



# Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ani Rosidah\*

PGSD FKIP, Majalengka University, Indonesia

This research is motivated by the students' low speaking ability in Indonesian language learning, which aims to improve students' speaking skills through the application of the Role Playing Model. This research is a Classroom Action Research (CAR) carried out in cycles II using a model from Kemmis and MC. Taggart, each action in each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation, reflection. This research was conducted at elementary school of Rancagoong, District of Cilaku, Cianjur Regency. The subjects of this study were fourth-grade students, amounting to 24 students, consisting of 13 female students and 11 male students. Data collection techniques used are process tests, observations, interviews, and documentation. The data obtained are in the form of test results as primary data as well as observations, while the interviews and documentation as supporting data. The data analysis technique used is descriptive quantitative analysis. The results of the study show that the use of the Role Playing Model can improve students' speaking ability. This is indicated by an increase in the average value from before the action is taken until the implementation of the cycle II. The average value obtained in cycle 1 after being given action reached 66.88% with a graduation percentage of 54.17%. Then in the cycle II the average value obtained increased to 77.40% with a graduation percentage of 83.33%. In general, it can be concluded that the application of the Role Playing Model can improve students' speaking ability in learning the Indonesian Language in grade IV at Elementary school of Rancagoong, District of Cilaku, Cianjur Regency.

**Keywords:** Speaking Skills, Role Playing Model, Indonesian Language

Penelitian ini dilatar belakangi masih rendahnya kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan Model Role Playing. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model dari Kemmis dan MC. Taggart, setiap tindakan pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rancagoong Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 Orang siswa, yaitu 13 Orang siswa perempuan dan 11 Orang siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes proses, observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa hasil tes sebagai data primer serta hasil observasi, wawancara serta dokumentasi sebagai data pendukung. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Model Role Playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari sebelum

## OPEN ACCESS

ISSN 2548-6160 (online)

### \*Correspondence:

Ani Rosidah  
anirosidah.cjr@gmail.com

### Citation:

Rosidah A (2019) Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Proceeding Of The ICECRS*. 2:1. doi: 10.21070/picecrs.v2i1.2386

dilakukan tindakan sampai pelaksanaan siklus II. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus 1 setelah diberikan tindakan mencapai 66,88% dengan persentase kelulusan 54,17%. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 77,40% dengan persentase kelulusan 83,33%. Secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Role Playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Rancagoong Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur.

**Keywords: Kemampuan Berbicara, Model Role Playing, Bahasa Indonesia**

## PENDAHULUAN

Menurut Chaer (2010) "Bahasa adalah sebuah sistem, artinya Bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan". Jadi dalam belajar bahasa sama halnya belajar komunikasi, seperti halnya komunikasi lisan. Siswa akan terus di asah dalam berkomunikasi sehingga akan terampil dalam berbahasa serta siswa akan terbiasa berkomunikasi dengan baik dalam lingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat.

Kemampuan berbicara harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, karena dengan kemampuan berbicara siswa akan lebih terbiasa untuk berinteraksi kepada temannya. Kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar, sehingga siswa akan terus dilatih dalam berbicara. Melalui kemampuan berbicara siswa juga akan terlatih dalam berbahasa, jika tidak terampil dalam berbicara siswa akan kesulitan untuk mengikuti pelajaran karena siswa sulit untuk berinteraksi baik dengan guru ataupun temannya, dengan hal ini siswa tersebut akan mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Keberhasilan belajar siswa akan terlihat dari proses belajar mengajar di sekolahnya, oleh karena itu untuk memperoleh keberhasilan belajar siswa harus di iringi oleh guru yang terus memberikan proses pembelajaran yang bermakna kepada siswa dan motivasi kepada siswa agar semangat untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran khususnya kegiatan berbicara, seringkali siswa merasa malu dan gugup ketika tampil berbicara, sehingga akan menghambat proses belajar siswa tersebut. Antusiasme siswa untuk mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia sangat rendah hal ini terlihat dari beberapa siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran. Permasalahannya bukan dari siswanya saja akan tetapi guru juga kurang kreatif dalam menyampaikan materi sehingga suasana di kelas terasa bosan dan mengakibatkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Bukan hanya itu saja, guru kurang dalam menggunakan model, metode dan teknik dalam proses pembelajaran serta penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam keberhasilan belajarsiswa, Permasalahan di atas berdampak pada kemampuan berbicara siswa, hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih sangat rendah, hal tersebut dapat dilihat dari 24 siswa di SDN Rancagoong tidak sampai setengahnya atau hanya 6 siswa atau 25% yang dikatakan telah memenuhi standar KKM, sedangkan 18 siswa atau 75% belum memenuhi KKM yang ditetapkan. Permasalahan tersebut tidak dapat dibiarkan karena akan mempengaruhi pada karakter siswa dimasa yang akan datang. Sudah sepantasnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus dirubah dengan menggunakan suatu model pembelajaran, agar keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa dapat tercapai. Perubahan yang dimaksud adalah dengan penggunaan model pembelajaran Role Playing.

Model Role Playing pada dasarnya adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk bisa bermain peran atau mampu memainkan tokoh tertentu, hal ini sejalan dengan pendapat Wijaya Dharmawan and et. al. (2014) yang mengemukakan bahwa 'Role Playing merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan suatu permasalahan secara berkelompok'. Berdasarkan pendapat tersebut model Role Playing merupakan suatu model untuk membantu siswa menemukan jati diri seperti kemampuan ataupun keterampilan yang ada didalam dirinya serta potensi diri, dengan penggunaan model Role Playing pula siswa akan dilatih untuk bekerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana penerapan model Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Rancagoong? (2) Bagaimana kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Rancagoong ?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkan model Role Playing, 2) Meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Rancagoong Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model Role Playing.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan guna meningkatkan kualitas maupun kuantitas mengajar berdasarkan asumsi dan teori pendidikan. Model yang digunakan peneliti ini dengan adalah model PTK Kemmis dan Mc Taggart dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam PTK model Kemmis terdiri atas empat tahapan kegiatan pembelajaran yaitu terdiri dari, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian di laksanakan di SDN Rancagoong Kabupaten Cianjur Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV terdiri dari 24 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Sampel sebagai subjek penelitian diambil sebanyak satu kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut [Zarkasyi \(2017\)](#) Role Playing adalah “model pembelajaran yang dalam proses pelaksanaannya melibatkan kolaborasi dengan siswa”. Kolaborasi yang terjalin antara siswa pada pembelajaran dapat diciptakan dengan menekankan pada suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, seperti kegiatan berkelompok dan bermain drama, dengan adanya kolaborasi antar siswa diharapkan siswa mampu untuk bekerja sama dalam mengembangkan kemampuan, ketrampilan dan potensinya. Cara kerja dari model Role Playing terletak pada siswa yang harus memainkan sebuah drama yang ditampilkan di depan kelas, dengan begitu siswa akan dilatih secara mental untuk berani dan percaya diri ketika tampil, sementara siswa yang tidak tampil diharuskan menilai penampilan temannya, dalam menilai tersebut siswa akan dilatih secara kognitifnya.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing pada siklus I tindakan I dirasa masih kurang optimal, terlihat banyak siswa yang bingung dengan penggunaan model pembelajaran Role Playing, karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran Role Playing. Meskipun begitu ada beberapa siswa yang memang terlihat mampu beradaptasi dengan baik, ketika siswa yang lain tidak berani untuk bertanya bila ada yang tidak dimengerti, beberapa siswa berani menanyakan perihal cara menilai temannya yang tampil. Hal tersebut tentunya sangatlah baik untuk perkembangan siswa, karena dalam mengkonstruksikan pengetahuan dan pemahaman siswa salah satunya dengan adanya interaksi tanya jawab.

Penggunaan model pembelajaran Role Playing menunjukkan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dikelas IV SD Negeri Rancagoong. Kegiatan siswa pada siklus I tindakan I dari hasil observasi mencapai 57,2% dengan kategori cukup dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencapai 73,3% dengan kategori baik. Namun kurang optimalnya peneliti dalam menerapkan model pembelajaran Role Playing menjadi bahan refleksi dalam memperbaiki proses pembelajaran pada tindakan selanjutnya.

Pada tindakan II, proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing menunjukkan adanya peningkatan dari kegiatan siswa dan guru meskipun tidak terlalu signifikan. Berdasarkan data hasil observasi untuk kegiatan siswa pada tindakan II mencapai 69,2% dengan kategori baik dan untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencapai 78,5% dengan kategori baik. Meskipun mengalami peningkatan dari tindakan sebelumnya tapi

peneliti merasa penerapan model pembelajaran Role Playing dirasa masih kurang optimal, karena masih banyak siswa yang belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga peneliti merasa harus melakukan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran di siklus selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran guru yang dilakukan pada siklus I tindakan I mencapai 73,3% dan meningkat pada tindakan II menjadi 78,5%. Secara keseluruhan keefektifan kegiatan pembelajaran guru pada siklus I adalah sebesar 75,9% dengan kategori baik.

Sementara untuk kegiatan siswapun mengalami peningkatan dari tindakan I sebesar 57,2% dan meningkat pada tindakan II menjadi 69,2%. Secara keseluruhan keefektifan kegiatan siswa pada siklus I adalah sebesar 63,2% dengan kategori cukup. Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh terhadap keefektifan kegiatan guru dan siswa pada pembelajaran siklus I.

Sementara pada siklus II tindakan I keefektifan kegiatan guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Berdasarkan data hasil observasi pada siklus II tindakan I menunjukkan untuk kegiatan siswa meningkat menjadi 84,6% dengan kategori baik. Sedangkan untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru meningkat menjadi 92,8% dengan kategori sangat baik. Meskipun mengalami peningkatan peneliti merasa bahwa peneliti harus tetap melakukan refleksi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada proses pembelajaran tindakan I.

Pada siklus II tindakan II, dari data hasil observasi guru dan siswa, peningkatan keefektifan proses pembelajaran hanya terjadi pada kegiatan siswa. Berdasarkan data hasil observasi kegiatan siswa pada tindakan II menunjukkan peningkatan menjadi 92,3% dengan kategori sangat baik. Sementara untuk kegiatan guru pada tindakan II tidak mengalami peningkatan, berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa keefektifan kegiatan pembelajaran guru sebesar 92,8% dengan kategori sangat baik. Kegiatan guru pada siklus II tindakan I mencapai 92,8% dan tidak meningkat pada tindakan II dengan persentase sebesar 92,8%. Sementara untuk kegiatan/aktifitas siswa pada tindakan I mencapai 84,6% dan meningkat pada tindakan II menjadi 92,3%. Secara keseluruhan efektifitas kegiatan kegiatan guru pada siklus II adalah sebesar 92,8%, sementara untuk kegiatan siswa adalah sebesar 88,45%.

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh terhadap kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Rancagoong. Penerapan model pembelajaran Role Playing dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil kemampuan berbicara siswa di kelas IV SDN Rancagoong, kemampuan berbicara siswa menunjukkan adanya peningkatan setiap tindakan disiklusnya. Pada tindakan I siklus I nilai rata-rata siswa 66,5, nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 70,20 pada tindakan II. Secara keseluruhan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa di siklus I sebesar 66,88.

Pada siklus II nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa menunjukkan peningkatan disetiap tindakan. Nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa disiklus II tindakan I sebesar 74,79 dan meningkat pada tindakan II menjadi 80. Secara keseluruhan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa disiklus II adalah sebesar 77,40.

Dari data-data di atas menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan disetiap tindakan pada siklus I maupun siklus II. Secara garis besar nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa dikelas IV SDN Rancagoong mengalami peningkatan disetiap siklusnya, yang mana pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 66,88 dan meningkat menjadi 77,40 disiklus II.

Peningkatan pada ketuntasan klasikalpun mengalami peningkatan setiap tindakan disiklus I dan II. Pada siklus I tindakan I ketuntasan klasikal sebesar 41,7% dan meningkat menjadi 66,7% pada tindakan II. Ketuntasan klasikal pada siklus I secara keseluruhan adalah sebesar 54,17%. Sementara itu, pada siklus II ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan disetiap tindakanya, pada siklus II tindakan I ketuntasan belajar klasikal sebesar 75% dan mengalami peningkatan menjadi 87,5% pada tindakan II. Secara keseluruhan peningkatan ketuntasan belajar klasikal disiklus II adalah sebesar 83,33%.

Berdasarkan data-data tersebut secara garis besar ketuntasan belajar klasikal menunjukkan adanya peningkatan setiap tindakan disiklusnya, dan dari data tersebut menunjukkan juga bahwa

peningkatan ketuntasan belajar mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai 54,17% dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II. Dari data-data tersebut penelitian dihentikan disiklus II karena pada siklus II target dari penelitian telah terpenuhi.

Pada pelaksanaan siklus I dengan tema “Petunjuk lalu lintas” menggunakan model pembelajaran Role Playing, hasil nilai kemampuan berbicara siswa dengan nilai rata-rata 66,88 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 54,17% yang berada pada kategori sedang, sebanyak 13 siswa sudah mampu mencapai nilai KKM dari jumlah keseluruhan yaitu 24 siswa, KKM yang ditetapkan di SDN Rancagoong untuk pelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV adalah sebesar 70. Ketuntasan belajar (Mastery learning) pada siklus I masih berada dibawah standar Mastery Learning yang telah ditentukan yaitu 75%.

Pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa mencapai nilai rata-rata 77,40 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 83,33% yang berada pada kategori sangat tinggi, sebanyak 20 siswa dinyatakan telah memenuhi KKM yang ditetapkan di SDN Rancagoong. Maka dapat disimpulkan bahwa jika dilihat berdasarkan standar Mastery Learning, kemampuan berbicara siswa sudah dinyatakan tuntas karena berada di atas standar Mastery Learning yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Peningkatan yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya pada nilai rata-rata siswanya saja, akan tetapi pada ketuntasan belajar klasikalnya terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Model pembelajaran Role Playing membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif karena dalam model ini guru tidak lagi mendominasi proses pembelajaran, dan siswa tidak lagi ditempatkan sebagai objek pembelajaran, sehingga dengan model ini siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara, pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 66,88 dengan ketuntasan klasikal mencapai 54,17%. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 77,40 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 83,33%, yang artinya ketuntasan belajar klasikal pada siklus II telah mencapai batas mastery learning yang ditetapkan oleh peneliti sebesar 75%. Adapun persentase peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 34,16%.

Peningkatan di atas tidak terlepas dari adanya rangkaian pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diyakini akan mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Menurut [Zarkasyi \(2017\)](#) Role Playing adalah “model pembelajaran yang dalam proses pelaksanaannya melibatkan kolaborasi dengan siswa”. Kolaborasi yang terjalin antara siswa pada pembelajaran dapat diciptakan dengan menekankan pada situasi/suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, seperti kegiatan berkelompok dan bermain drama, dengan adanya kolaborasi antar siswa diharapkan siswa mampu untuk bekerja sama dalam mengembangkan kemampuan, ketrampilan dan potensinya.

Data-data dan temuan yang didapatkan oleh penelitipun diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh menurut [Sukreni and et. al. \(2014\)](#) Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian pada siswa kelas V di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng., kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Role Playing lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran Role Playing adalah 83,80 berada pada kategori sangat baik dan rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional adalah 60,08 berada pada kategori cukup Menurut [Sutarjana \(2015\)](#) Hasil penelitian pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kerobokan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, pada keterampilan berbicara berdasarkan observasi pada siklus I pertemuan I dengan aspek pelafalan jumlah skor yang diperoleh siswa sebesar 76. Pada aspek intonasi jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa sebe-

sar 62. Pada aspek struktur kata/kalimat jumlah skor yang diperoleh yang diperoleh seluruh siswa sebesar 64. Pada aspek kelancaran jumlah skor yang diperoleh seluruh sebesar 67. Pada aspek ekspresi jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa sebesar 69. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase keterampilan berbicara siswa pada pertemuan I siklus I adalah sebesar 50,22% dengan kategori sangat rendah.

Menurut Wibawa, et al (2016) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan yaitu berdasarkan hasil analisis data post-test pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa dari 38 siswa terdapat 30 siswa kategori keterampilan berbicaranya sangat baik dengan presentase 78,94% dan 8 siswa kategori keterampilan berbicaranya baik dengan presentase 21,06%.

Berdasarkan paparan di atas, maka pembelajaran kemampuan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing yang dilaksanakan dari siklus I sampai siklus II dengan masing-masing dua tindakan mengalami peningkatan. Berdasarkan uraian tersebut, hal ini membuktikan penggunaan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan kemampuan Berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Rancagoong Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Rancagoong menunjukkan perubahan kearah yang lebih baik. Penggunaan model pembelajaran Role Playing dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada para siswa dalam proses pembelajaran dan siswa lebih aktif, kreatif, serta pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan lembar observasi guru di siklus I sebesar 75,9% meningkat pada siklus II menjadi 92,8% dan berdasarkan hasil observasi siswa di siklus I sebesar 63,2% meningkat pada siklus II menjadi 88,45%.

2. Kemampuan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Rancagoong menunjukkan peningkatan yang baik, hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa yang mengalami peningkatan setiap siklusnya, disiklus I nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa sebesar 66,88 atau sebesar 54,17% meningkat.

## REFERENCES

- Chaer, A. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal* (Jakarta: PT Rineka Cipta)
- Dharmawan and et. al. (2014). Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V. e-Journal. *MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha 2*
- Sukreni and et. al. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *SD 2*
- Sutarjana (2015). Penerapan metode pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa. *Indonesia. V 3*
- Zarkasyi (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama)

**Conflict of Interest Statement:** The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2019 Rosidah. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.