PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 31 TUMAMPUA V

S K R I P S I

RARRU' GANTI

921862060109

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 31 TUMAMPUA V

Atas Nama Saudara :

Nama : Rarru' Ganti

NPM : 9218620600109

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/ diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 8 Agustus 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.	**RUSTINAH, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

PENGESAHAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia ujian skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada hari

Disahkan Oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa Pangkep

(A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.)

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua :

Firdha Razak, S. Pd., M. Pd. (.....)

Sekertaris :

Rustinah, S.Pd., M.Pd. (.....)

Penguji :

1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd. (.....)
2. Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd (.....)

Pembimbing :

1. Firdha Razak, S. Pd., M. Pd (.....)
2. Rustinah, S.Pd., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Rarru' Ganti
NPM	:	921862060109
Program Studi	:	Pendidikam Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Babasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang sudah saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri, Apabilah dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai ketentuan berlaku.

Pangkajene, Agustus 2025

Yang mambuat pernyataan



Rarru' Ganti

NPM:921862060109

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

MOTTO

”Jangan Jadikan Tantangan Sebagai Beban,

Tapi Jadikanlah Tantangan Itu Sebagai

Motivasi Baru Untuk Melangkah Lebih Maju ”

PESEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta yang dengan doa, kasih sayang, dan pengorbanannya selalu menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkahku.

Saudarah-saudarahku yang senantiasa mendukung dengan semangat dan cinta.

Bapak/Ibu dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

Sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu hadir dalam suka dan duka.

Alamamater STKIP Andi Matappa, tempatku menimba ilmu dan pengalaman yang berharga.

Terimah kasih banyak atas segala bimbingannya dan dukungannya selama ini....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

ABSTRAK

RARRU' GANTI, 2025, Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V. Skripsi dibimbing oleh ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd dan Rustinah, S.Pd., M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara dapat meningkat pada siswa kelas IV SD Negeri 31 Tuamampua v. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Sampel dalam penelitian ini adalah siwa kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V , yang berjumlah 20 siswa dengan siswa laki-laki sebanyak 11 siswa dan perempuan sebanyak 9 orang siswa. Instrumen yang dugunakan pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meningkatnyan hasil keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari lembar observasi keterampilan berbicara siswa pada siklus I sebanyak 9 siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase skor 45%, dan 11 siswa yang berada pada kategori belum tuntas dengan persentase skor 55%. Sedangkan pada siklus II sebanyak 16 siswa berada pada kategori tuntas dengan persentase skor 80% dan 4 siswa berada pada kategori belum tuntas dengan persentase skor 20%. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V.

Kata Kunci : *Role Playing*,keterampilan berbicara

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera Untuk Kita Semua

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana (S1) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa Pangkep.

Puji serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Tuhan yang Maha Esa sebagai perantara untuk kebenaran. Dalam penulisan proposal penelitian ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimah kasih kepada:

1. Ibu Hj. Zaorah sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku Ketua STKIP ANDI MATAPPA.
3. Ibu Firdah Razak, S.Pd,. M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

4. Ibu Firdha Razak, S.Pd,. M.Pd. dan Ibu Rustinah, S.Pd., M.Pd. masing-masing sebagai pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.
5. Segenap staf Tata Usaha dan Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Para sahabat dan teman terdekat yang ikut membantu dalam memberikan semangat, masukan berupa saran dan selalu menemani baik selama perkuliahan maupun selama penyusunan proposal penelitian ini.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal penelitian ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Akhir kata semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, Agustus 2025



RARRU' GANTI

NPM:921862060109

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **I**

LEMBAR PENGESAHAN **Ii**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **iii**

ABSTRAK **iv**

KATA PENGANTAR **v**

DAFTAR ISI **viii**

DAFTAR TABEL **x**

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK **xi**

DAFTAR LAMPIRAN **xii**

BAB I. PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN **10**

A. Kajian Pustaka 10

B. Penelitian Relevan 33

C. Kerangka Pikir 39

D. Hipotesis Tindakan 40

BAB III. METODE PENELITIAN **41**

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 41

B. Subjek Penelitian 43

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian 43

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

D. Prosedur Dan Desain Penlitian 44

E. Instrumen Penelitian 49

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 51

G. Indikator Keberhasilan 53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **58**

A. Hasil Penelitian 58

B. Pembahasan 80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN **85**

A. Kesimpulan **85**

B. Saran 86

DAFTAR PUSTAKA 87

LAMPIRAN-LAMPIRAN **89**

RIWAYAT HIDUP **224**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Tabel Sintaks Model Pembelajaran *Role Playing*	22
3.1	Bagan Kerangka Pikir	39
3.2	Tabel Subjek Penelitian	43
3.3	Tabel Kategori Skor Persentase	54
3.4	Tabel Skor Persentase Indikator Keterampilan Berbicara	56
3.5	Indikator Keterampilan Berbicara	56
4.1	Tabel Pelaksanaan Tindakan Siklus I	59
4.2	Data Tes Hasil Keterampilan Berbicara Siklus I	63
4.3	Data Tes Keterampilan Berbicara Siklus I	63
4.4	Tabel Data Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I	65
4.5	Tabel Data Hasil Observasi Guru Pada Siklus I	65
4.6	Tabel Pelaksanaan Tindakan Siklus II	68
4.7	Tabel Data Hasil Keterampilan Berbicara Siklus II	71
4.8	Tabel Data Tes Keterampilan Berbicara Siklus II	72
4.9	Perbandingan Tes Keterampilan Berbicara Siklus I Dan II	73
4.10	Tabel Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	74
4.11	Perbandingan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dan II	75
4.12	Tabel Observasi Aktivitas Guru Siklus II	77
4.13	Perbandingan Observasi Aktivitas Guru Siklus I Dan II	77

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Gambar Kerangka Pikir	39
3.1	Gambar Alur penelitian Tindakan Kelas	49
4.1	Perbandingan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II	73
4.2	Perbandingan Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	75
4.3	Perbandingan Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II	78

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Modul Ajar	90
2.	Daftar Hadir Siswa Kelas IV Pada Siklus I Dan Siklus II	141
3.	Lembar Observasi	142
4.	Bahan Ajar	168
5.	Indikator Keterampilan Berbicara	185
6.	Penilaian Keterampilan Berbicara	186
7.	Dokumentasi	187
8.	Lembar Validasi	188
9.	Surat Keterangan Validasi Instrumen	219
10.	Lembar Koreksian	220
11.	Surat Keterangan Perbaikan Ujian	221
12.	Surat Izin Penelitian	222
13.	Surat Keterangan Selesai Meneliti	223

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai upayah telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya yaitu pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, meningkatkan kualitas guru dalam bentuk guru pembelajar, dan berbagai hal lainnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran diantaranya yaitu menciptakan suasana beajar yang baik, menciptakan pembelajaran berdasarkan pendekatan pembiasaan dan kesenangan mereka dalam belajar, sehingga mereka menjadi bersemangat dan senang dalam mengikuti sepenuhnya dan seutuhnya pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari masa ke masa, menyesuaikan dengan tuntunan zaman, kurikulum saat ini mengalami pergantian dari kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum terjadi karena guru mengalami kesulitan dalam implementasi kurikulum 2013 kurikulum 2013 dianggap tidak fleksibel dan tidak mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di dunia pendidikan dan masyarakat, maka diperlukan kurikulum yang dapat melatih pendidik dan peserta didik dalam menghadapi perubahan sosial, kemajuan teknologi, dan kebutuhan dunia kerja diperlukan di era digital dan global saat ini (Gumilar, dkk, 2023).

Adanya pengembangan kurikulum merdeka merupakan hal yang penting dan harus dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan siswa yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Menurut kemendikbud (Sartini & Mulyono, 2022) kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

beragam yang mencakup konten yang lebih, hal ini dimaksudkan agar siswa mempunyai cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguasai kompetensi. Lebih lanjut oleh Nurhasanah, dkk (Zahrotun & Kamal, 2024) berpendapat bahwa kurikulum merdeka adalah pendekatan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada pendidik dalam menentukan jalannya pembelajaran.

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan literasi dan berpikir kritis. Bahasa Indonesia mengajarkan kemampuan dasar berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut E. Kosasih (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka memiliki peran strategis untuk meningkatkan literasi siswa, meliputi kemampuan memahami, menggunakan, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber. Selain itu, bahasa Indonesia juga membangun karakter siswa melalui apresiasi terhadap karya sastra dan penggunaan bahasa yang santun sebagai identitas nasional. Pendapat ini menegaskan bahwa bahasa Indonesia tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga media pembelajaran yang berfokus pada pengembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, E. Kosasih (2023).

Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills), (Muhammad Ali, 2020). Khususnya pada keterampilan berbicara harus segera dikuasai oleh para peserta didik di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses pembelajaran peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

penguasaan kemampuan berbicara mereka, dalam pembelajaran di sekolah keterampilan berbicara diperlukan sebagai alat menyatakan pendapat. memberi informasi, atau menerima informmasi.

keterampilan berbicara dalam bahasa indonesia yaitu suatu keterampian yang perlu dikuasai dengan baik, keterampilan ini merupakan suatu indikator penting bagi keberhasilan seseorang dalam belajar bahasa, (Dharmawan et.al (2020 :450). Ada dua faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat keterampilan berbicara diantaranya faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan rumah maupun lingkungan masyarakat. Keterampilan berbicara juga dipengaruhi oleh faktor internal, diantaranya penggunaan model, media, pendekatan serta strategi yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Pada umumnya siswa mengalami hambatan ketika mereka diberikan tugas oleh guru untuk mengemukakan pendapat atau cerita di depan kelas. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, kurang menguasai materi atau cerita yang diberikan oleh guru, kurang membiasakan diri untuk berbicara di depan umum, kurangnya rasa percaya diri pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dilingkungan kelas dan wawancara bersama guru wali kelas IV, pertama dilakukan observasi melihat situasi di kelas pada saat proses pembelajaran bahawa memang masih ada siswa yang kurang aktif dalam berbicara, terkhusus di kelas IV peneliti mewawancarai wali kelas ibu Hj. Nurhasni Syam S.Pd selaku wali kelas IV. Beliau menerangkan bahwa sejauh ini keterampilan berbicara siswa masih rendah karena adanya beberapa faktor yang menyebabkan seperti siswa cenderung kurang percaya diri jika di berikan kesempatan untuk maju kedepan untuk berbicara.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

Untuk mendukung agar keterampilan berbicara dapat ditingkatkan maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu mempengaruhi proses pembelajaran serta akan mengacu keberhasilan terhadap keterampilan berbicara. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Untuk pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi dari sifat dan materi yang akan diajarakan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peseta didik dapat dilaksanakan dengan berbasil, (Trianto, 2014)

Banyak ragam model yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar sala satunya model pembelajaran *Role Playing* yakni suatu model yang dapat mengelolah bahasa lisan siswa menjadi lebih baik dan mudah dipahami orang lain dan cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara, mengungkapkan perasaan melalui ucapan dan Gerakan. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat mendorong siswa bermain peran dalam dialog melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti menyampaikan pesan, gagasan, dan perasaan terutama pelajaran bahasa Indonesia.

Model pembelajaran *Role Playing* sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka tentunya akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Selain itu, mereka juga mampu mengembangakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan keatif, mereka juga mampu berkomunikasi secara efektif dan efesien sesuai dengan etika yang berlaku, serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

mampu menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya padalam menghadapi persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan metode *role playing* dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna dibandingkan metode lain seperti ceramah atau diskusi biasa. Melalui *role playing*, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan langsung dalam situasi yang menyerupai kenyataan, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kerja sama, serta empati terhadap orang lain. Selain itu, metode ini dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa karena memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas dan kreatif. Dengan berbagai kelebihan tersebut, *role playing* dinilai lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang lebih nyata dan relevan. Dalam aktifitas ini siswa berperan dalam berbagai skenario, yang memungkinkan mereka menggunakan kosa kata yang beragam yang dapat kreativitas dalam berbicara. Hasl penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Said (2019) dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan", hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara serta melatih siswa dalam memahami dan mengingat isi bahan yang yang akan diperakan sehingga akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Selain itu peneltian dikalakukan oleh Rina Pujiana (2022) yang berjudul penerpan metode pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keterampilan Berbicara siswa kelas V MN 10 Aceh Tenggara, menunjukkan bahwa model

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dari penelitian Rina Pujiana peneliti dapat melihat sejauh mana model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari tahapan siklus I memiliki persentase 40% kategori kurang dan pada tahapan siklus II memiliki persentase 76% kategori baik, kita dapat lihat pada penelitian ini terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Atas dasar keberhasilan dari peneliti terdahulu tersebut yang mendorong peneliti untuk mengujicobakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam mrngatasih masalah yang ada di sekolah. Untuk itu, yang akan dilakukan peneliti nantinya yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut dapat bekerja sama untuk bermain peran sehingga akan timbul saling berinteraksi satu sama lain. Pada model pembelajaran *Role Playing* ini akan disediakan naskah drama yang akan diperankan oleh siswa secara berkelompok. Dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, maka akan tumbuh minat siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dan diharapkan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* akan bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V.

Berdasarkan uraian diatas, dan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, Adapun judul penelitian: "**Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V**".

B. Rumusan masalah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 31 Tumampua V.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis artinya penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis penelitian ini yaitu menambah referensi di bidang pendidikan, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar dan menambah pemahaman siswa itu sendiri.
b. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efesien dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.
c. Bagi guru, dapat menjadi salasatu bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan membuat guru lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
d. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan peneliti tentang model pembelajaran *Role Playing* sehingga nantinya dapat diterapkan di berbagai sekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Devenisi model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran, (Saefuddin & Berdiati, 2014).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematik yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik. Ciri utama sebuah model pembelajaran adalah adanya tahapan atau sintaks pembelajaran. Namun, ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi agar skema tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah model pembelajaran, (Agus Purnomo, dkk 2020).

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapakan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagi pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

b. Ciri-ciri model pembelajaran

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014, hlm. 58) ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
3) Memiliki perangkat bagian model.
4) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung

Sedangkan menurut Rusman (2016, h. 136) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis
2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synetic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang
4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajara: (2) adanya prinsip-prinsip reaksi: (3) sistem sosial: (4) dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut berupa dampak pembelajaran (hasil belajar yang dapat diukur) dan dampak pengiring (hasil belajar jangka panjang).
6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Sesuai dengan ciri-ciri model pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tidak hanya untuk mempermudah guru melainkanjuga berdampak positif terhadap siswa, maupun untuk proses belajar mengajar, contohnya saja dengan penggunaan model pembelajaran maka siswa akan lebih mudah berkreatifitas dalam berfikir, kemudian dengan kemudahan tersebut dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang diharapkan serta hasil yang memuaskan.

c. Fungsi model pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2015, h. 53) yang mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

d. Komponen model pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar. Di dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), evaluasi.

Interaksi yang terjadi antara komponen guru dan siswa itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik di antara keduanya, baik secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media. Siswa jangan selalu dianggap sebagai subjek belajar yang tidak tahu apa apa. la memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda. Peranan paru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing. pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (Agus Purnomo, dkk 2020).

Mengacu pada komponen model pembelajaran, maka yang menjadi pembeda pengertian model pembelajaran dengan metode, teknik, strategi dalam pembelajaran bahwa model pembelajaran mencerminkan penerapan metode, teknik, pendekatan secara sekaligus. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berisi tentang prosedur pelaksanaan yang sistematisdalam proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal. Pengetahuan mengenai komponen model pembelajaran ini amatlah penting terutam jika kita ingin membuat pengembangan model pembelajaran tertentu.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Devenisi model pembelajaran *Role Playing*

Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dengan menerapkan model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Role Playing*. Menurut Fitri (2019:451) "Model pembelajaran *Role Playing* secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain, permainan ini mensyaratkan para pemainnya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

memainkan peran khayaalan, bekerjasama memainkan cerita dan menyusun cerita". Selanjutnya T.R Dewi et al (2017:451) menyatakan bahwa

Model pembelajaran *Role Playing* tidak hanya mengaktifkan pikiran atau intelektual siswa saja, tetapi juga terdapat aktivitas tubuh secara keseluruhan model pembelajaran *Role Playing* ini dapat menumbuhkan keaktifan serta memberikan kesempatan belajar dalam memperoleh informasi sesuai gaya belajar masing-masing siswa

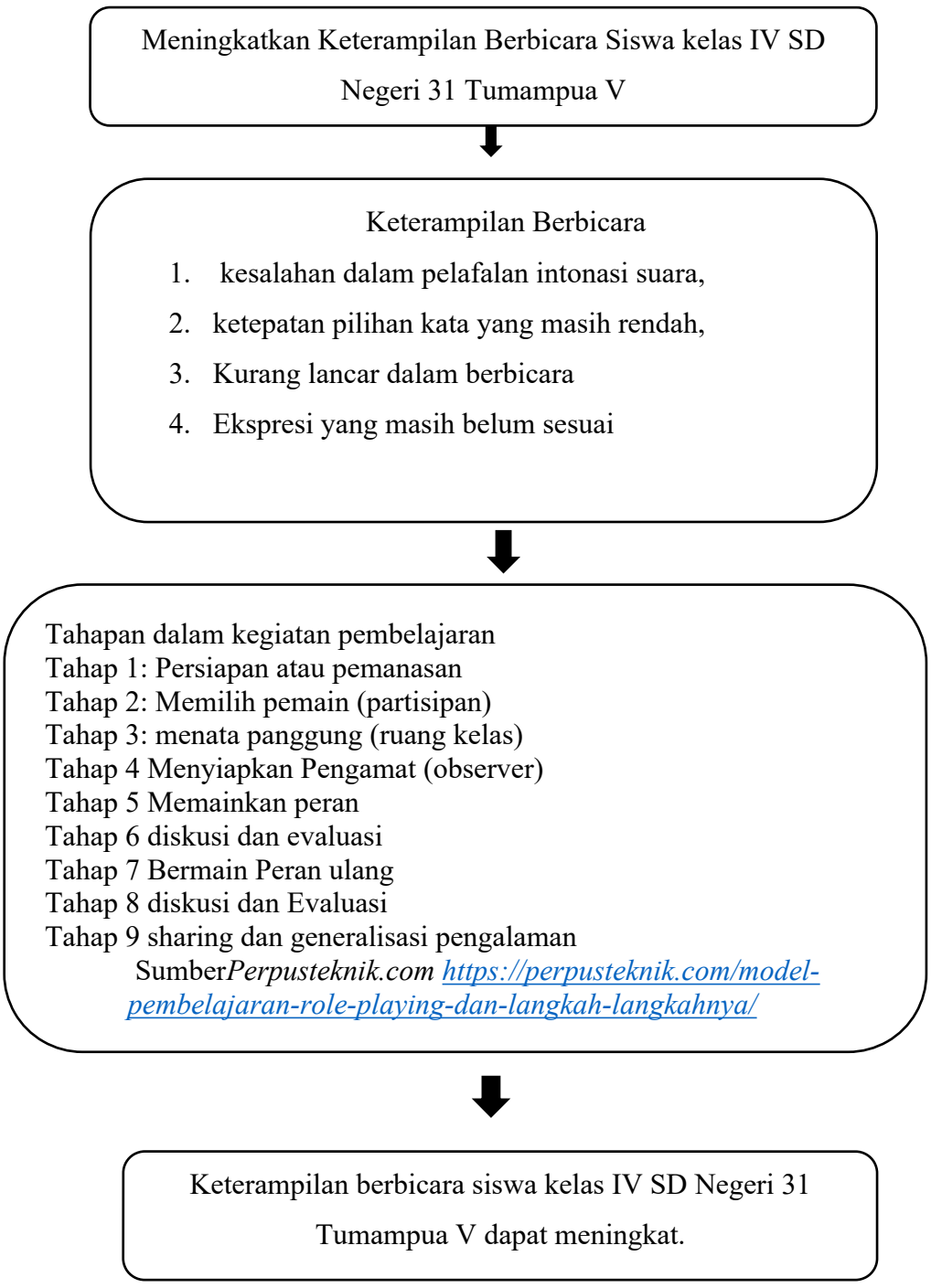
Sejalan dengan Fatimah (2015:452) yang menyatakan bahwa "pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* akan sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat bebas mengekspresikan pendapanya dengan menirukan orang lain yang diperankannya". Kristin (2018) menyatakan bahwa

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna yang mengakibatkan siswa dapat belajar untuk mendapat solusi dari sebuah problematika, serta membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa.

Model Pembelajaran *Role Playing* memungkinkan siswa aktif dalam proses pemelajaran karena selain menjadikan pembelajaran bermakna juga dapat melatih kemampuan berbiara siswa. Menurut Devi et.al (2015:652) menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Role Playing* merupakan bentuk pendekatan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* guru dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar berbicara, selain itu siswa juga tidak akan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

BAGAN KERANGKA FIKIR



Gambar 2.1 Bagang Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang berusaha mengkaji beberapa aspek terkait bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bermain peran dan merefleksikan secara mendalam kegiatan belajar mengajar, interaksi guru dan anak, interaksi anatara anak untuk dapat menjawab permasalahan penelitian.

Menurut Mu'alimin (2014:6) menyatakan bahwa "penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegaiatan belajar berupa sebuah tindakan, sengaja dimunculkandan terjadi dalam sebuah kelas bersamaan" PTK adalah upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian serta memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran. Rancangan penelitian adalah sebuah gambaran kegaiatan yang akan dilakukan dalam kegaiatan penelitian. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research), Menurut teori John elliot yang dimaksud dengan metode Penelitian Tindakan Kelas adalah analisis mengenai keadaan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Setiap prosesnya, menciptakan pengaruh hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dari kemajuan profesionalisme guru.

Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2019:1-2) mengemukakan: "penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perilaku, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

Alasan peneliti mengambil PTK karena penelitian ini merupakan suatu penelitian yang mengharuskan peneliti untuk terjun langsung di lapangan bukan hanya sebagai pengamat melainkan peneliti bisa mengajar siswa dengan menggunakan model yang sudah direncanakan dan juga bekerja sama dengan guru untuk belajar mengetahui situasi dan kondisi yang ada di kelas pada saat mengajar.

Penelitian ini langsung melibatkan peneliti dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini disebabkan karena penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV, sehingga perlu dimaksimalkan penerapan model pembelajaran *Role Playing* secara langsung. Tujuan utama dilakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan nyata peneliti dalam kegiatan pengembangan profesinya nantinya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa dan siswi

Tabel 3.1 jumlah siswa kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Laki-laki	11
Perempuan	9
Jumlah	20

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

C. Lokasi dan Waktu penelitian

Dalam melaksanakan suatu kegiatan penelitian maka terlebih dahulu menentukan tempat atau lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan di SD Negeri 31 Tumampua V, saya menemukan kurangnya keterampilan berbicara siswa khususnya di kelas IV. Oleh karena itu saya memilih penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 31 Tumampua V yang tepatnya di Jln. Andi Mauraga no.27; Kec. Pangkajene, kab. Sulawesi Selatan. Rencana penelitian ini akan di laksanakan pada semester ganjil di tahun pelajaran 2025/2026.

D. Prosedur dan desain Penelitian

SIKLUS I

Pada prosedur penelian tindakan kelas ini menggunakan siklus:

Gambaran Siklus 1

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan merancang secara rinci tentang apa dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. PTK untuk pengembangan profesi guru, kegiatan ini berupa menyiapkan bahan ajar, menyiapkan rencana mengajar, merencanakan bahan untuk pembelajaran, serta menyiapkan hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran

a. Peneliti mendiskusikan masalah yang berhubungan dengan proses pembelajaran utamanya keterampilan berbicara siswa.
b. Mengidentifikasi model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pendekatan model pembelajaran *Role Playing*
c. Mengidentifikasi pokok-pokok bahasan mata pelajaran yang akan diajarkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

d. Mengimplementasi semua perangkat kegiatan proses pembelajaran bahasa indonesia sesuai dengan materi yang akan diajarkan yang terdiri dari modul Ajar
e. Mendesain sejumlah tes yang akan diberikan pada peserta didik setelah akhir kegiatan pembelajaran.
f. Merancang lembar pengamatan kemampuan guru dan siswa

2. Tindakan

Tindakan adalah kegiatan ini dalam PTK. Bagi guru, tindakan ini berupa penerapan model atau cara mengajar baru. Pada PTK untuk pengembangan profesi guru, tindakan dilakukan sekurang-kurangnya dua siklus masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

a. Pertemuan (1)

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain peran.
2) Siswa menerima naskah percakapan dan menentukan tokoh drama.
3) Siswa membaca naskah percakapan bersama anggota kelompoknya untuk mendalami peran masing-masing.
4) Siswa mengidentifikasi latar cerita, tokoh dan sifat tokoh dalam perakapan
5) Siswa bermain peran sesuai naskah percakapan bersama anggota kelompoknya di depan kelas.
6) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran
7) Siswa mengerjakan tes formatif
8) Guru bersama siswa, membuat kesimpulan pelajaran
9) Memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

b. Pertemuan (2)

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain peran,
2) Siswa menerima naskah percakapan drama yang dibagikan oleh guru
3) Siswa menentukan tokoh yang akan diperangkan bersama anggota kelompoknya masing-masing.
4) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang unsur drama
5) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang lankah berbicara mellui metode bermain peran
6) Siswa membaca naskah percakan bersama anggota kelompoknya untuk mendalami peran masing-masing.
7) Siswa bermain peran sesuai dengan naskah percakapan bersama anggota kelompoknya di depan kelas.
8) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran.
9) Siswa mengerjakan tes formatif
10) Siswa dan guru melakukan tes refleksi

3. Pengamatan

Pengamatan merupakan tindakan pengumpulan informasi yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan. Pengamatan dapat berupa pengumpulan data melalui observasi, tes. Pengamatan (observasi) yaitu mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan. Adapun pengamatan tersebut yaitu sebagai berikut:

a. .Melakukan observasi dengan memakai format observasi

1) Observasi Guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Proses dan Hasil Penelitian

1.Data Proses dan Hasil Tindakan Siklus I

Penelitian ini telah dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencana, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Tumampua V, dimulai pada tanggal 18 Juli- 26 Juli 2025. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai pelaksana penelitian dan guru kelas IV bertindak sebagai observer siswa kelas IV SD Negeri Tumampua V.

Dalam penelitian ini setiap pertemuan menggunakan lembar observasi, untuk mengukur sejauh mana keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di dalam pembelajaran. Adapun hasil penelitian setiap siklusnya diuraikan sebagai berikut:

a) Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada siklus I dilaksanakan 4 kali pertemuan, dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

4.1 Tabel Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

Siklus I		
Pertemuan	**Hari/Tanggal**	**Waktu**
I	Jum'at/18 Juli 2025	10.00-11.30
II	Sabtu/ 19 Juli 2025	10.00-11.30
III	Senin/21 Juli 2025	10.00-11.30
IV	Selasa/22 Juli 2025	10.00-11.30

Sumber : Data penelitian di SD Negeri 31 Tumampua V

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan yaitu menyusun modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa dalam pembelajaran. Menyusun soal tes yang akan diberikan setiap akhir siklus.

Setelah menelaah masalah yang terjadi dan selanjutnya melakukan diskusi guru kelas IV, maka peneliti menyusun dan mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap tindakan, yakni : a) membuat kegiatan yang menyenangkan seperti memberikan ice breaking di awal pembelajaran untuk menambah motivasi belajar siswa, b) memberikan apresiasi kecil setiap kali mereka berani berbicara misalnya dengan pujian, tepuk tangan, dengan begitu motivasi mereka meningkat. Indikator keterampilan yang di amati meliputi, (a) kelancaran berbicara, (b) ketetapan pilihan kata, (c) struktur kalimat, (d) intonasi membaca kalimat, (e) ekspresi.

2) Pelaksanaan tindakan siklus I

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

Pelaksanaan siklus I berlangsung selama 3 kali pertemuan pembelajaran dan 1 kali tes keterampilan berbicara.

a) Pertemuan 1

Pertemuan pertama, materi yang dilaksanakan yaitu materi drama, yang dimana drama yang diambil berjudul ”Malin Kundang”. Pada materi ini guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi drama, selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa, guru mengajak setiap kelompok untuk memahami materi drama yang sudah dibagikan yang berjudul ”Malin Kundang”. Guru menjelaskan sesi-sesi aturan dalam bermain drama, yang dimana setiap kelompok akan bergantian maju kedepan untuk bermain drama, dan bagi kelompok yang belum tapi akan diberi tugas sebagai pengamat. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk maju kedepan untum memerankan drama yang berjudul ”Malin Kundang”, guru mengarahkan bagi siswa yang belum tampil untuk tenang dan siswa ketika temannya malakukan drama di depan. Setelah semua selesai tampil, guru melakukan avaluasi dan memberikan tanggapan terkait permainan drama yang sudah ditampilkan oleh setiap kelompok dan melakukan peran ulang untuk melihat sampai dimana pemahaman siswa tersebut. Latihan ini bertujuan untuk membiasakan siswa dalam berbicara dengan benar, serta melatih ketetapan dalam pengucapan kata, kesesuaian intonasi, kesesuaian struktur kalimat, ketika berbicara memiliki sikap yang tenang.

b) Pertemuan 2

Pertemuan pertama, materi yang dilaksanakan yaitu materi drama, yang dimana drama yang diambil berjudul ”Timun Mas”. Pada materi ini guru menjelaskan terlebih dahulu terkait materi drama, selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa, guru mengajak setiap kelompok untuk memahami materi drama yang sudah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

dibagikan yang berjudul ”Timun Mas”. Guru menjelaskan sesi-sesi aturan dalam bermain drama, yang dimana setiap kelompok akan bergantian maju kedepan untuk bermain drama, dan bagi kelompok yang belum tapi akan diberi tugas sebagai pengamat. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk maju kedepan untum memerankan drama yang berjudul ”Timun Mas”, guru mengarahkan bagi siswa yang belum tampil untuk tenang dan siswa ketika temannya malakukan drama di depan. Setelah semua selesai tampil, guru melakukan avaluasi dan memberikan tanggapan terkait permainan drama yang sudah ditampilkan oleh setiap kelompok dan melakukan peran ulang untuk melihat sampai dimana pemahaman siswa tersebut. Latihan ini dilakukan secara berulang untuk bertujuan untuk membiasakan siswa dalam berbicara dengan benar, serta melatih ketetapan dalam pengucapan kata, kesesuaian intonasi, sistematis, ketika berbicara memiliki sikap yang tenang, dan ketikan berbicara pandangan di arakan ke lawan bicara.

c) Pertemuan 3

Pada pertemuan ke tiga materi yang dilaksanakan yaitu ”Menceritakan Pengalaman”. Guru menjelakan materi tentang pengalaman agar siswa bisa memahami materi dari pengalaman, selanjutnya guru bertanya kepada setiap siswa terkait pengalaman yang di alami selama liburan, guru mengarahkan bahwa setiap siswa diberikan kesempatan untuk maju kedepan untuk menceritakan pengalamannya. Bagi siswa yang tampil bebas menceritakan pengalaman apa saja yang di alami selama liburan, sama siapa dan apa saja kegiatan yang dilakukan, tujuan dilakukannya untuk lebih membiasakan siswa dalam menigkatkan keterampilan berbicaranya, serta melatih ketetapan dalam pengucapan kata, kesesuaian intonasi, sistematis, ketika berbicara memiliki sikap yang tenang, dan ketikan berbicara pandangan di arakan ke lawan bicara. Dengan dilakukannya keterampilan berbicara siswa akan meningkat secara bertahap.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

Setelah melaksanakan 3 pertemuan pada siklus 1, Dilaksanakan tes keterampilan berbicara yaitu berupa tes lisan bermain drama, tes ini dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing.

Dari hasil tes keterampilan berbicara diperoleh nilai siklus I pertemuan 1,2 dan 3 adapun rinciannya pada tabel 4.2

4.2 Data Tes Hasil Kerampilan Berbicara Siklus I

No	Interval Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa
1	85-100	Sangat baik	5
2	70-84	Baik	6
3	55-69	Cukup	5
4	40-54	Kurang	4
5	0-40	Kurang Sekali	
Jumlah			20

Sumber : tabel data tes hasil keterampilan berbicara siklus I

Tabel 4.2 menunjukkan tes hasil keterampilan berbicara siswa siklus I yang mencapai nilai sangat baik adalah 5 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai naik adalah 6 siswa, yang mendapatkan nilai cukup adalah 5 siswa dan yang mendapatkan nilai kuran sebanyak 4 siswa.

Tabel 4.3 Data Tes Keterampilan Berbicara Siklus I

Jumlah Siswa	Keterangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori baik selama proses pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 84.74% berada pada kategori Baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 92.10% berada pada kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* mengalami peningkatan, dengan nilai 76.66% kategori baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 91.17% kategori Sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di SD Negeri 31 Tumampuan V Kelas IV selama pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

A. Saran

1. Bagi Guru

Diharapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, hendaknya guru lebih membuat siswa aktif berbicara di depan kelas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

agar siswa lebih terbiasa menyesuaikan pengucapan kata serta bisa memperhaikan intonasi pada saat berbicara.

2. Bagi Siswa

Dalam proses belajar hendaknya siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran

3. Penelitian lebih lanjut

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangakn model pembelajaran *role playing.* Penelitian selanjutnya dapat mencoba menerapkan model ini pada jenjang kelas yang berbeda, materi pembelajaran lain, atau di kombinasikan dengan media yang lebih variative agar hasil yang di peroleh lebih optimal.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi.Dkk.2011.*strategi pembelajaran sekolah terpadu*. Jakarta:prestasi Pustaka

Aqib,Zainal, 2013. *Model-model media dan strategi pembelajaran konteksual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya

Budianti, Y., & Permata, T. (2017). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Buni Bakti 03 Babelan Bekasi.* Pedagogik: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 44-56.

Dhieni Nurbiana, Dkk. 2011. *Metode pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas terbuka

Dharmawan, D. W., Suarjana, 1. M., & Wibawa, I. M. C. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V*. Mimbar PGSD Undiksha, 2(1). https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.3113

Eileen, Allen, 2010 profil perkembangan anak. Jakarta: Pt Indeks Ermani, Ahmad Syarfuddin, Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Jurnal Imliyah, Vol. 2 No. 1, september 2024.

Gede Dodidi Setia Darma,et al. 2015. Penerapan media gambar dengan bercakap cakap dengan medi gambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak. *E-jurnal PG Paud. Universitas pendidikan ganesha*. Vol.3 (1)

Hardani, dkk, 2020, *penelitian Tindakan kelas*, CV. Pustaka Ilmu Group, Mataram

Islawati. 2018. Penerapan model picture untuk meningkatkan keaktifan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas III MI AL-Mawasirpadang kaluadul. *Pedagogik journal of islamic elementary school* Vol 1 (2)

Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*.

Lutfi, A. A., Sutopo, D., & Rukmini, D. (2018). *The effectiveness of simulation and role-play in teaching speaking for students with different levels of motivation. English Education Journal*, 8(4), 489-49 https://journal.unnes.ac.id/sju/eej/article/view/24828

Malinda, M. V., Utama, E. G., & Mulyani, S. (2024). The Effect Of Role-Playing Learning Model On The Speaking Skills Of Grade V Elementary School Students. *International Journal of Research in Education,* 4(1), 59-69.

Mu'alimin, 2017, *penelitian tindakan kelasteori dan praktik,* Gandin Pustaka,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

pasuruan.
Nisa Khaerunnisa, 2015. Optimalisasi metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam mengasah percaya diri. *Jurnal lentera*. Vol.17(1)
Nurngain, A. (2024). Application of the *Role Playing* Method in Indonesian Language Subjects to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 3(1), 18-30. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/2139
Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(2),147-159.
Ramadhan, A., & Syahputra, A. (2023). *Efforts to Increase Children's Learning Creativity Through Role Playing in Indonesian Language Learning for Fourth Grade Students at Elementary School* (050659 Kwala Bingai Neighborhood 9 Stabat). *International Journal of Students Education*,

603-606.
Roestiyah. 2012. Strategi belajar mengajar. Jakarta. Rineka cipta
Razali, N. N. F. M., & Ismail, R. (2017). *The use of simulation and role-play in enhancing speaking skills in learning English language. Journal of Education and Social Sciences*, 6(2), 72-78. https://core.ac.uk/download/pdf/159193813.pdf
Suharsimi Arikunto. Dkk. 2019, Penelitian Tindakan Kelas, jakarta: bumi aksara 2013, Prosedur Penelitian, Jakarta, Rineka Cipta 2010, panduan penelitian tindakan kelas, jakarta: bumi aksara h.74
Wibowo, A., & Masruro, S. (2022). The Effect of *Role Playing* Type of Cooperative Model on the Indonesian *Learning Outcomes of Elementary Students. Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(1), 101-109.

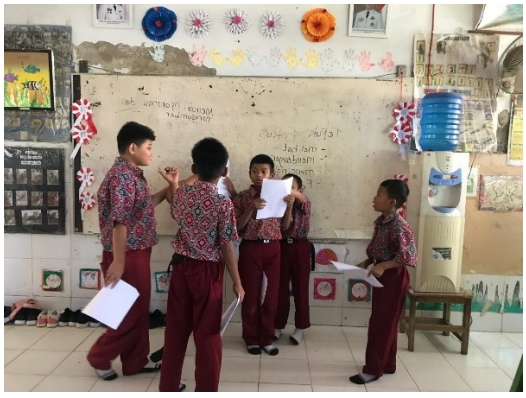
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

20	Shaqila Azzahra	70	80	Baik

Lampiran 7

Dokumentasi





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



RARRU' GANTI Lahir di Puangbembe Mesakada 27 Juni 2002, anak kedua dari 3 bersaudara terlahir sebagai putri kedua pasangan bapak Rembu' dan ibu Tudang Sare. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 344 Pongbembe pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri Satap 3 Simbuang dan selesai pada tahun 2017, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 13 Tana Toraja dan selesai pada tahun 2020, kemudian melanjutkan pendidikan di STKIP Andi Matappa jurusan ilmu pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dimulai pada semester 1 tahun 2021/2022. Dan peneliti menyelesaikan pendidikan di STKIP ANDI MATAPPA pada tahun 2025 denga judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 31 Tumampua V".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F51Yj39zAUpRYkna1HdwJA