

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS V SDN 03 MAROS KECAMATAN TURIKALE KABUPATEN MAROS

Rohana¹, Amir Pada², & Nur Sakinah³
 Universitas Negeri Makassar, Indonesia
 E-mail: nursakinah855@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
<p>Received: 20 April 2022 Revised: 9 Mei 2022 Accepted: 23 Mei 2022 Published: 30 Mei 2022</p>	<p>Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V Sdn 03 Maros Kecamatan Turikale Kabupaten Maros. Penelitian ini adalah penelitian tindak kelas untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara kelas V SD Negeri 03 Maros melalui model <i>Role Playing</i>.</p> <p>Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, obsevasi, dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui untuk mengetahui tingkat presentase keberhasilan siswa penelitian menggunakan lembar observasi dan tes hasil tiap siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 03 Maros tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 26 orang siswa. Analisis data selama dan sesudah pengumpulan data. Teknik analisis daya yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif.</p> <p>Dari hasil tes akhir siklus I yang diberikan menunjukkan bahwa dari 26 siswa pada tes belajar nilai rata-rata siswa adalah 69. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 17 siswa dan tidak tuntas 9 siswa. Kemudian, pada hasil tes evaluasi siklus II terdapat 22 orang siswa mencapai SKBM. Jika dirata-ratakan maka hasil yang diperoleh dari kalkulasi nilai rata-rata keberhasilan presentasi maka ketuntasan hasil belajar berada pada kategori baik. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa ketuntasan belajar siswa sampai akhir pertemuan sudah mencapai harapan yang diinginkan. Diperoleh nilai rata-rata belajar.</p> <p><i>Kata Kunci: Model Role Planying, Keterampilan Berbicara, Hasil Belajar.</i></p>

PENDAHULUAN

Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan. Kemudian, pencapaian pembangunan suatu bangsa tidak akan lepas dari sumber daya manusia. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas maka kemajuan suatu bangsa tak dapat diragukan kembali. Merujuk pada pasal 37 ayat 1 undang-undang No. 20 tahun 2003. Pengembangan kurikulum Bahasa Indonesia yang

diterapkan ini, dalam rangka membekali siswa dengan berbagai kemampuan yang sesuai dengan tuntutan zaman Mahaputra, I Gede Dody, Ni Ketut Suarni (2016).

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa. Kegiatan berbicara di kelas kurang diasah oleh guru. Maka, seringkali ditemukan kecendrungan siswa enggan berbicara karena takut salah. Selain itu, siswa kurang memahami kosakata Bahasa Indonesia yang baku dan malas mengungkapkan gagasan atau ide mengakibatkan kurang percaya diri. Kecendrungan ini akan berdampak pada tidak berkembangnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara, siswa harus diberikan kesempatan untuk berbicara dengan menggunakan bahasa seluas – luasnya menurut pendapat (Iman, Fatha, and Juliyan, 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh calon peneliti pada bulan Januari 2022 di SD Negeri 03 Maros kelas V, bahwa pembelajaran yang dilakukan masih kurang bervariasi menggunakan model yang berbeda, sekolah tersebut lebih dominan menggunakan model ceramah dan tanya jawab sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat belajar, khususnya dalam hal keterampilan berbicara. Suasana kelas cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru, kemudian dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan pembelajaran yang memotivasi siswa sehingga menimbulkan kebosanan dan aktivitas belajar siswa khususnya keterampilan berbicara menjadi pasif.

Dalam hal mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi model belajar yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan adanya aktivitas yang tinggi diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif. Salah satu caranya adalah adanya menggunakan model *Role Playing*.

Alasan memilih menerapkan model pembelajaran *Role Playing* karena model *Role Playing* pada intinya merupakan penanaman nilai terhadap siswa melalui proses interaksi komunikasi, sehingga di dalamnya ada proses berbicara untuk memainkan sebuah peran. Karena unsur berbicara menjadi dominan dan menjadi bagian penting pelaksanaan *Role Playing* maka untuk mengatasi masalah berbicara siswa di kelas dipilihlah model pembelajaran *Role Playing*.

Menurut hasil penelitian (Priatna, 2019) diperoleh dari wawancara, tes, angket, observasi dan dokumentasi. Nilai rata - rata post-test kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai rata - rata sebesar 74,90, sedangkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* memiliki nilai rata - rata 80,19. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat sedikit membantu siswa dalam keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam hasil belajar bahasa Inggris siswa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada siklus I hanya 10 orang siswa tuntas secara individu sementara, pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar sebanyak 21 orang siswa atau 87,50%, Fatimah (2020). Penelitian mendukung lainnya dilakukan oleh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan membaca dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 15% sampai yang tertinggi 105% dengan hasil tersebut menggambarkan bahwa di berbagai sekolah dasar yang berbeda tempat bahwa model *Role Playing* efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. (Sari 2020)

Berdasarkan pernyataan di atas, maka calon peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SD Negeri 03 Maros Kecamatan Turikale Kabupaten Maros”**.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Rukin (2019) “penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif”. Pendekatan kualitatif ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan penerapan model artikulasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau biasa disebut dengan PTK. Tahapan PTK antara lain: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan - tahapan tersebut merupakan rancangan tindakan yang berlangsung pada siklus penelitian dan berulang pada siklus berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus atau lebih dengan menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri 03 Maros Kecamatan Turikale Kabupaten Maros.

Penelitian ini dilaksanakan bulan Mei 2022 di semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negara 03 Maros yang terletak di jalan Sudirman Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SD Negeri 03 Maros Kabupaten Maros tahun ajaran 2021/2022. Jumlah siswa 26 orang , laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan berjumlah 11 orang serta 1 guru kelas. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (Maolani & Cahyana, 2016, h. 182) tentang prosedur pelaksanaan tindakan penelitian yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, maka keempat tahap tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Gambaran Kegiatan Pada Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menelaah kurikulum SD kelas V
- 2) Berdiskusi dan menyamakan persepsi antara peneliti dengan guru kelas V tentang model pembelajaran *Role Playing* yang akan digunakan dalam mater bermain drama.
- 3) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Role Playing*.
- 4) Mempersiapkan dan mendalami materi pembelajaran serta membuat skenario naskah drama yang akan diperankan oleh siswa.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini dirancang dua siklus, dengan menggunakan model *Role Playing*. Adapun prosedur pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan motivasi dan apersepsi serta menyampaikan tujuan model pembelajaran *Role Playing*.
- 2) Menjelaskan aturan-aturan dan tata cara model pembelajaran *Role Playing*.
- 3) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 4) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 sampai 6 orang
- 5) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan bermain drama
- 6) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 7) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaknonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 8) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario drama yang sedang dilakukan.
- 9) Setelah selesai dipentaskan, setiap kelompok diberikan lembar kerja untuk membahas soal-soal yang berkenaan dengan naskah skenario yang dipentaskan kemudian Guru memberikan kesimpulan secara umum.

c. Tahap Pengamatan (observasi)

Tahap observasi merupakan tahap pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan berbicara siswa menggunakan model *Role Playing*. Kegiatan observasi yang dilakukan berupa pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas mengajar guru dan lembar

observasi aktivitas belajar siswa beserta rubriknya masing-masing pada sat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap mengkaji serta mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model *Role Playing*, dan aktifitas belajar bai aktifitas guru maupun aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Setelah akhir siklus, dilakukan tes performansi untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara siswa sekaligus sebagai bahan refleksi. Jika hail refleksi menunjukkan indikator keberhasilan tindakan belum terpenuhi, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

2. Gambaran Kegiatan Pada Siklus II

Pelaksanaan siklus I tetap mengacu pada prosedur kegiatan siklus I, akan tetapi dilakukan beberapa rencana dan pengembangan dari rencana sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mencapai hasil sebagaimana diharapkan pada tujuan dilaksanakannya penelitian ini

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, dalam melaksanakan proses penelitian, Adapun instrument yang digunakan yaitu lembar observasi dan tes.

1. Lembar Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan melalui proses pengamatan dan pencatatan mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan format pengamatan.

2. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini merupakan tes perbuatan atau tes performansi yang digunakan untuk mendapatkan data tentang peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Tes ini dilakukan satu kali pertemuan dan dilaksanakan pada akhir siklus. Pemberian skor pada tes ini mengacu pada pedoman penillaian yang telah ditentukan yang diambil selama proses berbicara berlangsung.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan menyimpan data atau informasi dari berbagai sumber yang berkaita dengan penelitian ini. Data-data tersebut berupa data-data yang diambil disekolah tersebut berupa bukti-bukti fisik yang dibutuhkan selama penelitian seperti nilai hasil tes keterampilan berbicara siswa, daftar absensi, serta gambar-gambar kegiatan selama melakukan penelitian di kelas tersebut.

Adapun penilaian keterampilan berbicara siswa menggunakan skala 1 sampai 4 dengan kategorisasi sebagai berikut:

- a. Proses dikatakan berhasil jika dalam menerapkan model *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memncapai kualifikasi baik.
- b. Hasil dikatakan meningkatkan jika minimal 76% siswa dari 26 orang siswa mencapai SKBM yaitu 80.

Tabel 3.1 Indikator keberhasilan Peningkatan Keterampilan Berbicara

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
76%-100%	Baik/Maksimal (B)
60%-75%	Cukup/Minimal (C)
0%-59%	Kurang (K)

Sumber: diadaptasi Djamarah dan Zain (2014)

Untuk mengetahui nilai yang didapatkan oleh siswa maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase keberhasilan hasil belajar seluruh siswa yaitu :

$$\% = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang lulus}}{\Sigma \text{ Seluruh h Siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan pembahasan. Subjudul hasil dan subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak.

Hasil

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 materi tema 9 subtema 2 benda dalam kegiatan ekonomi. Namun, apabila keberhasilan siswa setelah pelaksanaan Siklus I belum tercapai yang di harapkan, maka akan dilanjutkan pada tindakan Siklus II.

1. Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 19 Mei 2022, peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi tema 9 sub tema 2 benda dalam kegiatan ekonomi pembelajaran ke-1 bermain dorama bertema iklan shampo dalam menungkatkan hasil belajar keterampilan bebicara siswa kelas V SD Negeri 3 Maros.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas sebagai guru, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer atau pengamat. Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari selasa 19 Mei 2022 pukul 07.30-09.30 WITA dengan jumlah 26 siswa. Materi yang diajarkan pada siklus ini adalah bermain peran mengenai iklan pada media elektronik dengan tema iklan shampo.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan 15 indikator dari 21 indikator dengan kualifikasi cukup (C) yaitu sebesar 71% dan hal ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni $\geq 76\%$, dengan demikian indikator dari taraf keberhasilan tidak tercapai. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi guru. (Lampiran hal.).

Pada lembar observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran diperoleh data yaitu :

- 1) Pada langkah 1 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 5 siswa dikategori B, 12 siswa dikategori C, dan 9 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 48 poin.
- 2) Pada langkah 2 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 4 siswa dikategori B, 19 siswa dikategori C, dan 3 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 53 poin.
- 3) Pada langkah 3 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 5 siswa dikategori B, 20 siswa dikategori C, dan 1 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 56 poin.
- 4) Pada langkah 4 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 1 siswa dikategori B, 11 siswa dikategori C, dan 14 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 39 poin.
- 5) Pada langkah 5 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 3 siswa dikategori B, 14 siswa dikategori C, dan 9 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 46 poin.
- 6) Pada langkah 6 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 1 siswa dikategori B, 12 siswa dikategori C, dan 13 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 30 poin.
- 7) Pada langkah 7 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 7 siswa dikategori B, 15 siswa dikategori C, dan 4 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 56 poin.

Berdasarkan uraian tersebut, secara keseluruhan jumlah poin yang terkumpul berdasarkan pengamatan observer berjumlah 328 poin dari 420 poin sehingga berada dalam kualifikasi cukup (C) yaitu sebesar 78% dan dengan ini mencapai indikator keberhasilan. (untuk lebih jelas perhatikan lampiran hal)

d. Refleksi

Dari hasil tes akhir siklus I yang diberikan menunjukkan bahwa dari 26 siswa pada tes hasil belajar nilai rata-rata siswa adalah 69%. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah (17 orang) dan

tidak tuntas (9 orang). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan hanya 14 orang siswa yang memperoleh ≥ 76 (SKBM). Sementara 6 siswa lainnya masih di bawah standar.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pembelajaran siklus I belum tercapai secara optimal. Dengan demikian guru dan observer mengadakan refleksi dengan maksud memperbaiki dan lebih meningkatkan pembelajaran berikutnya. Maka dari itu peneliti melanjutkan ke siklus II.

2. Data Proses dan Hasil Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan hari jumat 23 Mei 2022, tahap perencanan yang dilakukan dengan menyusun dan mengembangkan perencanaan yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Tahap ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan proses dan keterampilan berbicara pada tema 9 dengan materi iklan media elektronik.

b. Pelaksana Tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sebagai guru, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer atau pengamat, serta seorang teman sejawat sebagai dokumenter. Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada hari Jumat 23 Mie 2022 pukul 07.30-08.40 WITA (2x35 menit). Subjek penelitian ini diikuti oleh 20 siswa kelas V SD Negeri 03 Maros. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi paragraf.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan 18 indikator dari 21 indikator dengan kualifikasi baik (B) yaitu sebesar 86% dengan ini mencapai indikator keberhasilan. (Lampiran hal.)

- 1) Pada langkah 1 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 7 siswa dikategori B, 14 siswa dikategori C, dan 4 siswa dikategori K sehingga poinnya berjumlah 53 poin.
- 2) Pada langkah 2 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 7 siswa dikategori B, 19 siswa dikategori C sehingga poinnya berjumlah 59 poin.
- 3) Pada langkah 3 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 11 siswa dikategori B, 15 siswa dikategori C sehingga poinnya berjumlah 63 poin.
- 4) Pada langkah 4 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 10 siswa dikategori B, 16 siswa dikategori C sehingga poinnya berjumlah 62 poin.
- 5) Pada langkah 5 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 11 siswa dikategori B, 15 siswa dikategori C sehingga poinnya berjumlah 33 poin.

- 6) Pada langkah 6 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 8 siswa dikategori B, 18 siswa dikategori C sehingga poinnya berjumlah 52 poin.
- 7) Pada langkah 7 model pembelajaran *Role Playing*, terdapat 6 siswa dikategori B, 20 siswa dikategori C sehingga poinnya berjumlah 58 poin.

Berdasarkan uraian tersebut, secara keseluruhan jumlah poin yang terkumpul berdasarkan pengamatan observer berjumlah 380 poin dari 420 poin sehingga berada dalam kualifikasi baik (B) yaitu sebesar 90% dan dengan ini mencapai indikator keberhasilan

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa bahwa proses pelaksanaan tindakan pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa dari 22 siswa pada tes belajar nilai rata-rata siswa adalah 81%. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 18 orang dan tidak tuntas ada 4 orang.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan hanya 4 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 standar ketuntasan belajar minimal (SKBM), sementara 22 siswa telah mencapai hasil yang diharapkan.

Pembahasan

Pada siklus I pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas guru dan siswa dalam materi paragraf dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V. Pelaksanaan pembelajaran materi paragraf dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* melalui beberapa langkah atau tahap seperti :

1. Guru memberikan tentang teks iklan bertema pendidikan yang akan ditampilkan di kelas.
2. Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen.
3. Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran.
4. Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjukkan untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
5. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenario.
6. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan teks iklan yang dimainkan oleh kelompok.
7. Pada langkah terakhir ini, guru memberikan respon pembelajaran dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan bersama siswa.

Dari hasil tes akhir siklus I yang diberikan menunjukkan bahwa dari 26 siswa pada tes belajar nilai rata-rata siswa adalah 69. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 17 siswa dan tidak tuntas 9 siswa. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada taraf keberhasilan tindakan pembelajaran (diadaptasikan dari Djamarah & Zain, 2002) persentase ketuntasan tersebut berada pada kategori cukup (C) karena itu peneliti berasumsi bahwa tindakan pembelajaran dalam siklus I dianggap belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti melanjutkan siklus II.

Siklus II proses pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* berjalan dengan baik, hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa sebelumnya dengan model bermain peran (*Role Playing*). Peneliti menjelaskan pokok bahasa media iklan elektronik, siswa sudah terlihat aktif dan berpartisipasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Peneliti dan guru kelas V mengamati bahwa siswa sudah mampu mengungkapkan pikirannya melalui keterampilan berbicara. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ahmadi (Basri 2017) mengatakan kelebihan *Role Playing* atau bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan: a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan; d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II terdapat 22 orang siswa mencapai SKBM. Jika dirata-ratakan maka hasil yang diperoleh dari kalkulasi nilai rata-rata keberhasilan presentasi maka ketuntasan hasil belajar berada pada kategori baik. Sejalan dengan taraf presentase tindakan belajar (diadaptasi dari Djamarah dan Zain, 2014). Berdasarkan kriteria standar tersebut hasil belajar siswa menunjukkan pencapaian $\geq 76\%$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 03 Maros pada tema 9 sub tema 2 benda dalam kegiatan ekonomi, dapat ditingkatkan. Selanjutnya penelitian ini dianggap telah berhasil dan dihentikan di siklus II.

Hipotesis yang dibangun penelitian telah terbukti model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 9 sub tema 2 benda dalam kegiatan di kelas V SDN 03 Maros dengan melihat hasil yang diinginkan telah tercapai dengan baik.

SIMPULAN

masalah sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan proses belajar

keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 03 Maros dengan data yang diperoleh aktivitas guru dan siswa setiap pertemuan (siklus). Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara dari tes siklus I dan Siklus II.

Siklus I sebanyak 17 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan minimal dengan kualifikasi cukup (C). dan dilanjutkan dengan siklus II sebanyak 22 siswa memperoleh nilai ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 03 Maros mengalami peningkatan. Sehingga kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 03 Maros.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, Siti. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IX SMP Negeri 2 Penyambungan." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*: 12–26.
- Iman, Saipul, Maghfirotul Fatha, and Saftuni Juliyana. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Alim / Journal of Islamic Education* 3(1): 105–18.
- Mahaputra, I Gede Dody, Ni Ketut Suarni, I Nyoman Murda. 2016. "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil Sdn 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016-2017." *Mimbar PGSD Undiksha* 6(3).
- Priatna, Setyarini. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Vembria Rose Handayani1, Nindya Putri Pratama* 7(2): 28–35.
- Rukin. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sari, Rika Kurnia. 2020. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2(1): 61–67.
- Fatimah, Siti. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IX SMP Negeri 2 Penyambungan." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*: 12–26.
- Iman, Saipul, Maghfirotul Fatha, and Saftuni Juliyana. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Alim / Journal of Islamic Education* 3(1): 105–18.
- Mahaputra, I Gede Dody, Ni Ketut Suarni, I Nyoman Murda. 2016. "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil Sdn 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016-2017." *Mimbar PGSD*

Undiksha 6(3).

- Priatna, Setyarini. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Vembria Rose Handayani1, Nindya Putri Pratama* 7(2): 28–35.
- Rukin. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sari, Rika Kurnia. 2020. “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2(1): 61–67.