



## Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berpuisi Siswa Kelas III SD Laudato Si

Susana Ginting, Rani Adillah, Elly Prihasti Wuriyani, Wisman Hadi  
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Email: [susan.ginting05@gmail.com](mailto:susan.ginting05@gmail.com) [ranitjg30@gmail.com](mailto:ranitjg30@gmail.com) [ellyprihasti@unimed.ac.id](mailto:ellyprihasti@unimed.ac.id)  
[wismanhadi@lecture.unimed.ac.id](mailto:wismanhadi@lecture.unimed.ac.id)

### Abstrak

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti, keterampilan berbicara siswa kelas III SD Laudato Si masih kurang aktif dalam hal berpuisi, kebanyakan mereka pasif saat pelajaran, tidak mau bertanya, diam saja jika guru meminta berbicara, siswa masih terbata-bata, malu dan ragu-ragu. Dengan memahami hal tersebut, diketahui bahwa siswa kelas III masih belum memiliki keterampilan berpuisi dan sulit mengkomunikasikan informasi yang diperolehnya. Penelitian ini bertujuan mengetahui model *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berpuisi siswa kelas III dan mengetahui sikap siswa dengan menerapkan model *role playing* terhadap keterampilan berpuisi mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif berjenis quasi eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas III SD Laudato Si berjumlah 42 siswa, yang terdiri dari III A 21 orang dan kelas III B 21 orang. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Data Hasil penelitian diperoleh dari wawancara, tes, angket, observasi dan dokumentasi. Nilai rerata *posttest* kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional memiliki rerata sebesar 74,90, sedangkan untuk kelas eksperimen dengan model *role playing* memiliki rerata 80,19 dan disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dapat membantu keterampilan berpuisi siswa.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berpuisi, Model *Role Playing*, Sekolah Dasar

### Abstract

*Based on the results of field studies conducted by researchers, the speaking skills of class III students at Laudato Si Elementary School are still less active in terms of poetry, most of them are passive during class, do not want to ask questions, remain silent when the teacher asks to speak, students still stammer, are shy and hesitant. By understanding this, it is known that class III students still do not have poetry skills and find it difficult to communicate the information they have obtained. This research aims to find out how role playing models influence the poetry skills of class III students and to find out students' attitudes by applying role playing models to their poetry skills. The method used in this research was a quasi-experimental type of quantitative research conducted on 42 students in class III of Laudato Si Elementary School, consisting of 21 students in class III A and 21 students in class III B. This research uses Nonequivalent Control Group Design. Research results data were obtained from interviews, tests, questionnaires, observation and documentation. The mean posttest score for the control class with conventional learning had a mean of 74.90, while for the experimental class with the role playing model the mean was 80.19 and it was concluded that learning using the role playing model could help students' poetry skills.*

**Keywords:** Poetry Skills, Role Playing Model, Elementary School

### Pendahuluan

Pendidikan adalah penting untuk perkembangan bangsa dan rakyatnya. Perkembangan dan perubahan peradaban pada kehidupan dunia saat ini membuat persaingan yang lebih kompetitif antar bangsa dalam berbagai lini kehidupan. Untuk dapat memahami dan berpartisipasi dalam proses, perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang perilaku manusia untuk mengkategorikan SDM sebagai kualitas tinggi. Sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Manik (2023), menjabarkan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa

Received April 25, 2024; Revised April 30, 2024; Accepted Mei 5, 2024/

\* Susana Ginting, [susan.ginting05@gmail.com](mailto:susan.ginting05@gmail.com)

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, peningkatan guru dalam bentuk guru pembelajar dan berbagai hal lainnya. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif dengan meningkatkan motivasi siswa dan kesenangan belajar, menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sukses (Ratna, 2022). Untuk mengatasi masalah ini, guru mencari informasi tentang kondisi yang dapat meningkatkan kualitas belajar di Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia memiliki tujuan utama mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan emosional, serta siswa kepribadian, dan merupakan faktor yang paling penting dalam mencapai kesuksesan dalam mempelajari semua mata pelajaran yang ditawarkan di Sekolah dasar. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Hamdi, 2021). Fokus utama belajar bahasa Indonesia adalah pada tiga aspek keterampilan bahasa: membaca, menulis, dan berbicara. Pertimbangan itu sebagai keterampilan bahasa yang harus dimiliki setiap siswa setelah mendapatkannya. Siti (2023), menjabarkan literasi adalah kemampuan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman seseorang dalam bentuk tertulis. Karakteristik pembelajaran bahasa terkait satu sama lain, menjadikannya fenomena yang unik dan hierarkis. Ini menunjukkan bahwa belajar satu bahasa akan menjadi dasar untuk yang lain. Berbicara sering disebut sebagai aspek yang paling penting dari kontrol sosial. Karena bersepeda adalah jenis aktivitas manusia yang melibatkan berbagai faktor fisik, neurologis, linguistik, dan psikologis. Faktor-faktor ini dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan dalam bersepeda, sehingga mereka harus dipertimbangkan saat menentukan apakah seseorang mampu bersepeda atau tidak.

Berbicara adalah jenis kegiatan di mana siswa berinteraksi dengan orang lain. Namun, di Amati Dasar School, jelas bahwa siswa tidak menerima perhatian serius dari guru mereka. Guru masih kurang untuk membantu siswa-siswa dalam meningkatkan keterampilan berpuisi kepada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Keterampilan berbicara khususnya hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Berkaitan dengan pernyataan di atas, berbicara adalah salah satu keterampilan bahasa yang paling penting yang harus dikembangkan dan diimplementasikan oleh siswa. Siswa akan

berkomunikasi baik dengan masyarakat di lingkungan mereka dalam keterampilan berbicara yang dikuasai. Nurafiani, V., & Hindun, H. (2024) menjabarkan keterampilan berbicara yang dapat dikembangkan menjadi keterampilan berkomunikasi ini adalah satu keterampilan yang harus diberikan kepada semua siswa. Namun, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar, kualitas belajar bagi siswa kelas III SD Laudato Si sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka tidak sangat aktif dalam studi mereka, mayoritas dari mereka pasif ketika kelas dimulai, siswa kurang gizi, dan ada banyak jarang. Dengan mempertimbangkan beberapa faktor ini, dapat disimpulkan bahwa mereka tidak memiliki keterampilan dan sumber daya yang diperlukan untuk memproses informasi yang telah diberikan kepada mereka dengan benar.

Mengakui pentingnya peran siswa dalam belajar bahasa Indonesia, upaya guru untuk memperbaikinya diperlukan. Kegiatan lain yang guru dapat terlibat termasuk penggunaan model bermain peran untuk belajar. Pemain bisa dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi kooperatif belajar karena peran selalu dimainkan dalam kelompok- kelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya (Azwar, 2023). Selain itu, dengan pengembangan keterampilan, individu akan dapat meningkatkan rasa humor dan kesejahteraan mereka, berkomunikasi secara efektif dan efisien, dan meningkatkan kemampuan analitis dan imajinatif mereka dalam menangani situasi. Untuk mengatasi masalah ini, para penulis mengusulkan solusi yang tepat: menggunakan pendekatan belajar berperan. Ini didukung oleh Semadi (2020) menjabarkan bahwa aspek paling penting dari bahasa role-playing adalah kemampuan untuk menggabungkannya dengan bahasa lain untuk membuatnya lebih mudah dimengerti. Akibatnya, menggunakan model belajar bermain peran dapat menjadi cara yang baik bagi siswa untuk belajar dan berlatih bertindak dan berkomunikasi dengan mengidentifikasi aspek bertindak, mengekspresikan emosi melalui gerakan, dan meniru, menghasilkan keterampilan bertindak yang lebih baik dan komunikasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Carliyan, Y., & Nisa, D. (2023) dengan judul *Speaking Skills Analysis of 4th Grade Students in Indonesian Language Object*, temuan tersebut menunjukkan bahwa kinerja siswa di kelas meningkat. "Pre-test nilai rata-rata siswa 60,5%, siklus I 66.35%, dan siklus II 76.38%. Skor klasik adalah 29,41% pada pra-test, 82,35% pada tes pertama, dan 100% pada tes kedua. Persentase pertumbuhan di fase I adalah 38,41%, sedangkan fase II adalah 92,70%. Siswa aktif mengalami kemajuan. Rata-rata skor yang diperoleh selama pra-test adalah 13 (kecerdasan rendah), 21 (kepercayaan tinggi), dan 30 (very high confidence). Menurut temuan penelitian ini, teknik bermain peran dapat digunakan oleh para guru untuk meningkatkan kinerja siswa.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian kuantitatif digunakan alasan untuk menggunakan metode penelitian ini adalah karena para peneliti ingin melihat bagaimana model bermain peran mempengaruhi kinerja siswa kelas tiga (Kusuma, 2021). Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design, yang berarti bahwa peneliti tidak tahu semua variabel yang mempengaruhi sampel, tetapi hanya melihat efek dari variabel-variabel yang ditentukan (Agustianti, 2022). Adnan, G., & Latief, M. A. (2020) menjabarkan populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD Laudato Si dan sampel penelitian ini terdiri dari 42 siswa III SD Laudato Si dibagi menjadi III A 21 siswa dan III B 21 siswa masing-masing.

## **Hasil Penelitian**

### **Pengaruh Model *Role Playing* terhadap keterampilan berpuisi Siswa Kelas III SD**

Berdasarkan hasil analisis skor dan pengolahan, telah ditentukan bahwa model belajar berperan memiliki dampak pada kinerja siswa bahasa Indonesia di kelas III. Hal ini terlihat dari perbedaan dalam rasio nilai antara kontrol dan kelas eksperimental. Skor pasca tes untuk kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran tradisional adalah 74,90, sedangkan skor untuk kelas eksperimental yang menggunakan model *role playing* adalah 80.19. Role-playing learning model lebih menguntungkan daripada metode pembelajaran tradisional. Selain itu, berdasarkan hipotesis tentang perbedaan dalam hasil belajar di kelas kontrol dan kontrol, jelas bahwa pengalaman belajar yang berbeda di setiap kelas memiliki dampak pada perbedaan hasil belajar bagi siswa di setiap kelompok. Dan penggunaan paradigma peran dalam kategori tingkat tinggi untuk meningkatkan hasil belajar dalam bahasa Indonesia. Siswa yang mendapatkan model Peran Bermain akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Ramadani, W., & Rosadi, I. (2023), menjabarkan mereka akan diajarkan bagaimana mengembangkan rasa humor yang jelas dan kreatif, bagaimana berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang mapan, dan bagaimana mengenali dan menerapkan kemampuan analitis dan impresionis yang mereka miliki dalam menangani masalah.

Teori ini didasarkan pada penggunaan paradigma *role playing* dalam meningkatkan kinerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru akan membagikan skenario yang telah dipersiapkan, kemudia dibagikan kepada tiap kelompok, dan memanggil untuk siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario Role-playing model bahasa yang dapat dikombinasikan untuk menjadi bahasa yang baik yang mudah dipahami oleh orang lain dan cara yang baik bagi siswa untuk belajar dan belajar di kelas dengan mengidentifikasi aspek

kelas dan mengekspresikan diri melalui gerakan dan ekspresi wajah. Berdasarkan hasil analisis skor dan pengolahan, telah ditentukan bahwa model belajar berperan memiliki dampak pada kinerja siswa bahasa Indonesia di kelas III. Hal ini terlihat dari perbedaan dalam rasio nilai antara kontrol dan kelas eksperimental. Skor pasca tes untuk kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran tradisional adalah 74,90, sedangkan skor untuk kelas eksperimental yang menggunakan model *role playing* adalah 80,19. Role-playing learning model lebih menguntungkan daripada metode pembelajaran tradisional. Selain itu, berdasarkan hipotesis tentang perbedaan dalam hasil belajar di kelas kontrol dan kontrol, jelas bahwa pengalaman belajar yang berbeda di setiap kelas memiliki dampak pada perbedaan hasil belajar bagi siswa di setiap kelompok. Dan penggunaan paradigma peran dalam kategori tingkat tinggi untuk meningkatkan hasil belajar dalam bahasa Indonesia.

Siswa yang mendapatkan model Peran Bermain akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar (Hafizah, 2022). Selain itu, mereka akan diajarkan bagaimana mengembangkan rasa humor yang jelas dan kreatif, bagaimana berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang mapan, dan bagaimana mengenali dan menerapkan kemampuan analitis dan impresionis yang mereka miliki dalam menangani masalah. Teori ini didasarkan pada penggunaan paradigma *role playing* dalam meningkatkan kinerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru akan membagikan skenario yang telah dipersiapkan, kemudia dibagikan kepada tiap kelompok, dan memanggil untuk siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario Role-playing model bahasa yang dapat dikombinasikan untuk menjadi bahasa yang baik yang mudah dipahami oleh orang lain dan cara yang baik bagi siswa untuk belajar dan belajar di kelas dengan mengidentifikasi aspek kelas dan mengekspresikan diri melalui gerakan dan ekspresi wajah.

### **Lembar Obervasi selama Proses Pembelajaran**

Berdasarkan hasil kegiatan siswa yang diamati melalui penggunaan alat pembelajaran. Ini memiliki probabilitas 76,43. Ini menunjukkan bahwa menggunakan teknik pembelajaran yang dipercepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Semadi (2020) meringkas temuan penelitian, menyatakan bahwa dengan menggunakan pembelajaran dipercepat, seseorang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mereka. Selain itu, hasil keterlibatan guru dalam pengembangan model adalah positif. Ini dapat dikonfirmasi dengan persentase 71,58.” Berdasarkan hasil kegiatan siswa yang diamati melalui penggunaan alat pembelajaran. Ini memiliki probabilitas 76,43. Ini menunjukkan bahwa menggunakan teknik pembelajaran yang dipercepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ramadani, W., & Rosadi, I. (2023)

meringkas temuan penelitian, menyatakan bahwa "dengan menggunakan pembelajaran dipercepat, seseorang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mereka. Selain itu, hasil keterlibatan guru dalam pengembangan model adalah positif. Ini dapat dikonfirmasi dengan persentase 71.58." Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan pendekatan belajar berperan. Ini dapat dibuktikan dengan probabilitas 76,43. Ini menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan belajar berperan dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa.

Temuan penelitian ini disajikan oleh Hafizah (2022) yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan bermain peran, seseorang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Selain itu, hasil pengamatan guru dalam pengembangan model belajar berperan positif. Ini dapat dikonfirmasi dengan persentase 71.58. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan pendekatan belajar berperan. Ini dapat dibuktikan dengan probabilitas 76,43. Ini menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan belajar berperan dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa. Temuan penelitian ini disajikan oleh Carliyan, Y., & Nisa, D. (2023) yang menyimpulkan dengan pendekatan bermain peran, seseorang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dan hasil pengamatan guru dalam pengembangan model belajar berperan positif dengan persentase 71.58.

### **Sikap Siswa Setelah Melakukan Pembelajaran Model *Role Playing* di Kelas III.**

Berdasarkan hasil proses belajar, kategori terbaik untuk kegiatan kognitif adalah 280,95, kategori terbaik bagi aktivitas kognitif adalah 338,10, dan kategori terbaik buat kegiatan emosional adalah jum. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan paradigma belajar peran dapat membantu siswa dalam pengalaman belajar mereka dengan bahasa Indonesia. Manik (2023) melakukan penelitian dan menyimpulkan dengan menggunakan paradigma bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model *role-playing* dapat meningkatkan motivasi untuk belajar di atas karpet, motivasi rata-rata untuk belajar bagi siswa adalah 62.56 di semester I, tetapi meningkat menjadi 76.08 di semester II dengan menggunakan metode peran permainan telah memberikan ketertarikan serta keikutsertaan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari rasio motivasi individu untuk belajar siswa di setiap tahap dan kemajuan IPS pokok belajar dalam hal masalah sosial, yang telah meningkat dari Siklus I Pertemuan I (57.23%), Siklus II Pertemuan (74.76%), Siklus II Pertemuan I (80.83%), dan Siklus III Pertemuan II (86.76%). Menurut guru, Siklus I Pertemuan I adalah 72.05% (baik), Siklus II Pertemuan 1 adalah 76.47% (baik) dan Siklus 2 Pertemuan II adalah 89.70% (excellent).

## **Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis data pada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berpuisi Siswa Kelas III SD Laudato Si, kesimpulannya adalah dampak dari model *role-playing* pada kinerja siswa di Kelas III SD Laudato Si signifikan, seperti yang dibuktikan oleh perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimental dan kontrol. Pengujian nilai kelas eksperimen lebih baik dengan nilai *pos-test* 80,19 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan nilai *post-test* 74,90. Selain itu, penggunaan model belajar berperan dalam kategori sedang dengan skor 0,51 untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa dalam bahasa Indonesia. Sikap belajar siswa setelah pembelajaran dalam kategori cukup baik dengan jumlah 280.95, kategori cukup bagus dengan jumlah 338.10, dan kategori cukup Baik dengan jumlah 261.82. Menggunakan model peran dalam pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan kinerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia. .

## **Daftar Pustaka**

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., ... & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tohar Media.
- Azwar, R., Indrayani, T., & Zuwanda, R. (2023). Kemampuan Membacakan Puisi Siswa di Pondok Pesantren Darul Huffazh Padang Menggunakan Teknik Pemodelan Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Abdidas*, 4(3), 300-305.
- Carliyan, Y., & Nisa, D. (2023). Speaking Skills Analysis of 4th Grade Students in Indonesian Language Object. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 6(1), 57-71.
- Hafizah, H., Rahmat, A., & Rohman, S. (2022). Pembelajaran sastra anak dalam membentuk karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(2), 137-144.
- Hamdi, Z., Mukminin, Y., Irfan, M., & Sururuddin, M. (2021). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFE) Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Makam Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5055-5054.
- Kusuma, Y. Y. (2021). Bab 16 Penelitian Eksperimen. *Teori & Konsep Pedagogik*, 278.
- Manik, S. R. K. (2023). Perbedaan Model Pembelajaran Story Telling Dan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Iv

- SDN Gugus Kartini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 6225-6235.
- Nurafiani, V., & Hindun, H. (2024). Peran: Ruang Guru Sebagai Aplikasi Berbasis Mobile Dalam Perkembangan Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa MTS. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(1), 161-168.
- Ramadani, W., & Rosadi, I. (2023). Sosialisasi dan Pelatihan Public Speaking pada Anak di Desa Kota Bangun I. *Torehan Tinta di Pulau Seribu Sungai (Jilid 3)*, 37.
- Ratna, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas X A3 SMK-PP Negeri Saree. *Jurnal Serambi Akademica*, 10(5), 498-450.
- Semadi, A. G. P. (2020). MODEL PEMBELAJARAN BAHASA BALI YANG LEBIH BERMAKNA. *Widya Accarya*, 11(2), 239-254.
- Siti, S. H. (2023). BELAJAR KOSAKATA MELALUI KEGIATAN BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal ABDIMAS PAUD*, 1(1), 32-40.