



## Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Kelas 2 Melalui Penerapan Model *Role Playing* SD Negeri 2 Tahunan

**Natasya Arieni Fasya**

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: [natasya.arieni123@gmail.com](mailto:natasya.arieni123@gmail.com)

**Rifana Intan Fauziyah**

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: [rifanaintan12@gmail.com](mailto:rifanaintan12@gmail.com)

**Syailin Nichla Choirin Attalina**

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: [syailin@unisnu.ac.id](mailto:syailin@unisnu.ac.id)

Alamat: Jl. Taman Siswa, Pekeng, Kauman, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah 59451

Korespondensi penulis: [natasya.arieni123@gmail.com](mailto:natasya.arieni123@gmail.com)

**Abstract.** *This research was conducted to find out about "speaking skills with role playing models". The purpose of this research was to find out the improvement of speaking skills by using the role playing model for students in grade 2 SD Negeri 2 Tahun. The method used in this study is to use a direct approach to students. The data collection technique used was carried out using tests, observations, and questionnaires. The expectations to be achieved from this research are 1.) knowing the improvement of speaking skills by using the role playing model. 2.) to give grade 2 students confidence in speaking skills. 3.) provide direct experience to play roles in learning. Based on the analysis of research data, speaking skills are carried out through cycle 1 and cycle 2. It can be seen from the increase in each existing cycle, namely from cycle 1 of 56.2% and there is an increase from cycle II of 80.9% of the 2 cycles which means there is an increase of 25% from cycle I.*

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

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “keterampilan berbicara dengan model *role playing*”. Tujuan dari dilaksanakan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan dari keterampilan berbicara dengan menggunakan model *role playing* siswa kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan secara langsung terhadap siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dilakukan menggunakan tes, observasi, dan angket. Harapan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu 1.) mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan model *role playing*. 2.) untuk memberikan rasa percaya diri kepada siswa kelas 2 terhadap keterampilan berbicara. 3.) memberikan pengalaman secara langsung untuk bermain peran di dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis data penelitian, keterampilan berbicara dilakukan melalui siklus 1 dan siklus 2. Dapat dilihat dari peningkatan setiap siklus yang ada yaitu dari siklus 1 sebesar 56,2 % dan terdapat peningkatan dari siklus II sebesar 80,9 % dari 2 siklus tersebut bisa diartikan terdapat peningkatan sebesar 25 % dari siklus I.

**Kata kunci:** Pendidikan, Keterampilan Berbicara, Model Role Playing

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan suatu cara perkembangan diri setiap individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan dapat mengembangkan potensi dirinya. Keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai peserta didik. Keterampilan membaca juga sangat penting baik pada waktu sekarang maupun mendatang. Keterampilan berbicara dapat mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pendidikan. Proses pembelajaran dapat jauh berjalan lebih efektif, peserta didik di dalam kelas juga terlihat jauh lebih antusias serta secara langsung dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang ada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi yang telah kami laksanakan bersama guru kelas 2 di SDN 2 Tahunan sebagian besar peserta didik masih terdapat beberapa masalah atau problematika yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran dikelas, hal tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Salah satu masalah yang akan kami jadikan objek yaitu kurangnya percaya diri peserta didik ketika guru memberi tugas untuk presentasi dihadapan teman-temannya. Hal ini membuat peserta didik merasa takut jika disuruh berbicara di depan kelas. Oleh karena itu, maka perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat, sehingga akan mendukung peserta didik percaya diri untuk berpendapat di depan kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut, maka untuk itu akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Kelas 2 Melalui Penerapan Model *Role Playing* Sd N 2 Tahunan”.

## **KAJIAN TEORITIS**

Penelitian ini akan meneliti upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 melalui penerapan model *role playing*. Model *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dimana para siswa memerankan sebuah peran dan mengungkapkan gagasan dan pendapat mereka tentang topik yang dibahas. Model ini telah terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Untuk memahami lebih lanjut tentang model *role playing*, beberapa penelitian telah dilakukan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zaenab (2021), penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara dan aktivitas belajar

murid kelas IV SDN Paccinang Kota Makassar mengalami peningkatan. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, nilai rata-rata yang diperoleh murid setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan metode pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dari 62 pada siklus I menjadi 94 pada siklus II dari nilai ideal yang mungkin dicapai yaitu 100. Nilai siswa yang tuntas dalam belajar Keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Paccinang Kota Makassar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 10 (40%) murid menjadi pada siklus II sebanyak 24 (96%) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Aktivitas belajar murid dari awal pembelajaran siklus I sampai dengan akhir pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang positif.

Dengan penerapan model *role playing*, siswa kelas 2 akan lebih aktif dalam pembelajaran dan terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, model *role playing* juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan kelas. Demikian, diharapkan bahwa setelah penerapan model *role playing*, terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas 2 di SD yang dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran.

**Ha** : Ada Peningkatan dari penerapan keterampilan berbicara menggunakan model *role playing* di kelas 2.

**Ho** : Tidak Ada Peningkatan dari penerapan keterampilan berbicara menggunakan model *role playing* di kelas 2.

## **METODE PENELITIAN**

Setting penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tahunan beralamat desa Tahunan, Kec. Tahunan Jepara, Jawa Tengah 5427. Kelas yang dijadikan untuk penelitian tindakan kelas ini yaitu dilakukan di kelas 2 dengan jumlah siswa 24 orang, diantaranya 12 laki-laki dan 12 perempuan. Sasaran ini dapat dicapai dengan memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *role playing* pada seluruh siswa kelas 2 dan kemudian melakukan pengambilan data melalui angket yang sudah tersedia dan observasi. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui efektifitas dalam penerapan model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan. Dengan hal ini, sasaran penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan melalui penerapan model *role playing* atau bermain peran.

Rencana tindakan harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan memiliki batas waktu yang jelas. Rencana tindakan harus dijelaskan secara jelas dan terperinci, sehingga dapat

memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang harus dilakukan untuk bisa mencapai tujuan atau sasaran tersebut. Rencana tindakan harus dievaluasi secara berkala untuk bisa mengetahui apakah tujuan atau sasaran telah tercapai atau tidak, dan apakah perlu dilakukan perubahan atau penyesuaian pada rencana tindakan tersebut. Rancangan yang akan dilakukan dalam tindakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Tahapan Persiapan

- Menyusun rencana pembelajaran yang mencakup materi, tujuan dan metode serta model pembelajaran.
- Menyiapkan materi dan alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran.
- Menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat dari penerapan model *role playing* kepada siswa kelas 2 di SD N 2 Tahunan.

2. Tahap Pelaksanaan

- Memperkenalkan model *role playing* kepada siswa dan menjelaskan cara kerjanya.
- Memberikan contoh-contoh situasi yang dapat dimainkan dengan model *role playing*.
- Meminta siswa untuk memainkan peran dalam situasi yang telah ditentukan.
- Memberikan umpan balik atau *feedback* dan evaluasi terhadap keterampilan berbicara siswa.

3. Tahap Evaluasi

- Melakukan tes keterampilan berbicara berupa angket sebelum dan setelah penerapan model *role playing*.
- Mengumpulkan data melalui observasi dan tes keterampilan berbicara (Angket).
- Menganalisis data yang diperoleh untuk mengetahui efektifitas penerapan, model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan.

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung objek penelitian, wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan responden, angket dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan responden dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen berupa foto ataupun arsip yang terkait objek penelitian.

Proses analisis data ini meliputi kegiatan dalam pengelompokan data, dan pengujian hipotesis. Teknik yang dilakukan dalam analisis ini menggunakan perhitungan statistik dasar

untuk mengetahui tingkat keberhasilan keterampilan berbicara menggunakan model *role playing*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh seseorang. Melalui berbicara, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain dan menyampaikan pendapat, gagasan, dan informasi secara efektif. Namun, banyak orang yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Saat proses memperoleh informasi serta data hasil penelitian berdasarkan rangkaian dari memberikan treatment dengan menggunakan metode *rolle playing* serta memberikan angket yang diberikan ke siswa kelas 2. Sebelum melakukan siklus, peneliti melakukan sebuah proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi uang pecahan. Pentingnya keterampilan berbicara untuk meningkatkan kepercayaan diri dari siswa kelas II SD Negeri 2 Tahunan. Ketika dalam pembelajaran guru wali kelas tidak ikut ambil dalam proses pembelajaran. Guru wali kelas saat proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi. Siswa kelas II, melakukan *Role Playing* dalam materi uang pecahan.

### 1. Hasil nilai Pra-siklus

Pada tahapan ini peneliti mengambil data hasil belajar pada nilai yang telah dilakukan oleh guru kelas. Nilai ini diperoleh dari hasil belajar nilai murni, artinya pada data hasil belajar tanpa dikurangi maupun ditambah. Dari data hasil belajar ini nantinya akan digunakan sebagai nilai pembanding hasil belajar treatment dengan menerapkan metode *Role Playing* yang akan digunakan di kelas 2, yaitu hasil evaluasi siklus 1. Berikut data hasil belajar pada tahapan pra siklus ini:

Nama	Nilai
Salsa	50
Tio	45
Kiran	70
Neila	45
Nisa	48

Nawaf	50
Dhila	60
Estu	60
Kholis	70
Fadli	66
Faris	58
Raihan	53
Alif	50
Alfin	63
Reno	77
Abizar	83
Lala	40
Ica	69
Siska	65
Vita	70
Rina	63
Nesya	81
Presentase	55,6

Table 4.1 pra siklus

## 2. Nilai siklus 1

Pada pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pengamatan terhadap siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing*. Peneliti juga menggunakan

lembar pengamatan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa. Maka dari data angket maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor siswa}}{30} \times 100$$

Nama	Nilai
Salsa	42
Tio	58
Kiran	54
Neila	41
Nisa	45
Nawaf	38
Dhila	50
Estu	58
Kholis	42
Fadhli	58
faris	58
Raihan	50
Alif	46
Alfin	63
Reno	54
Abizar	83

Lala	33
Ica	71
Siska	63
Vita	75
Rina	63
Nesya	92
Presentase	56,2

Table 4.2 data nilai angket siklus I

Berdasarkan hasil penelitian dari perhitungan Data Angket sebelum pemberian perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* pada kelas II yang berjumlah 22 siswa. Maka, diperoleh nilai terendah dari data angket yaitu 33 dan nilai tertinggi sebesar 92 dengan rata-rata (mean) sebesar 55,73, median 54 dan modus 58. Untuk mengetahui presentasi skor nilai pemahaman model *role playing* siswa kelas II dapat dilakukan dengan membagi jumlah frekuensi pada interval nilai tertentu dengan jumlah seluruh frekuensi dikalikan dengan 100%.

Lebih jelasnya, dengan data hasil nilai angket siklus I pada pemahaman keterampilan berbicara dengan model *role playing*. Berikut distribusi hasil frekuensi data nilai angket siklus I dengan menggunakan model *Role Playing*.

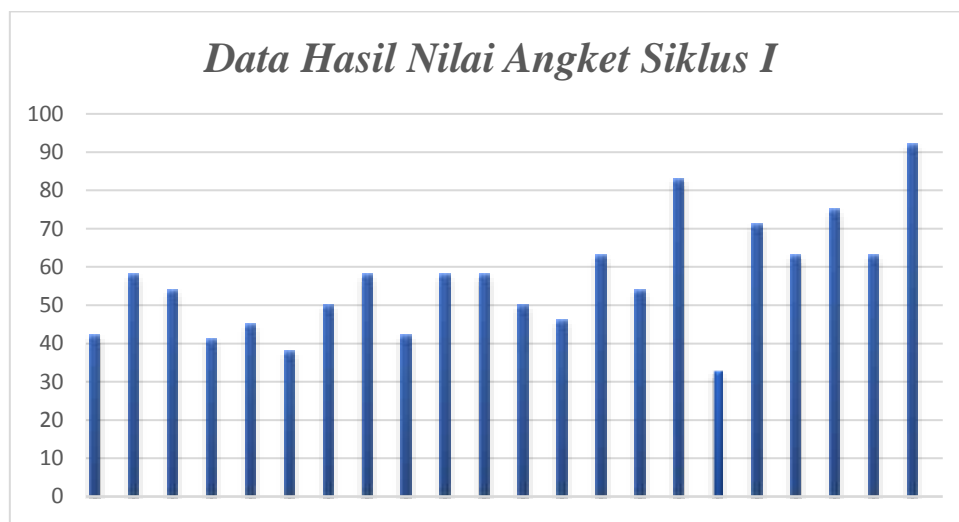
Nilai Interval	Frekuensi
	Absolut
33	1
38	1
41	1
42	2
45	1
46	1



50	2
54	2
58	4
63	3
71	1
75	1
83	1
92	1

Table 4.3 Nilai interval

Berikut data hasil angket siklus I , Di gambarkan dalam bentuk grafik :



Grafik 4.1 data hasil angket siklus 1

Pada siklus 1, peneliti mengamati kegiatan siswa dalam berbicara dengan menugaskan mereka berlatih berbicara di depan kelas secara bergantian untuk mempraktikkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setelah dilakukan siklus 1 hasilnya belum maksimal, maka dari itu untuk mengetahui perkembangan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan yang telah diamati, maka pada tindakan/treatment selanjutnya di siklus 2 akan kembali mengulang metode *rolle playing* dengan tema yang sama.

### 3. Nilai siklus 2

Pada siklus 2 ini mengamati kegiatan siswa dalam berbicara dengan menugaskan mereka berbicara di depan kelas dengan bahasanya sendiri sehingga siswa akan mampu tertarik mengemukakan pendapatnya.

Nama	Nilai
Salsa	57
Tio	50
Kiran	60
Neila	63
Nisa	46
Nawaf	53
Dhila	63
Estu	80
Kholis	77
Fadli	73
Faris	83
Raihan	93
Alif	80
Alfin	90
Reno	97
Abizar	100
Lala	63
Ica	93
Siska	97
Vita	76
Rena	87
Nesya	100
Presentase	80,9%

*Table 4.4 data nilai angket siklus 2*

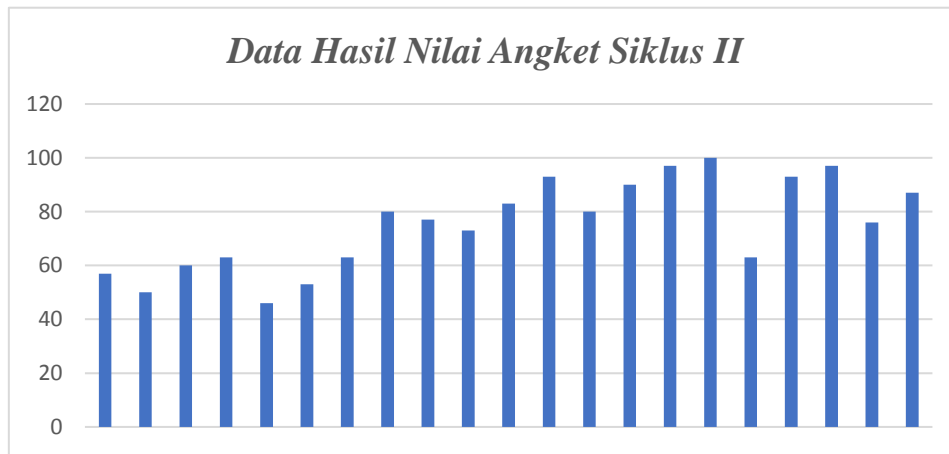
Hasil penilaian pada observasi yang dilakukan pada siklus 2 dari 22 siswa mengalami peningkatan menjadi 80,9% atau naik menjadi 25% dari siklus 1. Dengan ini berhenti di siklus 2 dan tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya. Namun karena masih ada beberapa anak yang belum tuntas, maka akan dibimbing kembali supaya treatment tersebut bisa selaras serta anak-anak yang belum tuntas masih dibimbing agar sama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil penelitian dari perhitungan Data Angket setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* pada kelas II yang berjumlah 22 siswa. Maka, diperoleh nilai terendah dari data angket yaitu 46 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan rata-rata (mean) sebesar 78,59, median 78.5 dan modus 63.

Nilai Interval	Frekuensi
	Absolut
46	1
50	1
53	1
57	2
60	1
63	3
73	1
76	1
77	1
80	2
83	1
87	1
90	1
93	2
97	2
100	2

Table 4.5 nilai interval

Berikut data hasil angket siklus 2 , Di gambarkan dalam bentuk grafik :



Grafik 4.1 data hasil siklus 2

Hasil penilaian pada observasi yang dilakukan pada siklus 2 dari 22 siswa mengalami peningkatan menjadi 80,9% atau naik menjadi 25% dari siklus 1. Dengan ini berhenti di siklus 2 dan tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya. Namun karena masih ada beberapa anak yang belum tuntas, maka akan dibimbing kembali supaya treatment tersebut bisa selaras serta anak-anak yang belum tuntas masih dibimbing agar sama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil penelitian dari perhitungan Data Angket setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* pada kelas II yang berjumlah 22 siswa. Maka, diperoleh nilai terendah dari data angket yaitu 46 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan rata-rata (mean) sebesar 78,59, median 78.5 dan modus 63.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pada Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini, Pada siswa kelas II SD Negeri 2 Tahunan di tahun pelajaran 2023/2024 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus memiliki tahapan pada treatmentnya, yaitu dengan tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan tindakan dan tahapan observasi atau tahapan pengamatan. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh kelompok kami, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Pembelajaran Matematika dengan materi uang pecahan (Jual Beli) menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas II dirasa bisa meningkatkan proses keterampilan berbicara anak. Dimana dapat dilihat dari peningkatan setiap siklus yang ada yaitu dari siklus 1 sebesar ( 56,2

%), dan terdapat peningkatan dari siklus II sebesar ( 80,9 %) , dari 2 siklus tersebut bisa diartikan terdapat peningkatan sebesar 25 % dari siklus I.

### **Saran**

Berdasarkan hasil Penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal antara lain sebagai berikut :

1. Guru Penjasorkes, Hendaknya terus menggunakan model *Role Playing* agar meningkatkan rasa kepercayaan siswa dan juga bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Guru wali kelas II, hendaknya juga terus mengavulasi dengan cara mengajukan suatu kuis berbentuk bermain peran setiap selesai pembelajaran. Agar mengetahui siswa mana yang perlu di latih atas kepercayaan diri anak tersebut.
3. Bagi Sekolah, hendaknya bisa menyediakan beberapa fasilitas media untuk mendukung keterampilan berbicara siswanya.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Agustina, Advent,.dkk. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Menggali Nilai-Nilai Kebangsaan Soekarno*. Universitas Sanata Dharma.
- Choirul Anam. (2022). *Jenis Uji Statistik Untuk Analisis Hasil Penelitian*. Berkala Fisika. Departemen Fisika, Fakultas Sains dan Matematika, Universitas Diponegoro, Semarang, Vol. 23, No. 4, Oktober 2020, Hal. 115-117.
- Hadi, A. (2019). *Efektivitas Model Role Playing dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 15(2), 65-72.
- Iskandarwassid, D.S. (2017) . *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jevi, Nugraha. (2021) . *Modus adalah Nilai data dalam Statistik, Ketahui Jenis dan Cara Menghitungnya*. Diakses pada tanggal 18 April 2023. <https://www.merdeka.com/jateng/modus-adalah-nilai-data-dalam-statistik-ketahui-jenis-dan-cara-menghitungnya-kln.html>
- Mitha Christina G. & Ivo Maelina S. 2019. *Pengaruh Pendanaan Dari Luar Perusahaan Dan Modal Sendiri Terhadap Tingkat Profitabilitas Pada Perusahaan Property And Real Estate Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia*. Fakultas Ekonomi Universitas Methodist Indonesia. Jurnal Manajemen Volume 5 Nomor 2.

- Priatna, Asep. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 4(2).
- Rika, Kurnia Sari. (2020). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD*. Jurnal Pendidikan dan Konseling 2(1); 60-67.
- Suhardi. (2018). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Sosial Siswa*. Cetta : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 2(2), 65-70.
- Yulianto, Agus., dkk. (2020). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP*. Jurnal studi guru dan pembelajaran 3(1).