

Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Wawancara

Indra Rendyana¹, Dudung Suryana², Riga Zahara Nurani³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan Tasikmalaya¹, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan Tasikmalaya², Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan Tasikmalaya³
Tasikmalaya, Jawa Barat

Email: indrarendyana08@gmail.com¹, dudung.suryana61@gmail.com², rigazahara@unper.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 11-05-2025

Direvisi: 14-08-2025

Dipublikasikan: 01-09-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model *role playing* pada pembelajaran wawancara di kelas IV SDN Budiwangi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah dilaksanakan dengan sangat baik, ditunjukkan dengan nilai rata-rata perencanaan sebesar 4,00 pada siklus I dan II. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan nilai rata-rata 3,60 menjadi 4,00 pada siklus II, dengan persentase peningkatan sebesar 11,11%. Selain itu, hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, nilai rata-rata tes unjuk kerja sebesar 73,5 dengan ketuntasan 66,7%, meningkat pada siklus II menjadi 85,33 dengan ketuntasan 86,66%. Persentase peningkatan hasil belajar mencapai 16,09%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran wawancara. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat memanfaatkan model ini sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan partisipatif, khususnya untuk materi yang menuntut keterampilan komunikasi siswa.

Abstract

This study aims to improve students' speaking skills through the application of role playing model in interview learning in class IV SDN Budiwangi. This research used the Classroom Action Research (PTK) method which was carried out in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained through observation, documentation, and performance tests. The results showed that lesson planning had been carried out very well, indicated by the average planning score of 4.00 in cycles I and II. Learning implementation showed an increase from cycle I with an average score of 3.60 to 4.00 in cycle II, with a percentage increase of 11.11%. In addition, student learning outcomes in speaking skills also experienced a significant increase. In cycle I, the average performance test score was 73.5 with 66.7% completeness, increasing in cycle II to 85.33 with 86.66% completeness. The percentage increase in learning outcomes reached 16.09%. The conclusion of this study is that the role playing model is effective in improving students' speaking skills in interview learning. Therefore, it is suggested that teachers can utilize this model as an alternative to interesting and participatory learning strategies, especially for materials that demand students' communication skills.

Kata Kunci:

Keterampilan Berbicara,
model *role playing*,
pembelajaran wawancara.

Keywords:

Speaking Skills, role playing model, interview learning.

Pengutipan APA:

Rendyana, I., Suryana, D., & Nurani, R, Z., (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN WAWANCARA . *Jurnal Lensa Pendas*, 10(2),231-240. doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i2.4702>



JURNAL LENSAPENDAS

Volume 10 Nomor 2, Bulan September Tahun 2025, Hlm. 231-240
Available online at <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/lensapendas>

© 2025 Indra Rendyana¹, Dudung Suryana², Riga Zahara Nurani³

Under the license CC BY-SA 4.

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

Alamat Korespondensi : Tasikmalaya, Jawa Barat

Email : indrarendyana08@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, di mana kualitasnya sangat ditentukan oleh pengalaman belajar yang efektif, termasuk keterampilan berpikir kritis dan kemampuan komunikasi (Hanafi, 2018). Salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi fokus penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah keterampilan berbicara. Pada tahap kelas IV SD, siswa mulai diarahkan untuk berani menyampaikan pendapat di depan umum sebagai bentuk awal dari pembelajaran komunikasi lisan yang baik. Kemampuan ini tidak hanya mendukung keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak dan menulis, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam interaksi sosial dan akademik. Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran pada Fase B secara eksplisit menekankan pentingnya keterampilan berbicara dan presentasi dengan memperhatikan konteks, intonasi, pilihan kata, serta gestur yang sesuai.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa di kelas IV SD Negeri Budiwangi mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti ragu-ragu menjawab pertanyaan, malu menyampaikan pendapat, dan kurang mampu merangkai kata menjadi kalimat yang komunikatif. Dari 30 siswa, hanya 46,66% yang tuntas dengan rata-rata nilai 70, di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 75. Hal ini diduga disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Selama ini, pendekatan yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa dalam praktik langsung berbicara.

Salah satu alternatif solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *role playing*. Model ini menempatkan siswa dalam situasi interaktif yang memungkinkan mereka untuk memerankan peran tertentu, seperti pewawancara dan narasumber, dalam pembelajaran wawancara. Pendekatan ini dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara, dan mengembangkan imajinasi serta apresiasi terhadap komunikasi lisan (Rahayu, 2021). Dengan bermain peran, siswa tidak hanya memahami konsep wawancara secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi wawancara, melalui penerapan model *role playing* sebagai strategi yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan komunikasi siswa secara efektif. Tujuan penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi wawancara, melalui penerapan model *role playing* sebagai strategi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan komunikasi siswa secara efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.

Waktu dan Tempat Penelitian

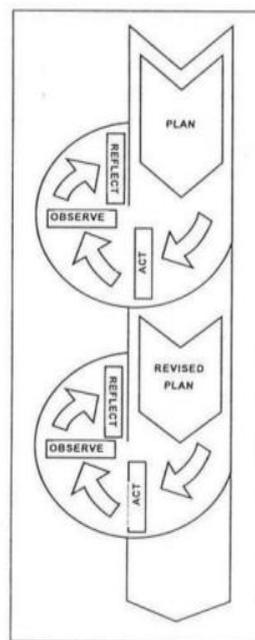
Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Budiwangi, Kecamatan Cibalong, Kabupaten Tasikmalaya, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 Mei 2025, dan siklus II pada hari Sabtu, 10 Mei 2025. Setiap siklus dilaksanakan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit.

Subjek Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Budiwangi yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 18 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Seluruh siswa berasal dari latar belakang yang beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun sosial. Selain siswa, guru kelas IV juga menjadi subjek dalam pelaksanaan tindakan. Penentuan subjek penelitian dilakukan secara langsung karena seluruh kelas dijadikan sebagai sasaran tindakan dalam konteks pembelajaran di kelas.

Prosedur

Penelitian ini mengikuti model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Wiriadmadja (2014), yang terdiri atas empat tahapan utama: (1) *Perencanaan (plan)*, (2) *Pelaksanaan tindakan (act)*, (3) *Pengamatan (observe)*, dan (4) *Refleksi (reflect)*.



Gambar 1. Tahap PTK

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan, termasuk merancang perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, serta instrumen penilaian keterampilan berbicara. Selain itu, ditentukan indikator keberhasilan yang menjadi acuan evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* sesuai rencana yang telah disusun. Kegiatan ini melibatkan siswa dalam simulasi wawancara yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara secara aktif dan menyenangkan. Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru melakukan observasi untuk merekam aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran dan pengamatan selesai. Peneliti menganalisis data yang diperoleh untuk mengevaluasi efektivitas tindakan,

mengidentifikasi kelemahan yang terjadi, serta menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan.

Siklus tindakan dapat diulang dengan penyesuaian apabila hasil pada siklus sebelumnya belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, tindakan dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa dan sedikitnya 80% dari jumlah siswa mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mencakup hasil observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, serta catatan lapangan dan hasil wawancara dengan guru. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara siswa yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan instrumen tes unjuk kerja berbicara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas, wawancara mendalam, serta tes kinerja berbicara yang berfokus pada kejelasan pengucapan, kelancaran berbicara, ketepatan informasi, serta penggunaan bahasa yang baik dan benar.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar siswa untuk menilai peningkatan keterampilan berbicara. Hasil dari masing-masing siklus dibandingkan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diberikan dan menjadi dasar untuk merancang tindakan pada siklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap Pratindakan

Peneliti memperoleh dokumen rekapitulasi nilai hasil pembelajaran tersebut dari wali kelas sebagai bahan kajian awal. Data ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan tahap pratindakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara melalui kegiatan wawancara. Berikut diagram data nilai siswa pratindakan pada pembelajaran wawancara.



Gambar 2. Diagram Pratindakan

Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan pratindakan, diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran wawancara masih tergolong rendah. Dari total 30 siswa kelas IV SDN Budiwangi, hanya 14 siswa atau sekitar 46,66% yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sementara itu, sebanyak 16 siswa atau 53,33% lainnya belum berhasil mencapai nilai yang ditetapkan sebagai standar ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara, khususnya dalam menyampaikan gagasan secara lisan melalui kegiatan wawancara. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindak lanjut melalui penerapan model pembelajaran yang tepat agar dapat

meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga mereka mampu mencapai KKM dan menunjukkan perkembangan belajar yang optimal.

2. Tahap Siklus I

Tahap pada Siklus I dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan tes unjuk kerja sebagai alat untuk melihat sejauh mana keberhasilan dan kendala yang dialami siswa selama proses belajar mengajar. Adapun hasil dari pelaksanaan tes unjuk kerja pada siklus I disajikan pada diagram data berikut.



Gambar 3. Diagram Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan Siklus I, setelah pelaksanaan pembelajaran wawancara dengan menerapkan model *role playing*, diketahui bahwa hasil pembelajaran belum mencapai target yang diharapkan. Sebanyak 20 siswa atau sebesar 66,7% telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, sementara 10 siswa lainnya atau 33,3% masih berada di bawah batas ketuntasan yang ditentukan, yaitu nilai 75. Adapun rata-rata nilai yang diperoleh seluruh siswa pada siklus I adalah 73,5.

3. Tahap Siklus II

Tahap Siklus II dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan

memanfaatkan tes unjuk kerja sebagai alat untuk melihat sejauh mana keberhasilan dan kendala yang dialami siswa selama proses belajar mengajar. Adapun hasil dari pelaksanaan tes pada siklus II disajikan pada diagram data berikut.



Gambar 4. Diagram Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan Siklus I, setelah dilaksanakannya pembelajaran wawancara dengan menerapkan model *role playing*, diperoleh bahwa pembelajaran ini telah memenuhi target yang ditetapkan dalam penelitian. Sebanyak 26 siswa atau 86,66% berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam tes unjuk kerja, sementara 4 siswa atau 13,33% masih berada di bawah batas ketuntasan nilai 75. Adapun rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah sebesar 85,33.

4. Hasil Perencanaan, Pelaksanaan, Keterampilan Berbicara Siswa

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan hasil perbandingan dari penelitian siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam tabel perbandingan hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 1

Perbandingan Hasil Penelitian

No	Aspek	Nilai Rata –	Presenta
----	-------	--------------	----------

		Rata		ase Kenaika n
		Siklus 1	Siklus 2	
1.	Perencanaan Pembelajaran	4	4	0%
2.	Pelaksanaan Pembelajaran	3,60	4,00	11,11%
3.	Peningkatan Hasil Belajar Tes Unjuk Kerja Siswa	73,5	85,33	16,09%

Berdasarkan Tabel 1, mengenai Perbandingan Hasil Penelitian, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa proses perencanaan pembelajaran telah berjalan stabil, sedangkan pelaksanaan pembelajaran dan capaian pengetahuan serta keterampilan siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Secara keseluruhan, perubahan ini mencerminkan perbaikan dalam proses pembelajaran wawancara melalui model *role playing*.

Pembahasan

Peningkatan keterampilan berbicara dalam penelitian ini tampak dari perkembangan siswa, yang pada kondisi awal masih tergolong rendah, khususnya dalam kegiatan pembelajaran wawancara. Peningkatan mulai terlihat setelah diterapkannya tindakan melalui model pembelajaran *role playing*. Pada pelaksanaan siklus I, hasil tes unjuk kerja menunjukkan rata-rata nilai keterampilan berbicara sebesar 73,5, termasuk dalam kategori “Baik”. Kemudian pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana nilai rata-rata tes

unjuk kerja naik menjadi **85,33** yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran wawancara secara efektif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain meningkatkan aspek keterampilan berbicara, model ini juga mendorong keaktifan, rasa percaya diri, dan kemampuan siswa dalam berinteraksi serta menyampaikan ide secara lisan. Melalui kegiatan simulasi dan bermain peran, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Untuk melihat secara lebih jelas perkembangan hasil belajar siswa dari setiap tahap tindakan, berikut disajikan diagram yang menggambarkan peningkatan keterampilan berbicara dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II.



Gambar 5. Rekapitulasi Hasil Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan Gambar 4 mengenai Diagram Rekapitulasi Keterampilan Berbicara Siswa melalui Tes Unjuk Kerja pada pembelajaran wawancara antara pratindakan, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan yang jelas. Penerapan model *role playing* pada siklus I telah membawa perubahan positif terhadap proses pembelajaran, yang awalnya pasif menjadi

lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Pada siklus I, keterampilan berbicara siswa menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai unjuk kerja sebesar 73,5. Dari 30 siswa, terdapat 20 siswa (66,7%) yang telah mencapai ketuntasan, sementara 10 siswa (33,3%) belum mencapai KKM. Meskipun terjadi peningkatan, capaian tersebut masih belum memenuhi target yang ditetapkan, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Nilai rata-rata tes unjuk kerja meningkat menjadi 85,33. Perbaikan dilakukan dengan memaksimalkan penerapan model *role playing*, memperdalam pemahaman siswa tentang unsur wawancara, seperti amanat, penokohan, serta penggunaan bahasa yang tepat. Selain itu, penggunaan kostum profesi dan wayang kreasi dalam simulasi wawancara semakin meningkatkan keterlibatan siswa. Hasilnya, 26 siswa (86,66%) dinyatakan tuntas, sementara 4 siswa (13,33%) belum tuntas. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran wawancara dengan menggunakan model *role playing* secara efektif mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Budiwangi dan telah mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.



Gambar 6. Perbandingan Hasil Penelitian

Berdasarkan Gambar 5, mengenai Diagram Perbandingan Hasil Penelitian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II menunjukkan nilai rata-rata yang konsisten, yaitu 4,00. Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 3,60 pada siklus I menjadi 4,00 pada siklus II, yang berarti ada peningkatan sebesar 11,11%. Sementara itu, hasil unjuk kerja keterampilan berbicara siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari rata-rata 73,5 pada siklus I menjadi 85,33 pada siklus II, dengan persentase peningkatan sebesar 16,09%.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati & Suryana (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan *role playing* pada materi wawancara dapat meningkatkan kepercayaan diri, kelancaran berbicara, dan kemampuan mengungkapkan ide secara lisan. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa unsur simulasi dan bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, sehingga siswa dapat menginternalisasi keterampilan berbicara dengan lebih baik.

Pada penelitian ini, penggunaan kostum profesi dan media wayang kreasi dalam simulasi wawancara juga berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriyadi (2018) yang menegaskan bahwa dukungan media dan properti dalam *role playing* dapat memperkuat daya tarik pembelajaran dan memudahkan siswa memahami peran yang dimainkan.

Dari segi hasil, pada siklus I keterampilan berbicara siswa menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 73,5, di mana 66,7% siswa telah tuntas, namun belum memenuhi target ketuntasan klasikal.

Perbaikan pada siklus II menghasilkan nilai rata-rata 85,33 dengan tingkat ketuntasan 86,66%. Persentase ini sejalan dengan standar efektivitas tindakan menurut Arikunto (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran dianggap berhasil apabila minimal 85% siswa mencapai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran wawancara menggunakan model *role playing* tidak hanya efektif dalam konteks penelitian ini, tetapi juga konsisten dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang membuktikan keberhasilan model ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran yang disusun peneliti dalam menerapkan model *role playing* pada materi wawancara telah dilaksanakan dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata perencanaan yang konsisten, yaitu sebesar 4,00 pada siklus I dan II. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti melakukan koordinasi dengan wali kelas terkait capaian pembelajaran, indikator, menyusun modul ajar, menyiapkan media pendukung seperti word wall, alat peraga seperti kostum sesuai dengan profesi, serta merancang lembar penilaian keterampilan berbicara.
2. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yang menggunakan model *role playing* pada pembelajaran wawancara berjalan dengan baik. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,60 atau sebesar 90%, kemudian meningkat menjadi 4,00 atau sebesar 100% pada siklus II.

Persentase peningkatan pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 11,11%. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran wawancara.

3. Peningkatan keterampilan berbicara siswa, menunjukkan perkembangan yang signifikan. Hasil tes unjuk kerja pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata sebesar 73,5 dengan tingkat ketuntasan 66,7%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,33 dengan ketuntasan 86,66%. Persentase peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara melalui tes unjuk kerja adalah sebesar 16,09%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dalam pembelajaran wawancara mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Budiwangi secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 3(1), 71-78.
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107.

- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, 17(1), 134-142.
- Mulyasa, E. (2010). Penelitian tindakan kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muna, E. N., Degeng, I. N. S., & Hanurawan, F. (2019). upaya peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media gambar siswa Kelas IV SD (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., Amalia, D., & Rosalina, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), 197-208.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Purnomo, B. H. (2011). Methoded dan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (classroomaction research). *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 210251.
- Rahmawati, R. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Wawancara (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyah, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-56.
- Rohmanurmeta, F. M. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24-31.
- Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1-12.
- Tabrani, T., Afendi, A., Baitullah, B., Zamzami, Z., & Maspan, M. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14713-14720.
- Ummah, N. A., Ghufroon, S., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV Sekolah Dasar. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(2), 120-128.