



PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI SUMBERAGUNG I

Wiwik Lisnawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 Agustus 2025

Revisi 16 Agustus 2025

Diterima 25 Agustus 2025

Abstract

This study aims to improve the speaking skills of fifth grade students of SD Negeri Sumberagung through the application of the Role Playing model with the help of hand puppets. The main problem is the low self-confidence of students in speaking, which has an impact on not achieving the Minimum Completion Criteria (KKM) of 75. The study used the Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, each through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 15 students. The results showed an increase in the quality of learning and students' speaking skills. In the pre-cycle, only 46.67% of students achieved the KKM. After the application of the Role Playing model, in cycle I the completion increased to 60%. In cycle II increased to 87%. In cycle I, 3 students were classified as very good and 12 were good. In cycle II, 8 students were classified as very good and 7 were good. Students become more active, enthusiastic, and responsive to learning. The Role Playing model has proven to be effective in improving students' speaking skills, with significant improvements in each cycle.

Kata kunci:

Model Role Playing,
Keterampilan berbicara,
Boneka Tangan.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Sumberagung I melalui penerapan model Role Playing dengan bantuan boneka tangan. Permasalahan utama adalah rendahnya kepercayaan diri siswa dalam berbicara, yang berdampak pada tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan berbicara siswa. Pada pra-siklus, hanya 46,67% siswa yang mencapai KKM. Setelah penerapan model Role Playing, pada siklus I ketuntasan meningkat menjadi 60%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 87%, meskipun masih ada 2 siswa yang belum mencapai KKM karena sifat pasif. Pada siklus I, 3 siswa tergolong sangat baik dan 12 baik. Pada siklus II, 8 siswa tergolong sangat baik dan 7 baik. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan responsif terhadap pembelajaran. Model Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dengan peningkatan signifikan pada setiap siklus.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:
Wiwik Lisnawati
Wiwiklisnawati90@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Deliyana dan Fitriani (2019), siswa perlu menguasai empat keterampilan berbahasa-berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan-karena keempatnya saling berkaitan dan saling mendukung. Dalam dunia pendidikan, kemampuan berbicara menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Siswa diajarkan untuk mengungkapkan gagasan mereka secara jelas dan efektif dengan menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat. Keterampilan berbicara yang baik membantu seseorang dalam berkomunikasi secara efektif, bekerja sama secara optimal, serta menyampaikan pesan dengan akurat dan jelas.

Menurut Hidayati (2018), berbicara adalah keterampilan untuk menyampaikan ide, emosi, dan perasaan melalui suara serta penggunaan kata-kata yang jelas. Bagi anak-anak di jenjang sekolah dasar, mengembangkan kemampuan berbicara sangat penting karena menjadi fondasi dalam berkomunikasi, baik secara satu arah, dua arah, maupun tiga arah. Dengan kemampuan berbicara, siswa dapat berinteraksi dengan orang lain dan menyampaikan pesan secara efektif. Sementara itu, Anzar dan Mardhatillah (2017) menyatakan bahwa membaca, menulis, berbicara, dan menyimak adalah empat keterampilan berbahasa yang menjadi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran bahasa ini adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan lancar menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Mabruri dan Aristya (2017), keterampilan berbicara di kelas kerap kali tidak mendapatkan perhatian yang cukup. Akibatnya, banyak siswa merasa enggan untuk berbicara karena takut melakukan kesalahan. Kurangnya rasa percaya diri juga menyebabkan siswa tidak menguasai istilah dasar dalam bahasa Indonesia dan cenderung pasif dalam mengekspresikan diri. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan kemampuan berbicara siswa, sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih sulit untuk dicapai.

Putra (2016) mengemukakan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat saat ditanya, serta merasa malu ketika harus menjawab

pertanyaan atau membagikan pengalaman pribadi di hadapan teman-teman mereka. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh kurangnya penguasaan terhadap topik pembicaraan, yang membuat siswa kehilangan arah dalam menyampaikan pikirannya. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan juga bisa memengaruhi lemahnya kemampuan komunikasi siswa.

Sementara itu, menurut Deliyana dan Fitriani (2019), keempat keterampilan berbahasa-berbicara, membaca, menulis, dan menyimak-saling berkaitan dan saling memengaruhi. Pengembangan kemampuan berbicara menjadi salah satu bagian penting dalam pendidikan. Siswa dibimbing untuk mampu menyampaikan ide dan pendapat mereka secara tepat dan efektif. Dengan keterampilan berbicara yang baik, seseorang mampu bekerja sama dengan orang lain, menjalin interaksi yang baik, serta menyampaikan pesan secara jelas dan ringkas.

Berdasarkan hasil observasi dari kelas V SD Negeri Sumberagung I ada sejumlah masalah yang memengaruhi kemampuan berbicara anak. Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam keterampilan berbicara adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa. Sebagian besar siswa takut untuk menjawab pertanyaan dari guru atau untuk berbicara di depan kelas. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya keyakinan diri dalam menguasai materi atau takut membuat kesalahan.

Menurut penelitian Maburi & Aristya (2017) pengembangan keterampilan berbicara di kelas seringkali kurang diperhatikan. Dampaknya, siswa seringkali enggan untuk berbicara karena takut melakukan kesalahan. Selain itu, karena kurang percaya diri, siswa tidak memahami terminologi dasar bahasa Indonesia dan terlalu lesu untuk mengekspresikan diri. Kecenderungan ini akan mengakibatkan keterampilan berbicara siswa tidak berkembang sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih sulit untuk dicapai. Istiqomah (2020) menyatakan bahwa Beberapa masalah muncul selama proses memperoleh kemampuan berbicara, termasuk penggunaan metode konvensional, yang mengurangi motivasi belajar siswa.

Selain itu, siswa yang menguasai ranah pengetahuan, khususnya pada materi menyatakan observasi lisan masih kurang. Hal ini terjadi akibat ketakutan siswa untuk mengungkapkan pikirannya di depan teman sebayanya, yang menyebabkan kemampuan berbahasanya masih rendah dan kurang. Siswa kesulitan menyusun kata-kata yang runtut. Kemampuan berbicara siswa sekolah dasar di bawah standar dan tidak memuaskan

sebagai akibat dari kecenderungan ini. Menurut Putra (2016) siswa masih kesulitan memberikan pendapat ketika ditanya, dan mereka masih mengalami rasa malu ketika menjawab pertanyaan atau berbagi pengalaman pribadi di depan teman sebayanya. Masalah ini bisa muncul dari ketidakmampuan siswa untuk menguasai subjek percakapan, yang membuat mereka kehilangan fokus pada apa yang ingin mereka katakan.

Metode pendidikan yang digunakan dapat berdampak pada kemampuan komunikasi siswa yang lemah. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi untuk membuat berbicara menjadi lebih efektif. Pendekatan tersebut dilaksanakan melalui penggunaan model dan media pembelajaran. Model pengajaran yang inovatif diperlukan di kelas untuk mengatasi kesulitan berbicara siswa. Salah satu model tersebut adalah penggunaan model Role Playing, yang dimaksudkan untuk mengikutsertakan siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Bera (2022) salah satu dari berbagai gaya pengajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif adalah model Role Playing. Melalui memerankan karakter, bermain peran membantu anak-anak untuk meningkatkan apresiasi dan kreativitas mereka. Teknik ini menggabungkan banyak pembelajar yang antusias dan memiliki manfaat ekstra untuk menjamin keterlibatan setiap orang dan memberi setiap orang kesempatan yang sama untuk menunjukkan keterampilan kerja sama mereka. Model Role Playing dan media Boneka Tangan dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara sekaligus meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Salah satu strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan memasukkan media ke dalam kelas. Guru dapat dengan mudah memberikan keahlian mereka kepada siswa dengan menggunakan sumber belajar. Siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena tersedianya media pembelajaran, salah satunya adalah boneka tangan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Sumberagung 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2024–2025. Masih terdapat 8 dari 15 siswa yang keterampilan berbicaranya belum berkembang secara optimal, terutama dalam mengucapkan kalimat saat menjawab pertanyaan maupun saat menceritakan pengalaman atau kejadian. Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan metode

dan media pembelajaran yang kurang tepat, sehingga belum mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berbicara secara efektif. Selain itu, pembelajaran keterampilan berbicara cenderung berpusat pada aktivitas guru, sementara keaktifan dan keterlibatan siswa belum dimaksimalkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran keterampilan berbicara melalui penerapan model *Role Playing*, serta meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri Sumberagung 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2024–2025.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran berbicara yang selama ini belum optimal. Penelitian berlangsung kurang lebih selama 5 bulan, dimulai dari tahap observasi awal hingga penyusunan laporan penelitian. Lokasi penelitian ditentukan secara cermat, yaitu di SD Negeri Sumberagung I Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro, karena berdasarkan analisis kondisi nyata di kelas ditemukan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas V masih tergolong rendah. Salah satu masalah utama yang teridentifikasi adalah kebosanan siswa yang muncul akibat kurangnya variasi metode dan media pembelajaran, sehingga sebagian besar siswa menjadi tidak fokus saat guru menjelaskan materi. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada aktivitas guru juga membuat keterampilan berbicara siswa berkembang secara lambat.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 15 orang, sehingga penelitian menggunakan teknik total sampling. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti bersama guru kelas, hanya 8 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam keterampilan berbicara. Jika dihitung persentase ketuntasan hasil belajar, hanya sebesar 46,67%, angka ini masih jauh dari target keberhasilan yang ditetapkan peneliti, yaitu minimal 85% siswa mencapai KKM. Rendahnya ketuntasan belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu segera diperbaiki dengan pendekatan yang lebih aktif dan menarik bagi siswa.

Proses penelitian dilakukan dalam beberapa tahap sesuai desain PTK. Tahap pertama yaitu observasi awal, di mana peneliti dan guru melakukan pengamatan menyeluruh untuk mengidentifikasi masalah secara detail. Observasi ini menggunakan lembar

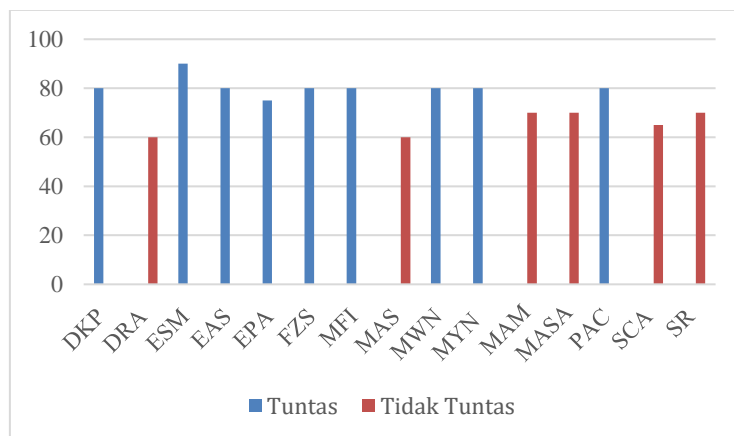
observasi aktivitas siswa dan guru, wawancara informal, catatan lapangan, serta telaah dokumen hasil tugas siswa. Tahap selanjutnya adalah perencanaan tindakan, yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model *Role Playing*, penyiapan materi cerita atau skenario yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, pengadaan media pendukung, dan perumusan instrumen penilaian keterampilan berbicara. Model *Role Playing* dipilih karena diyakini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memotivasi mereka untuk lebih percaya diri dalam berbicara.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, di mana guru menerapkan pembelajaran sesuai skenario yang sudah direncanakan. Siswa diarahkan untuk berlatih memainkan peran tertentu dan menyampaikan cerita secara lisan di depan kelas. Dalam proses ini, peneliti berperan sebagai observer yang mencatat seluruh aktivitas guru dan siswa. Setelah tindakan selesai, dilanjutkan dengan tahap observasi dan evaluasi, yaitu pengumpulan data melalui lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, serta penilaian hasil berbicara siswa. Data tersebut dianalisis untuk mengukur sejauh mana tindakan yang dilaksanakan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Tahap terakhir adalah refleksi, di mana peneliti dan guru bersama-sama mendiskusikan hasil pengamatan dan evaluasi. Refleksi digunakan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan sudah efektif atau masih perlu perbaikan. Jika hasil siklus pertama belum mencapai target ketuntasan minimal 85%, maka perbaikan dilakukan pada siklus kedua, dengan menyesuaikan materi, cara penyampaian, dan intensitas latihan. Penelitian akan dihentikan apabila hasil tindakan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Seluruh proses penelitian ini dilaksanakan secara berurutan dan sistematis, dengan tujuan akhir yaitu meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bervariasi, dan menyenangkan.

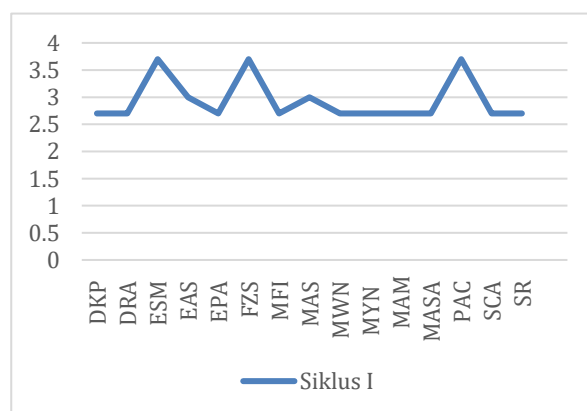
HASIL

Dalam penelitian ini, Siklus I dilaksanakan dalam satu pertemuan di kelas. Artinya, semua tahap dalam Siklus 1, mulai dari perencanaan hingga refleksi, dilakukan dalam satu sesi pembelajaran dan dalam siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:



Bagan 1. Nilai Hasil belajar Siswa 1

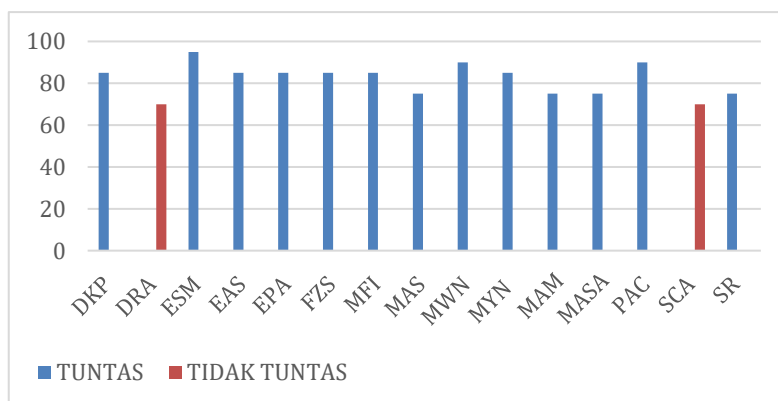
Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa ada 15 siswa yang tidak tuntas ada 6 siswa dan ada 9 siswa yang nilainya diatas KKM yaitu, DKP, ESM, EAS, EPA, FZS, MFI, MWN, MYN dan PAC. 6 siswa yang nilainya belum tuntas adalah DRA 60, MAS mendapat nilai 60, MAM mendapat nilai 70, MASA mendapat nilai 70, SCA mendapat nilai 65 dan SR mendapat nilai 70. Maka jika dihitung ketuntasan hasil belajar diperoleh sebesar 60%. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar tersebut sudah mendekati dari ketuntasan belajar yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu sebesar 85%. Kemudian penilaian proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:



Bagan 2. Grafik Penelitian Proses Pembelajaran Siklus I

Pada siklus pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas V SD Negeri Sumberagung I Kecamatan Ngraho (80%) siswa memiliki tingkat keaktifan yang baik, sementara (20%) 3 siswa memiliki tingkat keaktifan yang sangat baik. Keaktifan dan antusias siswa pada siklus I ini masih belum sepenuhnya berasal dari

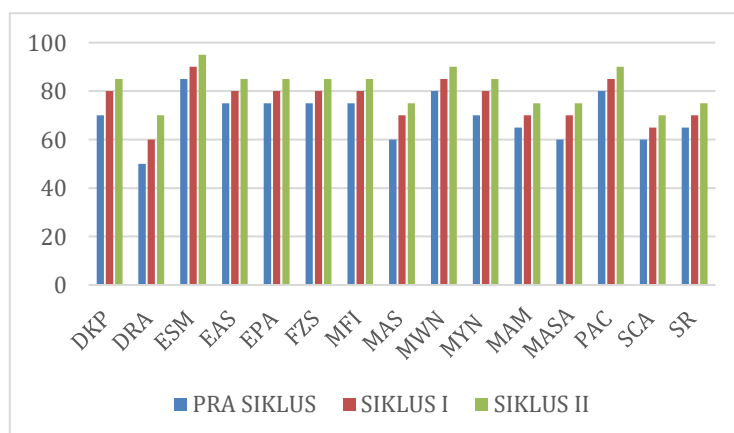
inisiatif siswa sendiri, sehingga guru perlu memberikan motivasi dan arahan kepada mereka. Selain itu, untuk menjaga agar siswa tetap fokus dan aktif dalam pembelajaran, guru menggunakan tepukan sebagai cara untuk memulihkan perhatian siswa. Selanjutnya pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:



Bagan 3. Nilai Hasil Belajar Siklus II

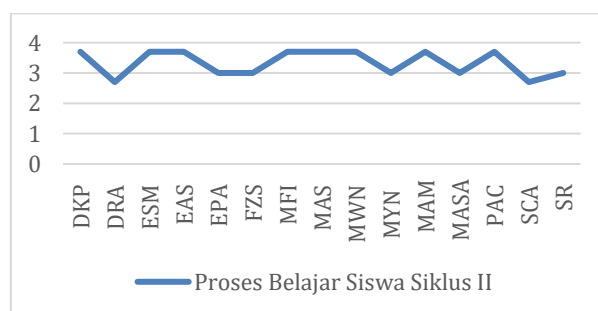
Dari daftar di atas diketahui bahwa hasil belajar pada siklus II sebagian besar siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melalui pembelajaran Role Playing dengan bantuan boneka tangan. Dari 15 siswa, 13 siswa (87%) mencapai ketuntasan, melebihi target 80% yang ditetapkan. Dua siswa yang belum tuntas tergolong pendiam dan pemalu. Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, sehingga model ini dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat terlihat dari data berikut:



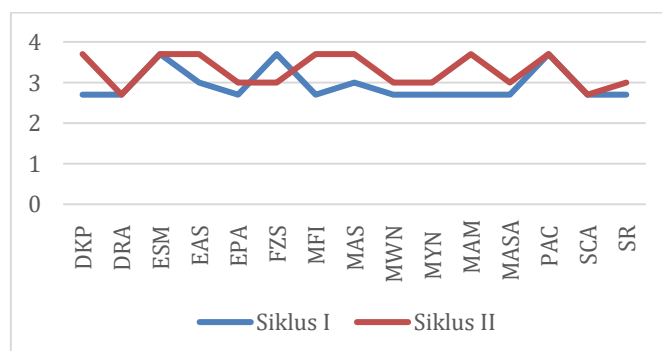
Bagan 4. Nilai Hasil Belajar pra siklus, siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diatas hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus I dan pra-siklus, serta telah memenuhi kriteria penelitian. Karena tujuan penelitian telah tercapai, maka tidak diperlukan siklus lanjutan. Pada penilaian proses pembelajaran pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:



Bagan 5. Grafik Penilaian Proses Pembelajaran Siklus I

Dari grafik di atas terlihat bahwa pada siklus II, 47% siswa tergolong dalam kategori baik dan 53% dalam kategori sangat baik. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan terbiasa dengan model pembelajaran menggunakan boneka tangan. Interaksi antara guru dan siswa berjalan baik, didukung oleh motivasi guru yang mendorong kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat. Begitu pula dengan penilaian siswa saat proses berlangsungnya Role Playing pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam gambar berikut:



Bagan 6. Penilaian Proses Pembelajaran Pada Siklus I dan II

Dari data di atas terlihat bahwa Pada siklus I, 20% siswa tergolong sangat baik dan 80% baik dalam keaktifan belajar. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan 53% siswa masuk kategori sangat baik dan 47% baik. Siswa menjadi lebih antusias, dominan,

dan responsif dalam pembelajaran menggunakan model Role Playing dan media boneka tangan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti serta informasi yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dijawab rumusan masalah terkait penerapan model Role Playing yang dipadukan dengan media boneka tangan dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

1. Peningkatan proses pembelajaran model Role Playing dengan bantuan boneka tangan pada siswa kelas V SD Negeri Sumberagung 1?

Penerapan model Role Playing di kelas V SD Negeri Sumberagung I dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya, guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang bersifat teacher-centered, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya variasi metode yang menarik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menantang, sehingga siswa kehilangan minat belajar. Hal ini terlihat dari kurangnya konsentrasi siswa, munculnya rasa kantuk, mudahnya terdistraksi, serta kecenderungan berbicara dengan teman tanpa tujuan yang jelas. Istiqomah et al. (2020) mengemukakan bahwa kurangnya semangat belajar siswa diduga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan mereka dalam berbicara. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara siswa. Metode konvensional seperti ceramah dan hafalan dianggap tidak mampu membangkitkan minat siswa secara optimal dalam mengikuti pelajaran.

Interaksi antara guru dan siswa masih menghadapi kendala, di mana siswa cenderung pasif dan enggan mengungkapkan pendapat secara langsung. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif. Kondisi ini mencerminkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih perlu ditingkatkan karena mereka sering merasa malu dan kesulitan dalam menyampaikan pendapat. Untuk mengatasi hambatan tersebut, penerapan model Role Playing ditujukan sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Menurut Yusnarti & Suryaningsih (2021), model Role Playing telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini memiliki

keunggulan dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan membantu guru menyampaikan pembelajaran dengan lebih optimal.

Pendekatan pembelajaran ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Peneliti memanfaatkan media boneka kartun untuk menambah keseruan, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengurangi rasa malu saat tampil di depan kelas. Penggunaan media ini juga efektif dalam mengatasi kejenuhan dan kebosanan selama pembelajaran, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Secara keseluruhan, penerapan model Role Playing yang dipadukan dengan media kartun wayang memberikan dampak positif, seperti peningkatan hasil belajar, suasana kelas yang lebih hidup, serta semangat dan daya tangkap siswa yang lebih baik. Dalam pelaksanaannya, terdapat perbedaan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, siswa tidak diberi contoh pembacaan dongeng yang sesuai dengan indikator keterampilan berbicara, sehingga banyak terjadi kesalahan dalam aspek intonasi, kelancaran, isi, dan jeda. Sebaliknya, pada Siklus II, siswa terlebih dahulu menyimak demonstrasi pembacaan yang benar sebelum melakukan pementasan, sehingga mereka lebih memahami teknik berbicara yang tepat. Selain itu, susunan kelompok juga diubah pada Siklus II untuk menciptakan variasi interaksi dan dinamika baru dalam pembelajaran.

2. Peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri Sumberagung 1?

Model pembelajaran *Role Playing* melibatkan siswa secara aktif dalam memainkan peran yang berkaitan dengan interaksi sosial. Siswa memerankan tokoh tertentu, sementara yang lain mengamati jalannya drama. Dengan bantuan boneka tangan, metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Mardiana (2021), *Role Playing* adalah metode yang mempermudah pemahaman materi melalui peran dalam bentuk drama, yang dirancang oleh guru dan dipentaskan dalam skenario tertentu. Melalui pengalaman nyata ini, siswa dapat belajar lebih efektif dan mendalam.

Peningkatan model *Role Playing* dengan bantuan boneka tangan pada siswa kelas V SD Negeri Sumberagung I dilakukan karena hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, malu, dan takut berbicara atau mengungkapkan pendapat. Menurut Deliyana (2019), suasana pembelajaran di kelas belum mendukung pengembangan

keterampilan berbicara, karena terlalu fokus pada aspek formal bahasa dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif, mudah bosan, dan kehilangan konsentrasi. Melalui keterlibatan dalam adegan atau skenario nyata, siswa diharapkan dapat belajar lebih baik dan mendalam.

Peningkatan model *Role Playing* berbantuan boneka tangan pada siswa kelas V SD Negeri Sumberagung I dilakukan karena saat observasi ditemukan bahwa siswa cenderung pasif, malu, dan takut berbicara. Menurut Delvia (2019), suasana kelas belum mendukung pengembangan keterampilan berbicara karena terlalu fokus pada struktur bahasa dan minimnya penggunaan media, sehingga siswa menjadi tidak aktif dan mudah bosan. Akibatnya, hanya 9 dari 15 siswa yang mencapai KKM 75. Penggunaan boneka tangan dianggap tepat karena sesuai dengan cerita drama, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan minat belajar. Rahayu (2015) menyatakan bahwa boneka tangan mudah digunakan, sederhana, dan cocok untuk siswa SD karena bentuknya yang lucu dan menarik.

Pada siklus I, ketuntasan hasil belajar keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 60% berkat penggunaan media boneka tangan yang menarik perhatian siswa. Namun, target 80% belum tercapai sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Hasilnya, ketuntasan meningkat menjadi 87%. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri, intonasi, pelafalan, dan penyampaian isi dongeng. Perbaikan pada siklus II terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Negeri Sumberagung 1, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kualitas proses pembelajaran siswa pada kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri Sumberagung I dapat ditingkatkan dengan menggunakan penerapan *role playing* dengan bantuan media boneka tangan siklus I di kelas V SD Negeri Sumberagung I, dapat dilihat dari siklus 1 terdapat 3 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan 12 siswa termasuk dalam kategori baik. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan keaktifan siswa, di mana 47% atau 7 siswa tergolong dalam kategori baik, dan 53% atau 8 siswa lainnya tergolong dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa pada siklus II. Siswa menunjukkan antusiasme yang semakin membaik dan mereka lebih dominan dalam proses

pembelajaran. Selain itu, saat menggunakan model Role Playing dengan bantuan media boneka tangan, siswa juga lebih responsif terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri Sumberagung I dapat ditingkatkan dengan menggunakan penerapan model Role Playing dengan menggunakan bantuan boneka tangan. Dimana disetiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Pada pra siklus, sebanyak 8 siswa memiliki keterampilan berbicara yang kurang, dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 46,67%. Namun, pada siklus 1, terjadi peningkatan nilai hasil belajar menjadi 60%. Pada siklus 2, hasil belajar siswa mencapai 87%, meskipun masih terdapat 2 siswa yang belum mencapai KKM dikarenakan sifatnya yang pasif dan pendiam. Oleh karena itu, penelitian dihentikan setelah siklus 2 karena siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dengan demikian, penerapan model Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

REFERENSI

- Alazri, Z., & Hanna, K. M. (202). School personnel and child abuse and neglect reporting behavior: An integrative review. *Children and Youth Services Review*, 112, 104892. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.104892>
- Bhuller, M., Dahl, G. B., Løken, K. V., & Mogstad, M. (2024). Domestic violence reports and the mental health and well-being of victims and their children. *Journal of Human Resources*, 59(S), S152- S186. <https://doi.org/10.3368/jhr.1222-12698R1>
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476-10483. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4088%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4088/3430>
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>

- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V Sd Padurenan Ii Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.83-95> Dasar, 5(2), 83.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739> 8(1), 72–76.
- Putra, A. W. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 874–883.
- Rahayu, E. P. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Model Paired Storytelling dengan Media Wayang Kartun pada Siswa Kelas II SD Ngebel Tamantirto Kasihan Universitas PGRI Yogyakarta. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/148>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>