

## Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan Media Konkret

Nanda Putri<sup>a,1</sup>

Diplan<sup>b,2</sup>, Roso Sugiyanto<sup>c,3</sup>, Femmy<sup>d,4</sup>

<sup>a</sup> Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>b</sup> Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>c</sup> Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>d</sup> Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>1</sup> [nnd4put@gmail.com](mailto:nnd4put@gmail.com); <sup>2</sup> [diplan@fkip.upr.ac.id](mailto:diplan@fkip.upr.ac.id); <sup>3</sup> [rososugiyanto@fkip.upr.ac.id](mailto:rososugiyanto@fkip.upr.ac.id);

<sup>4</sup> [femmy@fkip.upr.ac.id](mailto:femmy@fkip.upr.ac.id)

### ABSTRAK

Pada proses pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara yang baik sangat diperlukan. Penelitian ini didasari oleh keterampilan berbicara peserta didik pada kelas III-D SDN Percobaan Palangka Raya yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar saat presentasi dan tanya jawab di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III-D dan untuk mengetahui bagaimana aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III-D sebanyak 25 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan pengamatan dan permainan peran (*role playing*) serta dianalisa menggunakan uji kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan telah berhasil dengan diperoleh peningkatan hasil keterampilan berbicara. Peserta didik pada data pra siklus memiliki nilai rata-rata sebesar 65,4 dan ketuntasan klasikal sebesar 36% (9 orang) yang tuntas. Pada tahap siklus 1, nilai rata-rata peserta didik meningkat sebesar 74,48 dan ketuntasan klasikal sebesar 52% (12 orang) yang tuntas, dengan aktivitas guru dan peserta didik dalam kategori tuntas. Pada siklus 2 nilai rata-rata meningkat sebesar 86,8 dan nilai ketuntasan klasikal sebesar 92% (23 orang) yang mendapat nilai di atas ketuntasan, dengan aktivitas guru dan peserta didik dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media konkret pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 6 Tersesat, dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan memperbaiki aktivitas pembelajaran guru dan peserta didik dikelas III-D SDN Percobaan Palangka Raya.

### Informasi Artikel

Direview 05/07/2025

Diterima 25/07/2025

### Kata kunci

*Keterampilan Berbicara;*  
*Role Playing;*  
*Media Konkret;*

### ABSTRACT

This research is based on the speaking skills of students in class III-D SDN Percobaan Palangka Raya who have difficulty in composing sentences using good and correct Indonesian during presentations and questions and answers in class. This research is a Classroom Action Research (PTK). The sample used in this study was class III-D students as many as 25 students. Data collection using observation and role playing and analysed using qualitative and quantitative tests.

Learners in the pre-cycle data had an average score of 65.4 and a classical completeness of 36% (9 people) who were complete. In cycle 1, the

### Article History

Received 05/07/2025

Accepted 25/07/2025

### Keywords

*Speaking Skills;*  
*Role Playing;*  
*Concrete Media;*

average value of students increased by 74.48 and classical completeness was 52% (12 people) who were complete, with teacher and student activities in the complete category. In cycle 2, the average score increased by 86.8 and the classical completeness value was 92% (23 people) who scored above the completeness, with teacher and learner activities in the good category. It can be concluded that research can improve students' speaking skills and improve the learning activities of teachers and students in class III-D SDN Percobaan Palangka Raya.

## PENDAHULUAN

Menurut Hasan Basi (2017: 38) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar. Selama melaksanakan pembelajaran, guru perlu memahami materi pelajaran dan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik terutama keterampilan berbicara. Berbicara itu lebih dari sekedar pengucapan bunyi atau kata. Berbicara adalah alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun sesuai dengan kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Keterampilan berbicara sangatlah penting untuk dimiliki oleh peserta didik terutama keterampilan berbicara dengan menggunakan Bahasa Indonesia, hal tersebut dikarenakan Bahasa Indonesia memberikan peserta didik keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan tujuannya yakni agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara bersama wali kelas III-D SDN Percobaan Palangka Raya ditemukan permasalahan bahwa 16 (46%) peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar saat presentasi dan dokumentasi. Hal tersebut didasarkan pada bahasa sehari-hari yang digunakan peserta didik adalah bahasa ibu serta tidak terbiasa berbicara/berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Guru juga cenderung kurang kreatif dalam memilih model pembelajaran dan hanya menggunakan model pembelajaran yang itu-itu saja. Hal ini juga menjadi salah satu faktor penyebab dari kurangnya keterampilan berbicara peserta didik.

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta (2017: 26-27) menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat efektif bila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara karena peserta didik melakukan kegiatan memainkan peran. Melalui *role playing*, peserta didik belajar menerapkan konsep peran, menyadari keberadaan peran yang berbeda, dan memikirkan tindakan mereka sendiri serta tindakan orang lain. Oleh karena itu, ketika peserta didik memerankan tokoh, mereka berusaha memahami dan menyelami karakter tersebut hingga seolah-olah tokoh itu menjadi bagian dari diri mereka sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas akan dilakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia BAB 6 Tersesat Menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan Media Konkret Pada Peserta Didik Kelas III-D SDN Percobaan Palangka Raya Tahun Pelajaran 2024/2025”.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SDN Percobaan Palangka Raya yang beralamatkan di Jalan Damang Leman II, responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III-D yang berjumlah 25 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan peserta didik serta lembar penilaian saat *role playing* dilaksanakan. Analisis data menyesuaikan dengan sumber data yang digunakan yakni secara kuantitatif (hasil keterampilan berbicara peserta didik) dan secara kualitatif (aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran).

## PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari 3 jenis. Ketiga jenis tersebut adalah: data pra siklus, data siklus 1, dan data siklus 2. Data pra siklus adalah data yang diperoleh dari hasil pra siklus yang dilakukan dengan cara memberikan peserta didik teks cerita, kemudian meminta mereka untuk menceritakan kembali menggunakan kalimat mereka sendiri. Data pra siklus ini diambil guna mengetahui keterampilan berbicara peserta didik sebelum menerapkan model *role playing* berbantuan media konkret pada pembelajaran. Nilai rata-rata hasil keterampilan berbicara peserta didik pada data pra siklus adalah 65,4 (sangat kurang tercapai) dan ketuntasan klasikal 36% (sangat kurang tercapai).

Tabel 1. Frekuensi Data Pra Siklus Keterampilan Berbicara Kelas III-D

Frekuensi Data Pra Siklus Keterampilan Berbicara Kelas III-D	
Nilai	Frekuensi
53	10
60	4
66	1
73	1
80	8
86	1
<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>25</b>

Berdasarkan data pada tabel di atas, terdapat 9 peserta didik memperoleh nilai 80 dan 86 dengan kategori tuntas, 16 peserta didik memperoleh nilai 53, 60, 66, dan 73 dengan kategori tidak tuntas. Pada penjelasan tersebut didapatlah hasil nilai keterampilan berbicara sebelum menerapkan model *role playing* berbantuan media konkret.

Dapat dilihat pada data pra siklus yang menunjukkan sebanyak 64% peserta didik yang keterampilan berbicaranya belum mencapai KKM yakni 75 maka dilakukanlah penelitian menggunakan model *role playing* berbantuan media konkret pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 6 Tersesat. Berikut ini adalah hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2:

Tabel 2. Frekuensi Hasil Keterampilan Berbicara Kelas III-D Siklus 1 dan Siklus 2

<b>Frekuensi Hasil Keterampilan Berbicara Kelas III-D Siklus 1 dan Siklus 2</b>			
<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi Siklus 1</b>	<b>Frekuensi Siklus 2</b>	
66	7	-	
73	6	2	
80	2	11	
86	4	2	
93	6	4	
100	-	6	
<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	

Berdasarkan pada tabel frekuensi siklus 1, terdapat 12 peserta didik memperoleh nilai 80, 86, dan 93 dengan kategori tuntas dan terdapat 13 peserta didik memperoleh nilai 66 dan 73 dengan kategori tidak tuntas. Pada tabel frekuensi siklus 2 terdapat 23 peserta didik memperoleh nilai 80, 86, 93, dan 100 dengan kategori tuntas dan terdapat 2 peserta didik memperoleh nilai 73 dengan kategori tidak tuntas. Dua peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas tersebut disebabkan oleh kedua peserta didik ini memiliki kebutuhan khusus akan tetapi hasil nilai keterampilan berbicaranya tetap naik secara signifikan pada data pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 meskipun tidak mencapai KKM. Berikut rekapitulasi perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal siklus 1 dan siklus 2:

Tabel 3. Rekapitulasi Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

<b>Siklus 1</b>		<b>Siklus 2</b>	
<b>Rata-Rata</b>	<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Ketuntasan Klasikal</b>
78,48	52%	86,8	92%

Berdasarkan pada tabel perbandingan di atas secara keseluruhan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan. Pada siklus 1 nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78,48 (cukup tercapai) dan ketuntasan klasikal 52% (kurang tercapai). Setelah dilakukan tindakan siklus 2 nilai rata-rata meningkat menjadi 86,8 (tercapai) dan ketuntasan klasikal 92% (sangat tercapai). Naiknya nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal pada siklus 2 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik meningkat dan mencapai target dikarenakan sudah mencapai KKM 75 dan standar ketuntasan klasikal kelas 85%.

Rekapitulasi kemampuan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 mencapai rata-rata 2 (baik) sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 3,5 (sangat baik). Rekapitulasi kemampuan guru (peneliti) dalam proses pelaksanaan belajar mengajar juga mengalami peningkatan berdasarkan observasi dari kedua *observer*. Hasil kemampuan guru (peneliti) pada siklus 1 mencapai rata-rata 2,5 (baik) sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 3,5 (sangat baik).

Adanya peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata aktivitas kelas membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas III-D pada mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB 6 Tersesat.

## **SIMPULAN**

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *role playing* di kelas III-D sudah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan keterampilan berbicara peserta didik yang mengalami peningkatan dari 36% saat pra siklus dengan nilai rata-rata 65,4 naik menjadi 52% dengan nilai rata-rata 78,4 saat siklus 1 hingga terjadi peningkatan lagi sebanyak 40% setelah dilakukannya siklus 2 menjadi 92% dengan nilai rata-rata 86,8. Maka dapat dibuktikan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berbicara peserta didik dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media konkret. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia BAB 6 Tersesat menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media konkret meningkat. Rekapitulasi kemampuan guru (peneliti) dalam proses pelaksanaan belajar mengajar juga mengalami peningkatan berdasarkan observasi dari kedua *observer*. Hasil kemampuan guru (peneliti) pada siklus 1 mencapai rata-rata 2,5 (baik) sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 3,5 (sangat baik). Rekapitulasi kemampuan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 mencapai rata-rata 2 (baik) sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 3,5 (sangat baik). Nilai rata-rata aktivitas peserta didik mengalami peningkatan karena penerapan model *role playing* berbantuan media konkret yang membuat peserta didik terlibat langsung dalam menjalankan perannya masing-masing dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## **REFERENSI**

- Diplan & M. Andi Setiawan. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bahastra*, 37(1): 24-31.

Hasan Basri. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1): 38-53.