sedikit kesalahan dalam tata bahasa atau susunan kata, namun tidak mengaburkan makna.	3	
		Siswa sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga mengaburkan makna.	2	
		Siswa membuat banyak kesalahan dalam tata bahasa dan susunan kata sehingga pembicaraannya menjadi sangat sulit dimengerti.	1	
3	Kelancaran	Siswa dapat bercerita dengan sangat lancar.	4	
		Siswa tampak bercerita dengan lebih lambat karena kesulitan berbahasa	3	
		Siswa tampak sedikit ragu saat bercerita dan sering terhenti karena keterbatasan dalam penguasaan Bahasa (tersendat-sendat).	2	
		Siswa sering mengalami jeda-jeda singkat dan tidak bisa bercerita dengan lancar, sehingga pembicaraannya terputus-putus dan tidak berkelanjutan.	1	
4	Pemahaman	Siswa bisa memahami isi teks skenario	4	

		tanpa mengalami kesulitan.		
		Siswa dapat memahami isi teks skenario, tetapi seringkali memerlukan pengulangan.	3	
		Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita.	2	
		Siswa kesulitan memahami isi teks skenario, sehingga tidak bisa bercerita di depan kelas.	1	
5	Keberanian	Siswa berani tampil bermain peran dan tidak menggunakan alat bantu seperti teks skenario yang sudah diberikan sebelumnya.	4	
		Siswa berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks skenario yang diberikan guru sebelumnya	3	
		Siswa berani tampil bermain peran, namun hanya membacakan teks skenario yang diberikan.	2	
		Siswa tampil bermain peran, namun melakukannya atas dorongan dari guru dan teman-temannya.	1	

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan presentase. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Aktifitas Guru

Setelah data terkumpul, data tersebut diolah menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi aktivitas guru dan siswa

F = Frekuensi presentase aktivitas guru

N = Jumlah Indikator

100 = Bilangan tetap

Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing dianggap **berhasil** apabila guru telah mencapai minimal **nilai "Baik"**, sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Aktivitas Guru

No	Interval	Kategori
1	86-100%	Sangat Baik
2	71-85%	Baik
3	60-70%	Cukup Baik
4	<60%	Kurang Baik

Aktifitas Siswa

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajarab role playing dianggap berhasil apabila mencapai tingkat minimal "Baik", sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Aktivitas Siswa

No	Interval	Kategori
1	86-100%	Sangat Baik
2	71-85%	Baik
3	60-70%	Cukup Baik
4	<60%	Kurang Baik

Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara siswa dapat dinilai setelah data terkumpul. ntuk menentukan keberhasilan, dihitung jumlah siswa yang memperoleh skor kurang dari 70%. Jika setidaknya 80% siswa mendapatkan skor di bawah 70% dalam penilaian kemampuan berbicara, keterampilan tersebut dianggap berhasil. Persentase hasil kemampuan berbicara siswa dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapatkan nilai} < 70\%}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}}$$

Siswa dikategorikan berhasil dalam penilaian kemampuan berbicara dengan model pembelajaran role playing jika mencapai nilai minimal "Cukup Baik," yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Keterampilan Berbicara

No	Interval	Kategori
1	93-100%	Sangat Baik
2	84-92%	Baik
3	71-83%	Cukup Baik
4	<70%	Kurang Baik

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN Dukuh Kupang V melalui penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing), jumlah indikator untuk aktivitas guru adalah 15, aktivitas siswa sejumlah 16 indikator. Tingkat keberhasilan ditentukan sebagai berikut: 1) Ketuntasan aktivitas guru dinyatakan berhasil jika mencapai minimal tingkat "baik" (71-85%). 2) Ketuntasan aktivitas siswa dianggap berhasil secara individu jika memperoleh persentase setidaknya 68%, dan secara keseluruhan jika persentase ketuntasan belajarnya mencapai 70%. 3) Keberhasilan keterampilan berbicara dicapai ketika siswa melampaui Standar Kompetensi Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, dengan keterampilan berbicara mencapai tingkat cukup baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil aktivitas guru yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan pengamatan, frekuensi aktivitas guru yang memenuhi indikator mencapai 93%. Berdasarkan tabel kategori aktivitas guru, nilai ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik" (86-100%). Aktivitas siswa juga dianalisis menggunakan rumus persentase yang sama. Dari hasil observasi, rata-rata persentase aktivitas siswa mencapai 81,25%. Berdasarkan tabel kategori aktivitas siswa, nilai ini masuk dalam kategori "Baik" (71-85%).

Keterampilan berbicara siswa diukur setelah pembelajaran menggunakan model role playing. Dari 25 siswa, sebanyak 20 siswa (80%) memperoleh skor 84%. Berdasarkan indikator keberhasilan, keterampilan berbicara siswa dianggap berhasil karena 80% siswa memenuhi kriteria minimal "Baik" sesuai dengan tabel penilaian keterampilan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karena siswa berlatih secara aktif dan kontekstual melalui skenario yang mereka mainkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model role playing berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 3 SDN Dukuh Kupang V Surabaya, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa dan efektivitas pengajaran guru. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Sartika Sari, Andi Sukri Syamsuri, dan Aco Karumpa (2023) yang menemukan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran. Penelitian oleh Lilik Nailil Muna, Nur Himmatul Khairil Izza, dan Syailin Nichla Choirin Attalina, S.Pd., M.Pd. (2024) juga mendukung temuan ini, menyimpulkan bahwa metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Wendi Nilpa Aprianaa dan Irna Maharan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian Ulfa Trisda (2022) juga mendukung efektivitas model ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sementara itu, penelitian oleh Asep Priatna dan Ghea Setyarin (2019) mengindikasikan bahwa model role playing dapat membantu, meskipun sedikit, dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis efektivitas model pembelajaran role playing terhadap keterampilan membaca, ditemukan bahwa model ini mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa hingga mencapai 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa model role playing terbukti efektif di berbagai sekolah dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, hasil penelitian dari meta-analisis ini menyarankan agar guru mulai menerapkan model pembelajaran role playing dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif, menarik, dan berkesan, sehingga siswa lebih menikmati proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A. (2022). Penggunaan Permainan Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas Rendah . *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 1-12.
- Hadi, H., & Putri, P. (2021). Fleksibilitas Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus pada Berbagai Tingkat Usia Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 1-15.
- Hadi, H., & Novianti, N. (2020). Penggunaan Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1), 1-12.
- Herlina, H. (2019). Pengaruh Pengajaran Keterampilan Berbicara terhadap Kemampuan Bahasa dan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(3), 1-15.
- Mahfirotul Fitria, Meilan Arsanti, C. H. (2022). Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat di Era Society 5.0. *Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/protasis.v1i2.52>.
- Robin, R. (2020). Fungsi Ber cerita dalam Pembelajaran: Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Berbahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(1), 1-15.
- Rohman, A., & Lestari, Y. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Siswa Melalui Metode Pengajaran Inovatif dan Efektif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(2), 1-15.
- Sari, S., & Lestari, Y. (2020). Penggunaan Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1), 1-12.
- Supriyadi. (2019). Strategi belajar dan mengajar. Yogyakarta : Parama ilmu., 2019.
- Suryani, S. (2021). Pengaruh Pengajaran Keterampilan Berbicara Sejak Usia Dini terhadap Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 1-12.