

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD NEGERI 2 TASIKMADU

Nanda Nur Rahmania[✉], Slamet Widodo, Rif'an Ahmad Najih
PGSD, Al-Hikmah
PGSD, Al-Hikmah
Surabaya, Indonesia
[✉] nurrahmaniananda@gmail.com

Kata Kunci: model pembelajaran *role playing*, keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

Tipe Artikel:
Hasil penelitian/kajian teoritik

Abstrak

Hasil wawancara dengan wali kelas dan pengamatan di kelas menunjukkan sebagian besar siswa belum mampu berbicara dengan jelas, cenderung menggunakan kalimat pendek yang kurang tersusun, serta kesulitan merangkai kalimat panjang dengan tata bahasa tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa dalam Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 2 Tasikmadu, Malang. Desain penelitian menggunakan eksperimen *One Group Pretest-Posttest* dengan 23 siswa sebagai responden. Data dikumpulkan melalui tes, wawancara, dan observasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t. Analisis data dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Pretest* adalah 51, sedangkan setelah diberikan perlakuan (*treatment*), nilai rata-rata *Posttest* meningkat menjadi 74,69. Uji normalitas menunjukkan bahwa data memiliki nilai signifikansi sebesar 0,814 ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,382 ($> 0,05$), yang mengindikasikan bahwa distribusi data bersifat homogen. Pada tahap akhir, uji t dilakukan dengan hasil nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *Pretest* dan *Posttest*. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa.

© 2025 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

keterampilan berbicara adalah kemampuan individu untuk menyampaikan pikiran, ide, informasi dan fakta kepada orang lain melalui kata-kata atau bunyi artikulasi. Keterampilan adalah fondasi yang dimiliki oleh setiap individu, yang didapatkan melalui latihan dan pengalaman, yang memungkinkan seseorang untuk melaksanakan tugasnya dengan baik dan efisien. Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dilakukan oleh setiap orang. Berbicara juga menjadi kebutuhan personal setiap siswa untuk bersosialisasi terhadap masyarakat lainnya. Keterampilan berbicara harus dimiliki oleh siswa agar ide, pikiran dan perasaan dapat disampaikan dan dipahami oleh orang lain. Menurut Abidin (2015) keterampilan kemampuan berbicara yang baik dapat membantu siswa untuk menguasai materi mata pelajaran lain. Apabila dalam proses pembelajaran peserta didik

masih kurang atau belum menguasai materi, maka siswa dapat bertanya kepada gurunya dengan cara berbicara.

Dalam pendidikan di negara Indonesia mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan pada tiap-tiap sekolah, pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa dapat mengerti cara penggunaan bahasa Indonesia yang benar dan juga agar menambah kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan efektif dalam berbicara secara lisan maupun tulisan. Menurut Hidayah dkk (2024) Kemampuan membaca dan menulis yang kurang disebabkan oleh dua hal, yaitu faktor dari dalam dan luar individu. Faktor internal mencakup rendahnya motivasi belajar, keterbatasan kecerdasan intelektual, serta minimnya minat terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kekurangan fasilitas dan infrastruktur, kondisi lingkungan, dan kompetensi para guru. Hasil observasi yang dilakukan di kelas, guru masih kurang dalam melakukan kegiatan yang bervariasi kepada siswanya dalam pembelajaran, menurut Khairoes (2019). Permasalahan yang dialami siswa-siswi dalam mempraktikkan keterampilan berbicara diantaranya yaitu, kesulitannya bagi siswa-siswi dalam pemilihan kata dan tata bahasa, rendahnya konsentrasi, penggunaan campur kode, terbatasnya kosakata yang dimiliki.

Kemampuan berbicara dalam pembelajaran di sekolah sangat penting sebagai media untuk menyampaikan pendapat, gagasan, memberikan dan menerima informasi, atau bahkan sekadar mendengarkan keluhan. Memiliki kemampuan berbicara yang benar juga memiliki kemampuan untuk menciptakan generasi yang berbudaya (Samsul, 2014).

Orang yang mampu dan terbiasa berbicara untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dipengaruhi pada konteks dan situasi dimana ia berbicara, dan itu benar terjadi. Agar siswa-siswi memiliki kemampuan berbicara yang benar maka perlu dilatih pengucapan, intonasi, pemilihan kata dan cara penggunaan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbicara dan menyusun tata bahasa fokus pada kemahiran berbahasa seseorang (Mohtar & Singh, 2015).

Penggunaan bahasa yang baik, benar, dan tepat yaitu kemampuan berkomunikasi dengan sesama dengan berbagai macam keadaan/situasi, maka untuk mencapai tujuan pembelajaran mapel Bahasa Indonesia SD diperlukannya media, metode, dan alat pembelajaran yang benar dan tepat. Dan perlu diadakannya pengembangan strategi pembelajaran yang berguna untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. pembelajaran berbasis audio visual, media digital, game dan lainnya (Hamidullah, 2022).

Menurut Simarmata (2022), untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, beberapa solusi yang dapat diterapkan antara lain penggunaan media pembelajaran yang menarik, penerapan metode latihan berbicara, serta pemberian motivasi kepada siswa.

Berikut keterampilan berbicara yang harus dikuasai dalam melaksanakan aktivitas berbicara Mulyati, (2024): 1) Mengartikulasikan berbagai bunyi dengan jelas agar pendengar dapat membedakannya dengan mudah, 2)Memanfaatkan tekanan, nada, dan intonasi secara tepat dan jelas agar pendengar dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh pembicara, 3)Mengggunakan bentuk kata, susunan kata, dan pilihan kata yang sesuai, 4)Mengggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan konteks komunikasi dan hubungan antara pembicara dan pendengar, 5)Menyampaikan unsur-unsur kalimat utama dengan jelas agar mudah dipahami oleh pendengar, 6)Berusaha menyampaikan ide-ide atau informasi

tambahan untuk memperjelas ide-ide utama, 7) Mencoba menyusun wacana secara koheren dan harmonis sehingga pendengar dapat mengikuti alur pembicaraan dengan mudah.

Media audio visual memiliki potensi untuk memperluas pengetahuan siswa dengan menyajikan informasi dan wawasan baru, serta pengalaman yang sulit diperoleh secara langsung. Media ini dapat membangkitkan minat belajar siswa melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga mampu memicu respons siswa yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Yuanta, 2017)

Peneliti memilih menggunakan metode bermain peran sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 2 Tasikmadu Malang. Metode ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran mengembangkan kemampuan ekspresi mereka, serta meningkatkan keberanian dalam belajar. Dengan demikian, metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara serta hasil belajar siswa secara signifikan. (Husada dkk, 2019)

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, masalah penelitian yang dirumuskan adalah apakah metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara berpengaruh pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tasikmadu, Malang? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Negeri 2 Tasikmadu Malang.

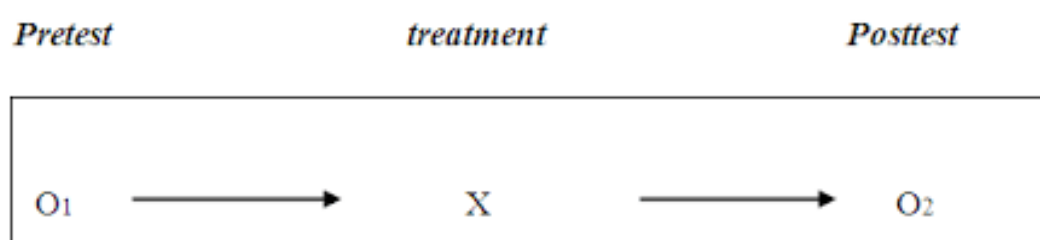
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis eksperimen. Penelitian eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan. Menurut Sugiyono (2019:111) Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang menggunakan percobaan untuk menguji pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen *Pre-Experimental Designs* dan desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini tidak melibatkan perbandingan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan, karena penelitian ini hanya berfokus pada satu kelompok saja. Rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* yang diperoleh sebelum perlakuan dengan hasil *posttest* yang diperoleh setelah perlakuan diberikan (Dewi, 2020). Melakukan *pretest* sebelum memberikan perlakuan memungkinkan hasil perlakuan diketahui dengan lebih akurat, karena hasil tersebut dapat dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 23 siswa. Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri 2 Tasikmadu Kota Malang pada Semester 1 tahun ajaran 2024/2025.

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan guna mencapai tujuan penelitian. Metode ini sangat berguna untuk memberikan jawaban kepada penelitian dan menilai hasilnya. Peneliti dapat memilih metode pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan mereka. Sedangkan instrumen penelitian adalah alat yang bersifat teknis dan operasional, digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data selama proses penelitian. Instrumen ini sangat penting karena

dapat mempengaruhi validitas data yang diperoleh. Jika instrumen penelitian tidak tepat atau tidak akurat, hal ini bisa berdampak pada hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan metode tes, yakni tes keterampilan berbicara melalui penilaian unjuk kerja. Siswa diberikan tugas untuk menunjukkan kemampuannya saat melakukan dialog. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Rubrik penilaian berfungsi sebagai alat evaluasi yang digunakan untuk menilai kinerja siswa berdasarkan kriteria yang telah ditentukan secara rinci. Siswa diminta untuk menunjukkan kemampuan mereka saat berdialog. Aspek-aspek yang dinilai mencakup pelafalan, intonasi, pemahaman atau ekspresi, dan kelancaran berbicara (Dewi, 2020).



Gambar 1.: *One group pretest-posttest design*

O1: Tes awal (*Pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan.

X: Perlakuan (*Treatment*) pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi interaktif.

O2: Tes akhir (*Posttest*) dilakukan setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t untuk menganalisis data. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak, uji homogenitas adalah metode untuk mengevaluasi apakah sampel-sampel dari dua atau lebih populasi memiliki distribusi nilai yang seragam atau bersifat homogen.

Data yang digunakan untuk uji normalitas diambil dari hasil nilai *Pretest* dan *Posttest*. Uji normalitas data kemampuan belajar siswa dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Pedoman pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: 1.) Nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal, 2.) Nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini merupakan eksperimen yang menerapkan pembelajaran *Role Playing* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada modul ajar yang telah divalidasi. Modul ajar memuat capaian pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase B pada aspek berbicara yaitu 1) Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gesture yang santun, berbicara efektif dengan volume dan intonasi secara tepat, 2.) Berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi, 3.) Menceritakan kembali informasi dari teks narasi. Berdasarkan CP tersebut, telah disusun tujuan pembelajaran sebanyak 2 butir yaitu 1) Peserta didik mampu berbicara dengan menggunakan pilihan kata yang tepat, sikap tubuh yang santun, serta intonasi dan volume suara yang sesuai

dengan konteks peran yang dimainkan dan 2) Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam percakapan atau diskusi kelompok dengan memerankan karakter tertentu, serta menceritakan kembali informasi dari teks narasi secara runtut dan menarik sesuai peran yang dimainkan.

Sebelum pelaksanaan *treatment* (pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Role Playing*), penelitian diawali dengan *Pretest*. Hasil *Pretest* tercantum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil *pretest* siswa kelas IV

No	Siswa	Kelas	Nilai
1	AF	IV	48
2	AS	IV	48
3	AN	IV	48
4	AB	IV	48
5	AZ	IV	51
6	DLP	IV	50
7	FZD	IV	60
8	FAA	IV	59
9	HHL	IV	35
10	JD	IV	60
11	MF	IV	42
12	MR	IV	41
13	MDS	IV	37
14	MRP	IV	95
15	NA	IV	48
16	NRS	IV	50
17	PD	IV	51
18	RAP	IV	45
19	RAP	IV	44
20	SK	IV	52
21	SA	IV	55

No	Siswa	Kelas	Nilai
22	SC	IV	50
23	AAR	IV	45

Tabel 3 menampilkan data statistik deskriptif nilai *pretest* siswa kelas IV. Tabel ini mencakup informasi tentang nilai Interval, Frekuensi dan Persentase yang memberikan gambaran mengenai distribusi dan sebaran nilai *pretest* siswa.

Tabel 2. Deskripsi hasil *pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	90-100	1	4,3%
2.	80-89	-	0%
3.	70-79	-	0%
4.	60-69	2	8,7%
5.	50-59	10	43,4%
6	40-49	8	34,7%
7.	30-39	2	8,7%
8.	20-29	-	0%
9.	10-19	-	0%
10.	9-0	-	0%
Jumah siswa		23	100%
Tuntas (>70)		1	4,3%
Tidak Tuntas (<70)		22	95,6%
Tertinggi		95	
Terendah		35	
Rata-Rata		51	

Berdasarkan tabel 3.3, hasil belajar siswa yang memenuhi kktp sebanyak 1 siswa dengan persentase 4,3% , sedangkan siswa yang belum memenuhi kktp sebanyak 22 siswa dengan persentase 95,6%. Siswa yang memenuhi kktp yaitu siswa MRP, sedangkan siswa yang

belum memenuhi kktp yaitu siswa AF, AS, AN, AB, AZ, DLP, FZD, FAA, HHL, JD, MF, MR, MDS, NA, NRS, PD, RAP, RAP, SK,SA, SC, AAR.

Peneliti melaksanakan *Posttest* untuk mengukur perkembangan kemampuan siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Pada tahap ini, siswa diberikan lembar tes yang berisi contoh dialog atau percakapan yang telah dianalisis sebelumnya untuk membantu pemahaman mereka. Berdasarkan hasil *Posttest* tersebut, diperoleh data mengenai kemampuan siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tasikmadu, Kabupaten Malang.

Tabel 3. Hasil *posttest* siswa kelas IV

No	Siswa	Kelas	Nilai
1	AF	IV	71
2	AS	IV	87
3	AN	IV	87
4	AB	IV	75
5	AZ	IV	66
6	DLP	IV	69
7	FZD	IV	76
8	FAA	IV	88
9	HHL	IV	54
10	JD	IV	77
11	MF	IV	75
12	MR	IV	59
13	MDS	IV	54
14	MRP	IV	99
15	NA	IV	78
16	NRS	IV	61
17	PD	IV	74
18	RAP	IV	71
19	RAP	IV	83
20	SK	IV	90

21	SA	IV	71
22	SC	IV	86
23	AAR	IV	67

Deskripsi statistik dari data nilai *Posttest* siswa kelas IV disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Deskripsi hasil *posttest* siswa kelas IV

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	90-100	2	8,7%
2.	80-89	5	21,7%
3.	70-79	9	39,1%
4.	60-69	4	17,3%
5.	50-59	3	13,4%
6.	40-49	-	0%
7.	30-39	-	0%
8.	20-29	-	0%
9.	10-19	-	0%
10.	9-0	-	0%
Jumah siswa		23	100%
Tuntas (>70)		16	66,6%
Tidak Tuntas (<70)		7	30,4%
Tertinggi		99	
Terendah		54	
Rata-Rata		74,69	

Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada tes akhir (*Posttest*) adalah 99, sedangkan nilai terendah adalah 54. Hasil belajar siswa yang memenuhi kktp sebanyak 16 siswa dengan persentase 66,6%, sedangkan siswa yang belum memenuhi kktp sebanyak 7 siswa dengan persentase 30,4%. Siswa yang memenuhi kktp yaitu siswa AF, AS, AN, AB, FZD, FAA, JD, MF, MRP, NA, PD, RAP, RAP, SK, SA,SC, sedangkan siswa yang belum memenuhi kktp yaitu siswa AZ, DLP, HHL, MR, MDS, NRS, AAR. Analisis statistik

menunjukkan peningkatan pada nilai rata-rata tes akhi, yaitu 74,69. Sebanyak 16 siswa berhasil memperoleh nilai diatas kktp.

Setelah dilakukan *Pretest* dan *Posttest* di kelas eksperimen, penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk uji normalitas data. Analisis ini membantu menentukan apakah data berdistribusi normal ataupun tidak. Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Asumsi normalitas terpenuhi jika nilai signifikansi statistik > 0,05. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre-Test	.192	23	.028	.771	23	<.001
Hasil Post-Test	.094	23	.200 [*]	.975	23	.814

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil uji normalitas

- Jika nilai Signifikansi > 0,05 maka disimpulkan nilai berdistribusi normal
- Jika nilai Signifikansi < 0,05 maka disimpulkan nilai berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,814 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual bersifat **normal**.

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre Test Post Test	Based on Mean	.781	1	44	.382
	Based on Median	.848	1	44	.362
	Based on Median and with adjusted df	.848	1	41.130	.362
	Based on trimmed mean	.833	1	44	.366

Gambar 3. Hasil uji homogenitas

- Jika nilai Sig > 0,05 maka disimpulkan distribusi data homogen
- Jika nilai Sig < 0,05 maka disimpulkan distribusi data tidak homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,382. Nilai ini lebih besar daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang diuji memenuhi syarat homogenitas. Dapat disimpulkan data tersebut menunjukkan bahwa memiliki sifat yang seragam atau **normal**.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - PostTest	-23.69565	9.59846	2.00142	-27.84634	-19.54497	-11.839	22	<.001

Gambar 4. Contoh gambar grafik

- **Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05** menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel memiliki pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan yang terjadi.
- **Nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05** menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel tidak memiliki pengaruh yang bermakna terhadap perubahan yang terjadi.

Hasil uji t yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,001. Karena nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel awal dengan variabel akhir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV. Penelitian ini menerapkan metode *pra-eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest design* pada satu kelompok. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Tasikmadu, Malang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk laporan yang mencakup temuan utama, analisis data, serta interpretasi mengenai efektivitas model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis praktik aktif di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh uji normalitas posttest 0,814 > 0,05, maka disimpulkan data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,382 > 0,05, yang mengindikasikan bahwa data bersifat homogen. Setelah diverifikasi normal dan homogen, maka data siap dilanjutkan untuk pengujian hipotesis. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan juga posttest.

Setelah melakukan serangkaian pengumpulan data, terdapat beberapa tahapan yang perlu didiskusikan. Pada tahap *plan*, modul ajar telah dikembangkan dan divalidasi oleh peneliti. Hasil pengembangan modul ajar menunjukkan bahwa beberapa aspek, seperti aspek isi, memperoleh skor tinggi, yakni 5, dengan kategori sangat tinggi. Nilai tinggi tersebut dicapai berkat penerapan prosedur yang tepat dalam penyusunan modul ajar. Penulis mengikuti alur yang telah ditentukan dalam buku pedoman yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud Ristek). Hal ini sejalan dengan pendapat Dinda (2020), yang menyatakan bahwa penyusunan modul ajar yang sesuai pedoman akan menghasilkan kualitas yang sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara di SD Negeri 02 Tasikmadu Malang, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV di sekolah tersebut.

Peneliti menyarankan agar guru yang mengajar materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan teori *role playing* memperhatikan tingkat kesulitan materi dan variasi media pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk membantu siswa dengan kemampuan belajar rendah meningkatkan hasil belajarnya. Meskipun bukan faktor utama, aspek ini perlu mendapat perhatian khusus dari guru agar capaian belajar siswa dapat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2015). Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas III dengan Metode Bermain Peran di SD 05 Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang. *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015*, vol (1), halaman 1.
- Khairoes, D. Taufina, T. (2019). Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar (2019-11-09). *Jurnal Basicedu*, vol (4), halaman 2.
- Situmorang, NL. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara dan Faktor Penyebabnya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa-Siswi Kelas X SMA Yapim Taruna Sei Rotan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, vol (5), halaman 5144-5152.
- Samsul (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Kelas IV SDN Satu Galumpang Melalui Metode Latihan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4 (8), 173-192.
- Mohtar, T. M., & Singh, C. K. (2015) *Developing the Speaking Skills among ESL Elementary Learners. The Asian Journal of English Language & Pedagogy* , vol 3, hal 161-180
- Hamidullah Ibda, E. W. (2019). *Improving Students' Skills of Writing Scientific Articles Through 'One Semester One Book' Writing Program. International Journal of English Education and Linguistics*, 1(1), 10-13.
- Husada, A. Untari, M. F. A. Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, vol (2), 124-130.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual (2020-10-21). *Mimbar Ilmu*, vol (25), 449-459.

Rahmawati, E. Ferry, P. Z., Kurniawati, K., & Apriyani, L. (2023). Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan Dalam Aspek Berbicara Materi Bahasa Indonesia SD Menggunakan Model Role Playing (2023-07-13). *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, vol (9), 243-250.

Simarmata, M, Y. Yatti, M. P., & Fadhillah, M. P. (2022). Analisis Keterampilan Berbicara Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMP Negeri 1 Kuala Mandor B. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol (13), 47-59

Dewi, K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Audio Visual. *Mimbar Ilmu*, 25 (3), 449-459

Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar. *IBRIEZ*, 2 (2), 59-70

