

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN LITERASI MINAT BACA SISWA

Ririn Erliana <sup>1</sup>, Dwi Agus Setiawan <sup>2</sup>, Denna Delawanti <sup>3</sup>

Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Univesitas PGRI Kanjuruhan Malang

### Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya kemampuan berbicara dan minat literasi membaca pada siswa di kelas II di SD Negeri 1 Plandi. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara dan minat literasi membaca siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah sebanyak 15 siswa yang terdiri dari 5 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Peningkatan kemampuan berbicaradan minat literasi membaca pada siswa setiap siklus setelah diterapkan metode pembelajaran Role Playing pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Plandi. Semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan berbicara dan minat literasi pada siswa mengalami peningkatan. Meskipun rata-rata prasiklus sebesar 56,46% memenuhi persyaratan kualifikasi, beberapa klaim masih memerlukan perbaikan. Siklus 1 menunjukkan peningkatan dibanding prasiklus sebelumnya dengan rata-rata 73,66% dengan kriteria tinggi. Mereka mencapai rata-rata 87,66% dengan standart sangat tinggi pada siklus 2. Kenaikan pada tiap tahap dikarenakan penerapan model pembelajaran Role Playing dalam penelitian. Seperti deketahui model pembelajaran Role Playing dapat melatih siswa ntuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, siswa akan terlatih berinisitif dan berkreatif, dapat menanamkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah ketika memerankan scenario yang dibuat, dan keterlibatan para para peserta permainan peran bisa meniptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada maslah yan dibahas.

### Abstrak (Inggris)

*This research is motivated by the low speaking ability and reading literacy interest in students in grade II at SD Negeri 1 Plandi. The purpose of this study is to improve students' speaking ability and reading literacy interest through the application of the Role Playing learning model. The type of research used is classroom action research (CAR). The subjects of this study were 15 students consisting of 5 female students and 10 male students. The implementation of the action was carried out in 2 cycles. Data collection techniques used were interviews, observation and documentation. The increase in speaking ability and reading literacy interest in students in each cycle after the application of the Role Playing learning method to grade II students at SD Negeri 1 Plandi. The enthusiasm of students in following the learning process shows that speaking ability and literacy interest in students have increased. Although the average pre-cycle of 56.46% met the qualification requirements, some claims still needed improvement. Cycle 1 showed an increase compared to the previous pre-cycle with an average of 73.66% with high criteria. They achieved an average of 87.66% with a very high standard in cycle 2. The increase in each stage was due to the application of the Role Playing learning model in the study. As is known, the Role Playing learning model can train students to understand and remember the contents of the material to be played, students will be trained to take the*

### Sejarah Artikel

*Submitted: 10 Februari 2025*

*Accepted: 15 Februari 2025*

*Published: 16 Februari 2025*

### Kata Kunci

*Kemampuan Berbicara,  
Literasi Minat baca Siswa,  
Role Playing*

### History Artikel

*Submitted: 10 Februari 2025*

*Accepted: 15 Februari 2025*

*Published: 16 Februari 2025*

**Keywords:** *Speaking Ability,  
Students' Reading Literacy  
Interest, Role Playing*

*initiative and be creative, can instill the spirit of students in solving problems when playing the scenario created, and the involvement of the role play participants can create both emotional and intellectual equipment on the problems discussed.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia SD ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi atau berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat 4 cakupan aspek ketrampilan berbahasa seperti ketrampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara, salah satu dari keempat cakupan aspek tersebut yaitu kemampuan berbicara masih belum diterapkan oleh guru saat kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang berpartisipasi dikarenakan kurang terlatih dan rendahnya keberanian siswa dalam berbicara, jika hal ini terus terjadi maka siswa akan cenderung kurang aktif dalam berdiskusi, mengeluarkan pendapat, bertanya dan berapresiasi sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran maka dari itu guru harus menerapkan kemampuan berbicara dengan mengembangkan daya tangkap, makna, peran, daya tafsir, menilai dan mengekspresikan diri dengan berbicara secara baik dan benar (Sari, 2020).

Dalam hal ini sejalan dengan apa yang peneliti temukan pada saat melakukan penelitian di SD Negeri 1 Plandi Kec Wonosari pada siswa kelas II. Dimana siswa lebih cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, yang mengakitbatkan komunikasi hanya berjalan satu arah. Kurangnya keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat serta menyampaikan apa yang sebenarnya belum dia pahami. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pembelajaran yang tidak efektif. Maka dari itu perlunya upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa. Ketrampilan berbicara merupakan suatu ketrampilan yang penting dan harus dimiliki oleh setiap individu tanpa mengabaikan ketrampilan yang lain. Berbicara merupakan suatu kemampuan dari individu dalam berkomunikasi dengan siapapun baik secara formal ataupun non formal. (Beta, 2019) namun pada kenyataannya saat mengikuti proses pembelajaran siswa masih sangat sulit dalam berbicara didalam kelas.

Disamping ketrampilan berbicara ada pula ketrampilan yang seharusnya dikuasai siswa dengan baik, yaitu ketrampilan membaca. Di era modern saat ini dan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan baca dan tulis dengan baik. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu mempersiapkan diri dengan baik dalam menghadapi perkembangan jaman. (Rohim & Rahmawati, 2020). Dalam menciptakan kegiatan membaca yang berkualitas minat menjadi salah satu point yang penting. Peringkat minat baca di Indonesia masih tergolong rendah, dan belum mengalami perubahan yang signifikan. (Indra Dewi, Sunti, & Hamidah, 2023). Pada jenjang sekolah dasar merupakan usia yang tepat untuk menanamkan kebiasaan positif yang nantinya akan dibawa sampai dewasa karena pada usia sekolah dasar memang saatnya untuk pembentukan karakter. (Strategi, Role, & Dan, 2021). Maka dari itu diperlukannya sebuah media agar dapat terciptanya suasana pembelajaran yang baik sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan.

Selain kemampuan seorang guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, media juga menjadi satu factor penting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media menjadi satu perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswa. Ketepatan dalam pemilihan media dapat berpengaruh pada pengembangan minat serta membangkitkan motivasi siswa. (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Dengan menggunakan media diharapkan seorang

guru bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dengan baik dan menyenangkan sehingga mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

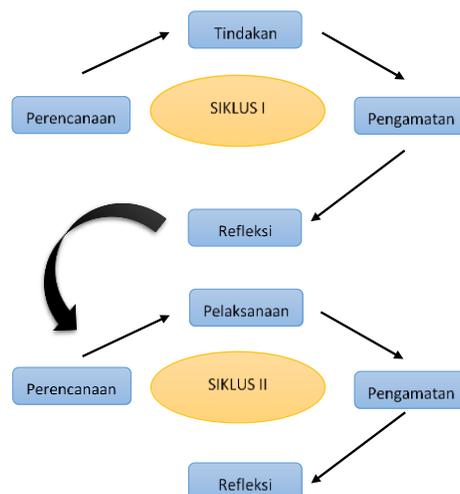
Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan maka peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan literasi minat baca siswa. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran interaksi social yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif melalui personalisasi dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas (Kencana Sari, 2018). Pada umumnya anak usia sekolah dasar akan menyenangi model pembelajaran ini karena siswa akan diberikan kesempatan untuk berkomunikasi secara interpersonal. Adapun langkah-langkah dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut 1.Guru menerangkan kepada siswa mengenai materi jenis-jenis cerita fiksi dan unsur-unsurnya 2.Guru memberikan satu cerita yang dikemas dalam bentuk scenario atau teks dialog yang digunakan untuk *Role Playing* 3.Guru menugaskan siswa untuk membagi peran yang ada didalam teks dialog tersebut 4.Guru menjelaskan peraturan *Role Playing* 5.Guru memberikan contoh bermain peran berdasarkan scenario yang ada 6.Guru mempersilahkan siswa untuk berlatih dan memahami isi cerita yang diperankan 7.Guru mempersilahkan siswa untuk memulai memainkan perannya berdasarkan cerita teks dialog 8.Guru memberikan pujian dan reward kepada siswa setelah selesai bermain peran. Model pembelajaran *Role Playing* memiliki keunggulan, adapun keunggulan *Role Playing* adalah sebagai berikut 1.Melatih peserta memahami isi drama yang akan didramakan 2.Peserta didik akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif 3 .Bakat peserta didik akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama 4 .Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya 5.Peserta didik menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesame 6.Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami (Oktivianto, Hudaidah, & Alian, 2018)

Sesuai dengan penjelasan langkah-langkah dan keunggulan dari model pembelajaran *Role Playing* diharapkan mampu membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik, serta dapat menumbuhkan kreativitas dan minat siswa (Setyowati, Kartikasari, & Nuryasana, 2020). Penerapan model *Role Playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan kemampuan berbicara dan literasi minat baca karena siswa diminta untuk berimajinasi dan penghayatan didepan kelas dengan memerankan suatu tokoh melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan, mengenal cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam bermain peran serta dengan model *Role Playing* akan menumbuhkan minat literasi baca pada siswa (Sari, 2020).

Berdasarkan hal tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan literasi minat baca siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Diharapkan penelitian ini dijadikan dasar dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan literasi minat baca siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia kelas II Bab 5 berteman dalam keberagaman. Sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan siswa dapat memusatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatannya selama proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topic **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dan Literasi Minat Baca Siswa.”**

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, pendekatan yang dilakukan secara alami dan metode yang digunakan berpusat pada pengamatan mendalam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom and Research*). Pelaksanaan penelitian direncanakan dengan dua tindakan yaitu siklus I dan siklus II dengan masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada siklus I dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis dan Taggart yang mencakup 4 komponen yaitu pertama kegiatan perencanaan (*planning*), pada tahap ini peneliti mempersiapkan pokok bahasan, dan menyiapkan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran. Kedua tindakan/perlakuan (*action*), pada tahap ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Ketiga observasi (*observation*), pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan proses pembelajaran, keefektifan model pembelajaran *Role Playing* sebagai pedoman perbaikan tahap selanjutnya. Keempat refleksi (*reflection*) atau evaluasi, pada tahap ini peneliti mencatat hasil dari tahap observasi mengevaluasi dan menganalisis hasil dari proses pembelajaran. Pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart tergambar pada bagan sebagai berikut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart (Febriyanti, Istihapsari, & Afriady, 2021)

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 1 Plandi Wonosari berjumlah 15 siswa, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Plandi kecamatan Wonosari Kabupaten Malang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara digunakan dalam proses pengambilan data untuk memastikan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung guna mengetahui minat serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi, dalam penelitian ini peneliti mendokumentasikan foto-foto selama kegiatan penelitian dilapangan.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan Lembar angket.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada Siswa kelas II di SD Negeri 1 Plandi kecamatan wonosari kabupaten Malang, yang berjumlah 15 siswa dengan 5 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Dengan mata pelajaran bahasa Indonesia bab 1 “Berteman dalam keberagaman” semester II. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 desember 2024. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan menjadi 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran Role Playing. Dengan mengajak siswa untuk bermain peran sesuai dengan karakter yang ada pada cerita.

### 1. Siklus 1

#### Perencanaan

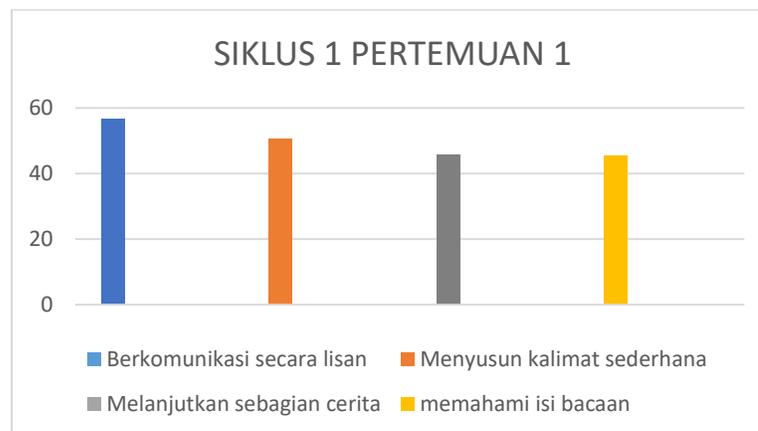
Pada penelitaan ini, tahap perencanaan peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus 1. Peneliti mendiskusikan tema pembelajaran dan mempersiapkan modul ajar yang akan disampaikan. Kemudian, peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa, reward yang akan diberikan untuk memotivasi anak dan kamera handphone untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

#### Pelaksanaan tindakan

Melaksanakan tindakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran Role Playing atau bermain peran. Dimana guru mengajak siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh-tokoh yang ada pada cerita sesuai dengan alur cerita yang telah disiapkan guru. Disini guru mengamati aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi.

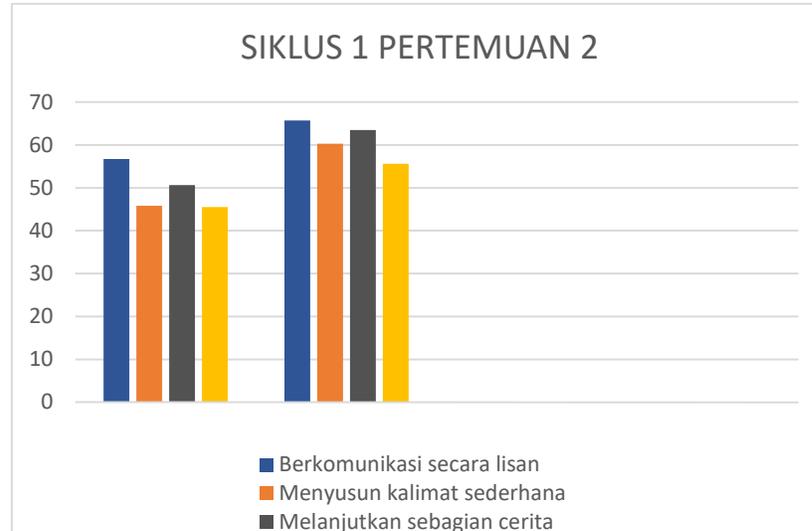
#### Observasi

Dari penjelasan diatas peneliti memperoleh hasil pengamatan kemampuan berbicara dan literasi minat baca melalui model pembelajaran Role Playing pada siklus 1 diuraikan melalui diagram berikut



Gambar 1. Diagram hasil penelitian pada siklus 1 pertemuan 1

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa disetiap indicator memiliki tingkat kemampuan siswa yang berbeda, pada indicator berkomunikasi secara lisan dengan nilai rata-rata 56,73% menyusun kalimat sederhana 50,65% melanjutkan sebagian cerita 45,86% dan memahami isi cerita dengan nilai rata-rata 45,55%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai masih dibawah nilai KKM yang telah ditentukan maka dari itu pada siklus satu prtemuan 1 masih perlu berbaikan.



Gambar 2. Diagram hasil penelitian pada siklus 1 pertemuan 2

Dari hasil pengamatan yang ditunjukkan pada diagram diatas pada siklus I pertemuan ke II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus 1 pertemuan **Pelaksanaan Tindakan** ke I. pada siklus 1 pertemuan ke II dipeoleh nilai rata-rata berkomunikasi secara lisan 65,73% menyusun kalimat sederhana 60,32% melanjutkan cerita 63,525 dan mamahami isi cerita 55,62%. Meskipun dari perolehan nilai pada siklus I pertemuan II sudah menunjukkan peningkatan akan tetapi nilai yang diperoleh masih menunjukkan dibawah KKM yang telah ditentukan jadi pada tahap ini masih diperlukan perbaikan.

### Refleksi Tindakan Siklus 1

- Siswa kurang focus pada penjelasan guru
- Kurangnya pemahaman siswa terhadap isi cerita
- Kurangnya reward yang diberikan kepada siswa sehingga siswa kurang bersemangat

## 2. SIKLUS II

### Perencanaan

Adapun rencana perbaikan pada siklus 1, adalah sebagai berikut

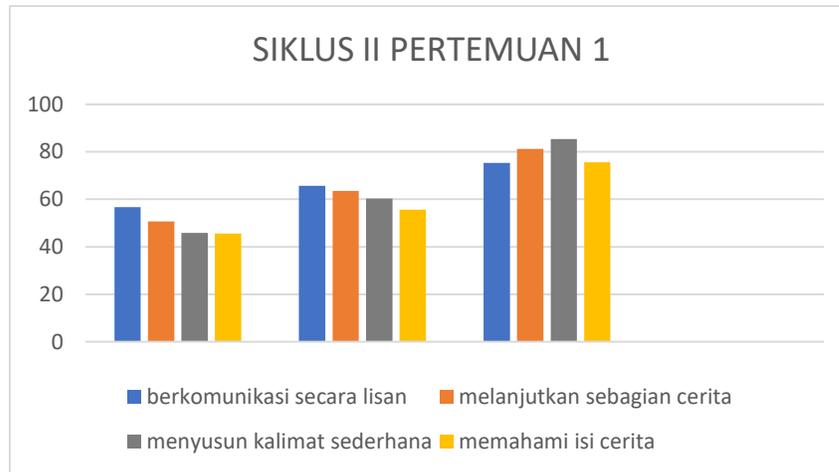
1. Menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa paham dan guru melantangkan suara, agar seluruh siswa dapat mendengarkannya
2. Membacakan isi cerita dengan jelas
3. Guru menjelaskan kegiatan dengan perlahan-lahan agar siswa bisa lebih paham dengan isi cerita
4. Memberikan reward yang lebih menarik untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran

Melaksanakan tindakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, pada siklus 2 ini peneliti lebih menekankan pada pengamatan aktivitas siswa.

### Observasi

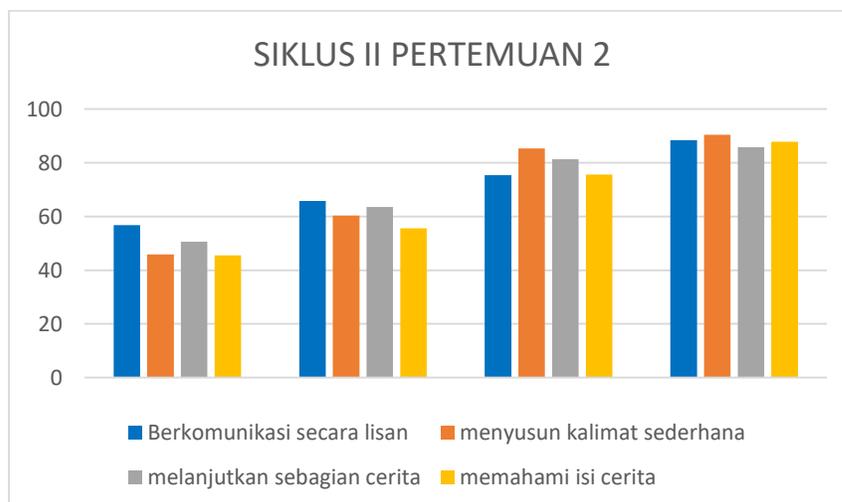
Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing, dimana siswa memainkan perannya sesuai dengan karakter yang akan dimainkan dalam cerita. Peneliti mengamati peningkatan kemampuan berbicara

dan literasi minat baca siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing pada siklus II. Hasil pengamatan diuraikan melalui diagram berikut



Gambar 3. Diagram hasil pengamatan pada siklus II pertemuan 1

Pada diagram diatas dapat dilihat bahwa pada siklus II pertemuan ke I siswa telah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari hasil nilai rata-rata berkomunikasi secara lisan 75,36% melanjutkan sebagian cerita 81,25% menyusun kalimat sederhana 85,35% dan memahami isi cerita 75,55%. Dari perolehan nilai rata-rata pada siklus II pertemuan I sudah dapat dikatakan bahwa perolehan nilai sudah cukup meningkat akan tetapi masih diperlukannya perbaikan agar nilai yang diperoleh lebih memuaskan.



Gambar 4. Diagram hasil pengamatan pada siklus II pertemuan 2

Pada siklus II pertemuan ke II yang ditunjukkan pada diagram diatas bahwa nilai rata-rata berkomunikasi secara lisan 88,36% menyusun kalimat sederhana 90,45% melanjutkan sebagian

cerita 85,76 dan memahami isi cerita 87,76% dari hasil perolehan nilai di atas bahwa peningkatan nilai rata-rata sudah melebihi nilai KKM yang telah ditentukan.

## **Refleksi**

Berdasarkan dari hasil observasi, maka refleksi siklus II yaitu didapat hasil bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan berbicara dan literasi minat baca siswa pada setiap siklusnya setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing. Tindakan pada siklus II sudah mencapai indicator keberhasilan penelitian. Sehingga peneliti menghentikan penelitian ini pada siklus II karena sudah mencapai indicator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu dengan nilai rata-rata ketercapaian dalam berkomunikasi secara lisan 88,36%, menyusun kalimat sederhana 90,45% melanjutkan sebagian cerita 85,76% dan memahami isi cerita 87,76%. Selain itu terdapat sebagian besar anak yang sudah mampu mendapat skor 3. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil karena nilai yang telah diperoleh siswa sudah melebihi target yang telah ditentukan pada indicator keberhasilan sebesar 75%. Ketercapaian ini diperoleh Karena penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan literasi minat baca siswa.

## **PEMBAHASAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, pendekatan yang dilakukan secara alami dan metode yang digunakan berpusat pada pengamatan mendalam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian direncanakan dengan dua tindakan yaitu siklus 1 dan siklus 2 dimana masing-masing siklus ada terdapat dua kali pertemuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Plandi. Dengan materi bahasa Indonesia Bab II Berteman dalam keberagaman semester II, penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2024, Salah satu cara untuk mengatasi rendahnya ketrampilan berbicara dan minat literasi membaca pada siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang relevan dan menarik. Dalam proses pendidikan sangat diperlukan metode pembelajaran karena metode pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Chadijah, 2023).

Pada penelitian ini instrument yang digunakan adalah lembar observasi serta lembar anget. Berdasarkan analisis hasil tindakan diperoleh kesimpulan tentang aktivitas siswa, data hasil belajar siswa, dan keberhasilan tindakan. Pada Siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 57,13% sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 85,09%. Dari hasil disetiap siklus menunjukkan peningkatan.

Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam perilaku siswa, dinamika pembelajaran dikelas, dan pemahaman terhadap prinsip-prinsip literasi yang diajarkan. Penelitian ini juga memberikan wawasan mengenai efektifitas teknik pembelajaran tertentu dalam meningkatkan tingkat membaca siswa. Model pembelajaran Role Playing dalam penelitian ini untuk menilai sejauh mana strategi ini berhasil meningkatkan kemampuan berbicara dan literasi minat baca siswa kelas II di SD Negeri 1 Plandi. Model pembelajaran Role Playing memiliki berbagai manfaat yang membantu siswa meningkatkan literasi mereka. Melalui simulasi peran, metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Strategi ini melatih siswa untuk bekerjasama, berfikir kritis, dan menyampaikan ide dengan jelas. (Wiradana & Winangun, 2024).

## KESIMPULAN

Pada penerapan model pembelajaran Role Playing merupakan alternatif yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan literasi minat baca siswa, dari hasil penerapan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut pada Siklus 1 diperoleh hasil rata-rata 57,13% sedangkan Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,09%. Dari hasil rata-rata nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibanding dengan aktivitas siswa pada siklus 1. Peran guru dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan peningkatan ketrampilan berbicara dan literasi minat baca siswa pada setiap siklusnya. Dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing aktivitas murid meningkat secara signifikan serta mampu menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

## SARAN

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan penelitian, ada beberapa saran yang mungkin dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran 1) guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang tepat, dalam hal ini peneliti merekomendasikan model pembelajaran Role Playing karena sudah terbukti mampu meningkatkan ketrampilan berbicara dan meningkatkan minat literasi membaca pada siswa, 2) guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan, 3) guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, 4) di era kompetisi siswa harus dilatih untuk berani mengemukakan pendapat oleh karena itu latihan membimbing kawan-kawannya dalam melakukan bermain peran merupakan ajang latihan yang cukup kreatif, 5) siswa perlu dilatih untuk bergaul dengan bekerja sama yang harmonis dalam kelompoknya dengan kegiatan yang positif. Oleh karena itu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih sifat social pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Chadajah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.
- Febriyanti, S., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Kelas V Sd Negeri Balecatur I Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1283–1292. Retrieved from <http://eprints.uad.ac.id/21474/>
- Indra Dewi, F., Suntini, S., & Hamidah, I. (2023). Pelatihan Multiliterasi Untuk Meningkatkan Motivasi Minat Baca Siswa SDN 2 Tugumulya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 127–132. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.938>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>

- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Di Sekolah Dasar Negeri. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II, 2(1).
- Strategi, M., Role, P., & Dan, P. (2021). Peningkatan Minat Dan Keterampilan Membaca Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas.
- Ulpi, W., & Yusuf, M. (n.d.). Implementasi Model Siuul dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak dengan Media Boneka Tangan, 0738(4), 4738–4745.
- Wiradana, M., & Winangun, I. M. A. (2024). Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar Efektivitas Model Pembelajaran Model Pembelajaran Role- Playing Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 5 Di SD Negeri, 5(2), 159–168.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>