

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang membutuhkan bahasa sebagai media untuk berbicara. Berbicara merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat yang hidup sebagai makhluk sosial, makhluk budaya dan intelektual. Keterampilan berbicara merupakan suatu hal yang sering dilakukan oleh semua orang. Selain itu, menurut Cahyani dkk (2023: 15) berbicara adalah cara berkomunikasi dan mengungkapkan perasaan dan keinginan yang sedang dirasakan seseorang. Dengan berbicara kita dapat berkomunikasi dengan seseorang. Berbicara adalah bagian dari bahasa komunikasi yang memiliki batasannya sendiri. Menurut Susanti (2020: 1) berbicara merupakan bentuk komunikasi dan bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat praktis. Oleh karena itu, sebagai makhluk sosial berbicara merupakan kebutuhan primer setiap manusia. Seseorang mampu menyuarakan apa yang menjadi perhatian dan kegemarannya melalui berbicara.

Berbicara merupakan proses yang kompleks karena melibatkan pikiran, bahasa dan keterampilan sosial. Menurut Beta (2019: 49) keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu tanpa mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lainnya seperti kemampuan menyimak, membaca dan menulis. Keterampilan berbicara mempunyai peranan yang penting karena melalui berbicara yang baik akan mempermudah penyampaian pesan kepada orang lain. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang tidak mudah dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, agar terampil berbicara, siswa membutuhkan latihan yang intensif dalam mengelola

gagasan dan pendapat yang dimiliki untuk dapat menyampaikan pesan dengan baik.

Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting perannya dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan adalah keterampilan berbicara. Secara umum menurut Padmawati & Arini (2019: 195) keterampilan berbicara dapat diartikan sebagai suatu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan pendapat, pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan. Darmuki dan Hariyadi (2019: 258-259) bahwa berbicara merupakan suatu cara dalam berkomunikasi secara lisan dengan bertujuan untuk menyampaikan gagasan dan dapat dipahami oleh pendengar, serta berbicara merupakan hasil proses menyimak seseorang. Menurut Deliyana (2019: 98) Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang perlu dibelajarkan dengan melakukan praktik langsung sehingga siswa benar-benar bisa mengasah alat ucapnya agar dapat menyampaikan ejaan yang baik dan benar. Dengan adanya latihan dan praktik maka siswa dapat terus mengasah keterampilan berbahasa, mengembangkan kemampuan berbahasa serta melatih dan memperkaya penguasaan kosa kata.

Keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran di sekolah sangat diperlukan sebagai media untuk mengemukakan pendapat, ide, memberi informasi atau menerima informasi. Menurut Indriani (2019: 21-27), siswa usia SD/MI khususnya kelas tinggi memang perlu memiliki dan mengembangkan keterampilan berbicara. Hal ini dikarenakan kualitas siswa di jenjang pendidikan selanjutnya sangat bergantung pada kualitas siswa di sekolah dasar. Selain itu, Tambunan (2018:79-87) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara memiliki tujuan utama untuk membantu siswa berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan efektif. Hal ini penting untuk memastikan siswa tidak mengalami kesulitan dalam

berkomunikasi di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus tercipta dengan penuh makna karena pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan bagi pendidikan selanjutnya.

Keterampilan berbicara juga dapat membentuk siswa menjadi lebih aktif dalam berpendapat, karena mereka memiliki keterampilan untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan mereka kepada orang lain secara rasional, aktif dan mendalam. Sepakat dengan hal tersebut, Suriansyah (2019: 53-54) juga menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam berbicara dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu kematangan alat berbicara, kesiapan berbicara, model yang baik untuk dicontoh, kesempatan berlatih, motivasi dan bimbingan. Model yang baik untuk dicontoh serta motivasi dan bimbingan dari orang dewasa adalah merupakan faktor yang tidak kalah pentingnya dalam membantu proses perkembangan bahasapada siswa yang sebaiknya dilakukan secara terus-menerus. Sehingga, tanpa dilatih seseorang yang pendiam dan tidak terlatih dalam berbicara akan terus berdiam diri dan tidak berani untuk menyampaikan gagasan maupun pendapatnya. Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar merupakan tantangan untuk meningkatkan kompetensi berbicara pada siswa.

Setiap siswa diharapkan dapat menyerap aspek-aspek dasar keterampilan berbicara untuk menjadi bekal ke jenjang lebih tinggi dan yang paling penting siswa akan memiliki keterampilan berbicara yang baik. Tujuan pembelajaran berbicara yang diharapkan menurut Abidin (2019: 68) adalah agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara lisan, serta memiliki kegemaran berbicara kritis dan kreatif. Selain itu, menurut Desmita (2018: 35) siswa di usia sekolah dasar umumnya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok dan senang merasakan atau melakukan kegiatan secara

langsung.

Siswa SD pada masa ini, dituntut untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Bujuri (2018: 37-50) dengan hal tersebut tentunya siswa perlu memiliki keterampilan berbicara yang baik. Terbatasnya keterampilan berbicara akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penyimak (orang yang menerima pesan). Namun, pada kenyataannya dalam dunia pendidikan tidak semua siswa dapat memiliki keterampilan berbicara yang baik. Menurut Ani (2018: 95-119) hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya faktor fisik, faktor linguistik dan faktor non linguistik (nada, irama, intonasi, dan gerak-gerik tubuh), serta faktor psikologi yaitu kondisi jiwa partisipan komunikasi.

Pembelajaran keterampilan berbicara yang ideal yakni pembelajaran dengan pemberian kesempatan bicara yang sama, agar seluruh siswa dapat terlatih keterampilan berbicaranya, selain itu dapat membuat suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan serta pada saat proses pembelajaran dan berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih pelafalan, pengucapan, pengontrolan suara, pengendalian diri, pengontrolan gerak-gerik tubuh, pemilihan kata, kalimat, dan intonasinya, penggunaan bahasa yang baik dan benar dan pengaturan atau pengorganisasian ide (Saddhono & Slamet, 2019: 36).

Memiliki keterampilan berbicara tidak semudah yang dibayangkan. Beberapa orang tidak memiliki keterampilan berbicara yang memadai seperti orang-orang pada umumnya. Penelitian dari Kurniawati, L. (2022) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kesulitan belajar keterampilan berbicara diantaranya kebiasaan belajar, motif. Motivasi, hubungan interaksi guru

dengan siswa, hubungan interaksi siswa dengan siswa, dan beberapa faktor lainnya. Selain itu menurut Cahyani, dkk (2023: 2494) penyebab umum rendahnya kemampuan berbicara siswa adalah kurang variatifnya pemilihan media atau metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara, sedangkan penyebab khususnya adalah kurangnya penggunaan media bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, hal tersebut dapat terlihat jelas ketika siswa kesulitan saat guru meminta mereka untuk berdiskusi mengenai pembelajaran itu. Sedangkan seharusnya, menurut Mulyati (2021: 1.13) ada beberapa hal yang diperhatikan ketika kegiatan berbicara dilakukan, diantaranya a) isi atau pesan pembicaraan; b) bahasa yang digunakan ketika pesan disampaikan; dan c) penampilan ketika menyampaikan pesan pembicaraan (bahasa tubuh, mimik wajah, dan ekspresi).

Permasalahan berbicara tersebut juga terjadi pada siswa kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 06 November 2023 dengan guru kelas V yakni Bapak Putera Ridhani, S.Pd. bahwa keterampilan berbicara siswa masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut karena, proses pembelajaran berbicara dianggap mudah sehinggaterabaikan, siswa kurang aktif dan tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, minimnya perbendaharaan kosa kata yang dimiliki siswa, kurang lancar dalam berbahasa Indonesia ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, durasi dan diksi mengakibatkan sulitnya pencapaian tujuan yang diharapkan, dan siswa kurang terlatih dalam mengembangkan ide atau gagasan secara lisan.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai hasil belajar tahun ajaran 2021/2022 muatan Bahasa Indonesia keterampilan berbicara masih rendah dan berada di bawah KKM 70. Dari jumlah siswa kelas V yakni 24 siswa hanya 9 (37,5%)

siswa yang mendapatkan nilai tuntas dan 15 (62,5%) siswa lainnya tidak tuntas KKM yakni 70. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil latihan-latihan siswa ketika pembelajaran berlangsung yaitu pada saat diberikan tugas praktik berbicara, siswa menjadigugup, salah ucap, salah tingkah apalagi disuruh berbicara di depan kelas. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara yang baik, seperti susunan kalimat yang diucapkan sering tidak padu, penggunaan bahasa Indonesia yang benar terabaikan dan sering menggunakan bahasa daerah.

Selama ini guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Indonesia seolah hanya memperhatikan pada aspek membaca dan mendengarkan saja. Sedangkan keterampilan produktif terutama aspek berbicara jarang sekali diperhatikan dalam pembelajaran. Hal ini juga menimbulkan masalah dalam perkembangan keterampilan berbicara siswa. Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2 tersebut merupakan masalah utama yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Tidak terlatihnya keterampilan berbicara mengakibatkan pada muatan pelajaran lainnya. Pada pembelajaran Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja yang menjadi bahan penilaian tetapi terdapat aspek-aspek yang lain seperti aspek afektif dan psikomotorik. Sehingga semua siswa dituntut aktif (*Student Center*) dalam semua muatan pelajaran salah satunya dengan lancar berbahasa agar muatan pelajaran lainnya dapat terbantu dengan baik. Hal tersebut menjadikan salah satu penyebab siswa dapat meningkatkan kualitas pendidikannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi perbaikan pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa yakni melalui model pembelajaran *Role Playing*. Dipilihnya model pembelajaran *Role Playing* agar lebih mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar siswa,

dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada aspek keterampilan berbicara. Seperti hasil penelitian Cahyani dkk (2023:87) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran berbahasa yang lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Menurut Cahyani, dkk (2023: 2499) bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga bermain peran memberikan dampak yang besar bagi perkembangan kemampuan berbicara siswa, terutama dalam peran sebagai guru dan polisi.

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Shoimin (2020: 89) model *Role Playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Aqib (2021 : 95-97) model *Role Playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antar dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi, di mana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis.

Selain itu, Fatimah (2019: 452) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Role Playing* akan sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat bebas mengekspresikan pendapatnya dengan menirukan orang lain yang diperankannya. Kristin (2018: 2) menyatakan bahwa Pembelajaran menggunakan model 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. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *Role Playing* ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran terpadu dan mengarah pada evaluasi keterampilan berbicara siswa. Menurut Deliyana & Fitriani (2019: 98) *Role Playing* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan mempraktikkannya langsung pada keterampilan bicara dan guru dapat mengetahui penguasaan faktor-faktor kebahasaan mereka. Selain itu, Menurut Hamdayana (2020: 114) kelebihan metode bermain peran (*Role Play*) adalah sebagai berikut:

(a) Melibatkan seluruh siswa sehingga dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama; (b) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (c) permainan merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (d) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu permainan; (e) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Model pembelajaran *Role Playing* dipilih sebagai alternatif pemecahan masalah karena memiliki tujuan yakni (1) melatih siswa untuk menghadapi situasi yang sebenarnya, (2) melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya berkomunikasi. Dalam bermain peran, siswa bertindak, berlaku, dan berbahasa seperti orang yang diperankannya. Selain itu, menurut Uno (2019: 26) *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui kegiatan bermain peran

siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Sehingga diharapkan melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Model pembelajaran *Role Playing* ini, sudah pernah dilakukan penelitian sebelumnya yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti (2022) Jurnal Pendidikan Guru SD dengan judul *Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya hasil keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari lembar observasi lembar observasi keterampilan berbicara siswa, yaitu pada siklus I sebanyak 15% meningkat pada siklus ke II menjadi 85% dan memenuhi indikator keberhasilan. Sehingga terjadi peningkatan nilai dari siklus I ke siklus ke II dan tidak perlu dilakukan siklus ke III. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* Dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pembelajaran bermain drama dikelas V SD Negeri 19 Pacikombaja. Kelurahan labakkang kecamatan labakkang kabupaten pangkep.

Penelitian oleh, Noorbaidah (2022) Jurnal Pahlawan Vol. 18, No. 01: April Tahun 2022 dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Siswa Kelas 5 SDN Semangat Dalam 2 Barito Kuala*. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru Siklus 1 pertemuan 1 mencapai kategori baik dengan memperoleh skor 24 (75%) meningkat hingga memperoleh skor 31 (97%) pada akhir siklus 2. Aktivitas siswa juga meningkat pada setiap pertemuannya, untuk aktivitas siswa pada akhir siklus 2 pertemuan 2 mencapai persentase 85,8% dengan kategori sangat aktif. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Pada

siklus 1 pertemuan pertama mencapai (39,1%) dan kedua (65,2%). Pada siklus 2 pertemuan 1 mencapai (82,6%), dan pertemuan 2 mencapai (100%). Disarankan kepada guru hendaknya menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa karena pelaksanaan model ini dapat memotivasi siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta mampu merangsang minat siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah dan beberapa hasil penelitian yang mendukung, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*. Untuk itu, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama di Kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2.*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama di kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama di kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2?
3. Apakah melalui model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia materi drama dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Pentingnya peran pendidikan menuntut kualitas pembelajaran yang baik. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui mutu pendidikan yang diiringi proses pembelajaran yang berkualitas serta hasil belajar untuk mengukur keberhasilan belajar yang meningkat. Kualitas pendidikan yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan. Proses pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2 masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut karena, proses pembelajaran berbicara dianggap mudah sehingga terabaikan, siswa kurang aktif dan tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, minimnya perbendaharaan kosa kata yang dimiliki siswa, kurang lancar dalam berbahasa Indonesia ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, durasi dan diksi mengakibatkan sulitnya pencapaian tujuan yang diharapkan, dan siswa kurang terlatih dalam mengembangkan ide atau gagasan secara lisan.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai hasil belajar muatan Bahasa Indonesia keterampilan berbicara masih rendah dan berada di bawah KKM 70. Dari jumlah siswa kelas V yakni 24 siswa hanya 14 (46%) siswa yang mendapatkan nilai tuntas dan 10 (54%) siswa lainnya tidak tuntas KKM yakni 70. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil latihan-latihan siswa ketika pembelajaran berlangsung yaitu pada saat diberikan tugas praktik berbicara, siswa menjadigugup, salah ucap, salah tingkah apalagi disuruh berbicara di depan kelas. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara yang baik, seperti susunan kalimat yang diucapkan sering tidak padu, penggunaan bahasa Indonesia yang benar terabaikan

dan sering menggunakan bahasa daerah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi perbaikan pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa yakni melalui model pembelajaran *Role Playing*. Dipilihnya model pembelajaran *Role Playing* agar lebih mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada aspek keterampilan berbicara. Selain itu model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran berbahasa yang lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Menurut Cahyani, dkk (2023: 2499) bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga bermain peran memberikan dampak yang besar bagi perkembangan kemampuan berbicara siswa, terutama dalam peran sebagai guru dan polisi.

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Shoimin (2020: 89) model *Role Playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Aqib (2021: 95-97) model *Role Playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antar dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi, di mana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis. Selain itu, Fatimah (2019: 452) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Role Playing* akan sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat bebas mengekspresikan pendapatnya dengan menirukan orang lain yang diperankannya.

Kristin (2018: 2) menyatakan bahwa Pembelajaran menggunakan model 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. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *Role Playing* dipilih sebagai alternatif pemecahan masalah karena memiliki kelebihan, menurut Hamdayana (2020: 114) kelebihan metode bermain peran (*Role Play*) adalah sebagai berikut: (a) Melibatkan seluruh siswa sehingga dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama; (b) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (c) permainan merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (d) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu permainan; (e) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *Role Playing* menurut Huda (2019: 209-210) langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoknkan skenario

yang sudah dipersiapkan.

6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang model pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbicara yang dapat diterapkan kepada siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi Kepala Sekolah, dan dapat digunakan Kepala Sekolah sebagai perbaikan dalam proses belajar mengajar di kelas, kepala sekolah dapat mengoreksi guru, siswadan media pembelajaran yang digunakan. Kepala Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk kemajuan pendidikan di sekolahnya.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan menambah wawasan guru terhadap kelemahan guru sendiri dan siswa yang dididiknya terhadap kemampuan berbicara dan dapat mengatasi masalah yang timbul, serta dapat mengantisipasi apabila kelemahan-kelemahan tersebut ditemuinya dikemudian hari. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran sebagai salah satu model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

c. Peneliti Lain

Agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran *Role Playing* dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 2 dengan menggunakan model *Role Playing* yang ditetapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru, selama proses pembelajaran dari siklus satu pertemuan I sampai siklus kedua pertemuan II aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan berada pada kualifikasi sangat baik.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran siklus satu pertemuan I sampai siklus dua pertemuan II aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat, yaitu dengan presentase pada siklus I pertemuan I mencapai 47,92% hingga akhirnya mencapai 82,29% pada pertemuan II siklus II.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan sebelum, yang mana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa melebihi indikator yang ingin dicapai yaitu 0% dengan hasil ketercapaian ketuntasan klasikalnya 87,5%.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah disimpulkan, maka disarankan beberapa hal :

1. Bagi Siswa

Jadikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini sebagai bentuk

pengalaman belajar yang lebih bervariasi dalam belajar materi Bahasa Indonesia, hendaknya siswa berlatih rajin dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan dapat berperan aktif dalam setiap pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam menyusun rencana pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih variatif dan efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Jadikanlah hasil penelitian ini sebagai salah satu acuan dalam menyusun berbagai program sekolah yang terkait dengan proses belajar mengajar dalam rangka mewujudkan sekolah yang efektif.

4. Bagi Peneliti

Peneliti lain disarankan untuk lebih mengembangkan hasil penelitian ini dengan kajian yang lebih luas dan mendalam, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2019. *Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Afifi, F. 2019. *Model Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aini, N. 2019. *Pembelajaran Berbicara*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Z. 2021. *Model Pembelajaran Bermain Peran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 192, 95-104.
- Arikunto, S. 2022. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyar, M. 2020. *Pembelajaran dan Asesmen*. Bandung: Pustaka Setia.
- Azizah, E. 2019. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa SMP melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 111, 10-21.
- Azizah, N. 2019. *Perkembangan Bahasa Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Beta, P. 2019. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 6-8 Tahun Di Sekolah Dasar Aisyah Lubuklinggau*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 51, 85-91.
- Cahyani, N. L., dkk al. 2023. *Pentingnya Berbicara dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 71, 14-22.
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. 2019. *Peningkatan Keterampilan Berbicara. Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa PBSI Tingkat IB IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019*. *Jurnal Kredo*, 22, 256–267.
- Deliyana, D. 2019. *Strategi Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Cimahi*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 22, 93-102.
- Djamarah, S. B. 2019. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ermawan, D. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SMA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 112, 1-10.
- Fatimah, S. 2019. *Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 172, 451-460.
- Fauziaah, E. 2019. *Pembelajaran Berbicara*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamdani, A. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hamdayana, H. 2020. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Huda, M. 2019. *Model Pembelajaran dan Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim. 2021.: <https://the-great-teacher.blogspot.com/2017/11/hakikat-pembelajaran.html>
- Indriani, E. 2019. *Pentingnya Keterampilan Berbicara bagi Siswa SD/MI*. Jurnal Pendidikan Dasar, 132, 21-27.
- Iskandar, M. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas PTK untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11, 21-28.
- Istiqamah, S. 2022. *Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, D. 2019. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa SMP melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 111, 10-21.
- Kurniasih, N. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 121, 67-77.
- Kurniawati, L. 2022. *Pembelajaran Berbicara Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 161, 101-110.
- Maidar G. Arsjad & Mukti. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Majid, A. 2022. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, L. J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir, S. 2020. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ngalimun, S. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurgiyanto, B. 2019. *Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurjamal, dkk. 2019. *Komunikasi Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nursidik. 2019. *Karakteristik peserta didik SD dan implikasinya terhadap pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah, 31, 1-14.
- Padmawati, D., & Arini, S. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 52, 190-199.
- Permana, R. 2019. *Komunikasi dan Motivasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Piaget, J. 2019. *The child's conception of the world*. London: Routledge.
- Rifa'i, A., & Anni, C. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sanjaya, W. 2022. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta:

Kencana Prenada Media Group.

- Santosa, S. 2019. *Pengantar Linguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, A. 2020. *Model Pembelajaran Bermain Peran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 182, 89-98.
- Slamet, M. 2019. *Komunikasi dan Motivasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto, S. 2019. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobur, A. 2020. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatmi, D. 2019. *Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, N. S. 2020. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suriansyah, A. 2019. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 131, 53-54
- Susanti, E. 2020. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa SMP melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 61, 1-11.
- Susanto, A. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syahdi, B. 2020. *Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tambunan, S. 2018. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 122, 79-87.
- Tarigan, H. G. 2019. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, B. 2019. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Usman, M. 2020. *Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.