BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce *and* Weil dalam Sinambela & dkk (2022, hlm. 1), mengemukakan bahwa konsep belajar memiliki makna yang selaras dengan model pembelajaran. Adapun model pembelajaran itu sendiri memegang peran penting sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Sebuah model pembelajaran pada dasarnya tersusun atas enam komponen utama yang saling berkesinambungan. Komponen sebuah model pembelajaran pada dasarnya tersusun atas enam komponen utama yang saling berkesinambungan. Komponen tersebut meliputi 1)sintaks, yang memberikan gambaran mengenai tahapan atau urutan logis dari kegiatan pembelajaran; 2)prinsip reaksi, yang menjadi panduan bagi guru dalam memberikan respons atau tindakan sesuai dengan pola model yang ditetapkan; serta 3)sistem sosial, yang menggambarkan pola interaksi, komunikasi, dan kerja sama yang terbangun antarsiswa. Selain itu, pelaksanaan model ini membutuhkan 4)sistem pendukung yang merincikan segala kebutuhan fasilitas seperti sarana, bahan ajar, dan alat peraga. Pada tahap evaluasi, model pembelajaran ini akan menghasilkan 5)dampak pembelajaran yang berfokus pada penguasaan materi dan perubahan perilaku utama sesuai target pembelajaran, serta 6)dampak pengiring yang merupakan rumusan kompetensi tambahan yang secara tidak langsung melekat pada diri siswa setelah keseluruhan proses pembelajaran berakhir.

Selanjutnya, Menurut Mirdad (2020, hlm. 15), “model pembelajaran merupakan sebuah rancangan atau pola yang difungsikan untuk menyusun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), mendesain materi pembelajaran, serta menjadi pedoman dalam mengarahkan proses kegiatan belajar

mengajar di dalam kelas maupun pada ruang lingkup lainnya". Selain itu, menurut Rohana (2020, hlm. 194) Secara komprehensif, model pembelajaran mencakup keseluruhan rangkaian kegiatan penyajian materi oleh guru, mulai dari tahap persiapan (sebelum), pelaksanaan (sedang), hingga tindak lanjut (sesudah) pembelajaran, termasuk pemanfaatan segala fasilitas pendukung baik secara langsung maupun tidak langsung. Penerapan model ini bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga target pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, seorang pendidik harus mempertimbangkan berbagai aspek esensial, antara lain karakteristik peserta didik, sifat materi ajar, ketersediaan fasilitas dan media, serta kesiapan kompetensi guru itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Syaiful dalam Hendracita (2021, hlm 2) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual yang menarasikan prosedur terstruktur dalam menata pengalaman belajar peserta didik guna mencapai target pembelajaran yang spesifik".Sedangkan Menurut Yamin dalam Harefa (2023, hlm. 86) menyatakan bahwa "model pembelajaran merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran".

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual sekaligus pola terstruktur yang dijadikan pedoman oleh pendidik. Pedoman ini mencakup tahapan pendesainan, implementasi, hingga evaluasi kegiatan belajar mengajar guna memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, model pembelajaran mencakup beberapa komponen penting, yaitu sintaks (langkah-langkah kegiatan), prinsip reaksi (peran guru), sistem sosial (interaksi siswa), sistem pendukung (sarana dan media), serta dampak pembelajaran dan dampak pengiring (hasil belajar dan pengembangan kompetensi siswa). Selain itu, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dan acuan bagi guru dalam memilih strategi dan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi, serta kondisi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang tepat

dapat menciptakan proses belajar yang terarah, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Trianto dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah, & dkk, (2022, hlm. 10) menjelaskan bahwa ‘fungsi model pembelajaran adalah pedoman bagi perancang dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik”. Selain itu, menurut Hendracita (2021, hlm.2) konsep model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menguraikan prosedur sistematis dalam menata pengalaman belajar peserta didik guna mencapai target tertentu. Kerangka ini difungsikan sebagai pedoman operasional bagi pendidik dan perancang pembelajaran, baik pada tahap perencanaan maupun pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Secara esensial, model pembelajaran merupakan representasi atau gambaran utuh mengenai bagaimana sebuah proses pembelajaran itu diimplementasikan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian dari Ahyar, Prihastari, Rahmadsyah, & dkk (2021, hlm. 10) menjelaskan bahwa fungsi model pembelajaran tidak sekadar mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan target yang diharapkan, melainkan juga berperan dalam mengembangkan serta menyempurnakan berbagai aspek kemampuan yang relevan dengan proses belajar. Pada hakikatnya, model pembelajaran ini difungsikan sebagai pedoman atau acuan utama bagi para perancang instruksional dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Ahyar, Prihastari, & dkk (2021, hlm. 10) menjelaskan bahwa fungsi model pembelajaran tidak terbatas pada pembentukan perilaku peserta didik sesuai target yang diharapkan, tetapi juga mencakup upaya pengembangan dan perbaikan berbagai aspek kemampuan yang relevan dengan proses belajar. Secara mendasar, model ini berperan sebagai kerangka acuan bagi perancang instruksional dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pengajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa saat suatu model pembelajaran diimplementasikan, secara otomatis model tersebut

bertransformasi menjadi instrumen utama bagi guru untuk menggerakkan roda pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh Rosdiani dalam Ahyar, Prihastari, & dkk, (2021, hlm. 10-11) bahwa adapun fungsi dari model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. *Bimbingan*. Suatu model pembelajaran harus menjadi pedoman atau acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain instruksional yang komprehensif dan mampu memba guru dan peserta didik kea rah tujuan pembelajaran yang hendak akan dicapai.
2. *Mengembangkan Kurikulum*. Model pembelajaran juga bisa membantu dan juga mengembangkan kurikulum pembelajaran pada tahapan pendidikan.
3. *Spesifikasi alat pelajaran***.** Model pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pengajaran esensial yang memfasilitasi guru dalam mengarahkan peserta didik untuk mencapai perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. *Memberikan masukan dan perbaikan terhadap pengajaran.* Model pembelajaran turut berkontribusi dalam mengevaluasi kualitas pengajaran pendidik. Selain itu, model ini sangat efektif untuk mengoptimalkan tingkat partisipasi atau keaktifan selama proses belajar mengajar, yang pada gilirannya akan berimplikasi positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, hal ini dipaparkan dan juga diperkuat oleh Sutarto & Indrawati (dalam Ahyar, Prihastari, & dkk, 2021, hlm. 11-13) menjelaskan fungsi model pembelajaran pada pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Membantu dan membimbing guru serta tenaga pengajar untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Pada dasarnya model pembelajaran memuat metode, strategi, teknik dan taktik pembelajaran. Maka dari itu bagi guru atau tenaga pendidik yang menggunakan model pembelajaran tertentu sudah secara otomatis dia mengetahui metode, strategi, teknik, dan taktik dalam pembelajaran yang akan digunakan sesuai tujuan yang hendak dicapai.
2. Membantu guru dalam menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan. Pada dasarnya model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam merealisasikan target atau tujuan pembelajaran dalam RPP serta

mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Membantu guru untuk menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Apabila guru telah menetapkan dalam menggunakan model pembelajaran tertentu, maka secara otomatis guru harus menentukan cara dan sarana agar terciptanya lingkungan dan suasana yang dikehendaki. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran bisa secara langsung membantu guru dalam menentukan cara dan sarana supaya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai dengan yang telah ditetapkan.
4. Untuk membantu guru dalam membangun koneksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya model pembelajaran yang dipilih oleh guru dapat menjadi acuan dalam berinteraksi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga suasana pembelajaran menjadi interaktif antara peserta didik dan guru.
5. Membantu guru dan tenaga pendidik lainnya dalam mengkonstruk ulang kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran. Memahami berbagai jenis model pembelajaran akan membantu guru untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran dan program pembelajaran pada suatu mata pelajaran.
6. Membantu guru pada memilih materi pembelajaran yang paling tepat untuk pembelajaran, penyusunan KKTP, dan silaus. Bagi seorang guru atau pendidik sangat ditekankan untuk memahami dengan baik terhadap model pembelajaran, memahami model pembelajaran yang baik akan membantu guru dalam menganalisis dan menetapkan materi yang disampaikan.
7. Membantu guru dalam merancang dan mendesain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam model pembelajaran ada tingkatan-tingkatan yang harus disiapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, dengan adanya model pembelajaran yang dipilih guru, maka ia akan terbimbing dalam merancang aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
8. Memberikan bahan prosedur dalam mengembangkan materi pembelajaran dan sumber belajar yang menarik dan efektif. Setiap model pembelajaran memiliki

sistem pendukung yang dapat membantu guru mengembangkan materi pembelajaran, sehingga dengan model pembelajaran ini bisa membimbing guru dalam mengembangkan dan lebih memaksimalkan lagi materi dan sumber belajar, seperti membuat bahan ajar sendiri.

9. Mendorong guru dalam melakukan pengembangan dan inovasi pada pembelajaran. Guru perlu memahami dan menerapkan model-model pembelajaran dalam proses pembelajaran, dalam menerapkan model yang dipilih kemungkinan besar akan menemukan hambatan pada saat menerapkan model pembelajaran tersebut, dengan adanya hambatan yang dialami guru diharapkan guru tersebut juga mampu mencarikan solusinya untuk memecahkan hambatan-hambatan tersebut, sehingga akan melahirkan inovasi dan strategi baru dalam pembelajaran.
10. Model pembelajaran juga berperan sebagai sarana untuk mengomunikasikan dan memberikan pemahaman mengenai teori-teori mengajar. Dalam penerapannya, suatu model pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari berbagai teori mengajar, seperti pendekatan, strategi, metode, dan Teknik pembelajaran. Oleh karena itu secara tidak langsung pendidik turut mengimplemantasikan sekaligus mengmunikasikan teori-teori mengajar yang mendasarinya.
11. Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris**.** Melalui implementasi model pembelajaran yang tepat, guru dapat mengobservasi seluruh aktivitas peserta didik secara langsung. Hal ini akan memandu pendidik dalam menciptakan sinergi dan keselarasan antara kegiatan mengajar yang dilakukannya dengan proses belajar yang dialami peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keberadaan model pembelajaran sangat memfasilitasi tugas tenaga pendidik, khususnya guru. Hal ini dikarenakan model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka acuan utama yang menentukan arah serta tata cara pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Lebih dari itu, penerapan model yang tepat juga berkontribusi secara signifikan dalam membantu peserta didik meraih capaian pembelajaran secara optimal sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

c. Ciri – Ciri Model Pembelajaran

Ahyar, Prihastari, dkk, (2021, hlm. 9) menjelaskan bahwa pada hakikatnya, istilah "model pembelajaran mencakup makna yang lebih luas dibandingkan dengan konsep pendekatan, strategi, metode, maupun prosedur pembelajaran. Saat ini, terdapat berbagai ragam model pembelajaran yang dapat dipilih dan diterapkan secara efisien oleh tenaga pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki". Berkaitan dengan hal tersebut, Rusman (dalam Ahyar, Prihastari, dkk., 2021, hlm. 9) mengemukakan bahwa suatu model pembelajaran memiliki ciri-ciri pokok sebagai berikut:

1. Berlandaskan pada teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli. Sebagai contoh, model investigasi kelompok (*group investigation*) yang digagas oleh Herbert Thelen dan dilandasi oleh teori dari John Dewey. Model tersebut dirancang secara khusus untuk melatih keterampilan partisipasi peserta didik dalam sebuah kelompok secara demokratis.
2. Memiliki misi ataupun tujuan pembelajaran tertentu. Misalnya model berfikir induktif dirancang guna meningkatkan proses berfikir induktif.
3. Bisa dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan pengembangan dalam kegiatan mengajar di kelas. Sebagai contoh model *Synectic* yang kemudian dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki komponen operasional dalam pelaksanaannya**.** Sebuah model pembelajaran terdiri atas empat elemen utama, yaitu: (1) tahapan atau urutan langkah pembelajaran (*sintaks*), (2) prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat komponen tersebut difungsikan sebagai pedoman praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan suatu model di dalam kelas.
5. Menghasilkan dampak dari implementasi model pembelajaran. Penerapan suatu model pembelajaran akan memunculkan dua jenis dampak utama, yaitu: (1) dampak pembelajaran (*instructional effects*), yakni hasil capaian belajar yang bersifat langsung dan dapat diukur secara objektif; serta (2) dampak pengiring (*nurturant effects*), yakni hasil belajar tambahan atau perubahan sikap yang terbentuk dalam jangka panjang sebagai akibat tidak langsung pembelajaran.

6. Menjadi acuan dalam penyusunan persiapan mengajar**.** Model pembelajaran berfungsi sebagai landasan utama bagi guru atau tenaga pendidik dalam merumuskan desain instruksional (rancangan pembelajaran) yang terstruktur dan sistematis sebelum pelaksanaan kegiatan di kelas.

Hal ini diperkuat dengan Trianto dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah, dkk, (2022, hlm. 5-6) bahwa model pembelajaran mempunyai beberapa ciri sebagai berikut:

1. Memiliki rasional teoretis yang logis. Sebuah model pembelajaran harus dilandasi oleh kerangka berpikir yang masuk akal dari para pencipta atau pengembangnya. Artinya, konsep tersebut dirumuskan dengan mempertimbangkan realitas empiris atau kondisi aktual di lapangan, bukan sekadar asumsi spekulatif maupun pemikiran fiktif yang tidak dapat dipertanggungjawabkan.
2. Memiliki landasan pemikiran tentang proses dan tujuan belajar. Sebuah model pembelajaran harus merumuskan dengan jelas mengenai apa yang dipelajari dan bagaimana cara peserta didik mempelajarinya guna mencapai tujuan yang diharapkan. Cakupan ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga mencakup serangkaian strategi mengenai apa dan bagaimana peserta didik menganalisis serta memecahkan suatu permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Menetapkan perilaku mengajar yang esensial**.** Model pembelajaran memuat panduan mengenai tindakan atau perilaku mengajar spesifik yang harus diterapkan oleh pendidik. Hal ini dirancang sedemikian rupa agar seluruh ekspektasi dan target pembelajaran yang diharapkan oleh guru dapat terealisasi secara efektif saat diimplementasikan di dalam kelas.
4. Mensyaratkan lingkungan belajar yang kondusif. Sebuah model pembelajaran senantiasa memuat rancangan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Model ini menuntut terciptanya suasana belajar yang kondusif dan nyaman, sehingga atmosfer tersebut dapat berfungsi sebagai faktor penunjang krusial dalam merealisasikan target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Diperkuat juga oleh (Hamiyah & Januar dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah, dkk, 2022, hlm. 8) bahwa ciri-ciri model pembelajaran yaitu:

1. Mengacu pada konsep Pendidikan serta teori pembelajaran yang spesifik. Memiliki misi atau sasaran Pendidikan yang jelas.
2. Memungkinkan untuk berfungai sebagai acuan dalam menikatkan proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Memiliki perangkat bagian model.
4. Mempunyai pengaruh sebagai hasil dari implementasi metode pengajar, baik secara langusng maupun tidak langsung.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah model pembelajaran memiliki sejumlah karakteristik utama. Ciri-ciri tersebut mencakup: berlandaskan pada teori pendidikan tertentu, berfungsi sebagai pedoman operasional bagi pendidik, memiliki komponen dan tahapan langkah yang sistematis, serta menghasilkan dampak yang terukur dari penerapannya. Selain itu, setiap model pembelajaran harus diarahkan pada tujuan pencapaian yang spesifik, yang didukung oleh penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif.

d. Manfaat Model Pembelajaran

Mulyono dalam Octavia, (2020, hlm. 15-16) menyebutkan bahwa manfaat model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman utama dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan suatu model tidak dapat dipisahkan dari karakteristik materi yang diajarkan, target kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan peserta didik. Secara lebih rinci, faktor-faktor penentu tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Manfaat Model Pembelajaran

Bagi Guru	Bagi Peserta Didik
1) Memudahkan pelaksanaan tugas pembelajaran. Pemilihan model yang tepat dapat memfasilitasi pendidik	1) Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2) Memudahkan peserta didik untuk

Bagi Guru	Bagi Peserta Didik
dalam mengelola kelas. Hal ini dikarenakan tahapan-tahapan instruksional yang akan ditempuh telah diselaraskan dengan alokasi waktu yang tersedia, ketersediaan media pembelajaran, serta tujuan akhir yang difokuskan pada optimalisasi kemampuan daya serap peserta didik. 2) Dapat dijadikan untuk alat dalam mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. 3) Memudahkan dalam melakukan analisis terhadap perilaku peserta didik baik secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat. 4) Menjadi landasan pertimbangan dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan model pembelajaran yang terstruktur akan memudahkan pendidik dalam menyusun kerangka dasar PTK. Hal ini merupakan langkah strategis yang bertujuan untuk mengevaluasi, memperbaiki, serta menyempurnakan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.	memahami materi pembelajaran. 3) Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh. 4) Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

Selanjutnya, hal ini diperkuat oleh Muharam, Nursyahbani, Firdaus, dkk (2022, hlm. 179) menyebutkan bahwa manfaat utama model pembelajaran adalah memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi guna mewujudkan tujuan

pembelajaran yang telah ditargetkan. Selaras dengan pandangan tersebut, Magdalena, Agustin, dan Fitria (2024, hlm. 3) menegaskan bahwa model pembelajaran bermanfaat untuk mengorganisasikan pengalaman belajar siswa secara sistematis. Pengorganisasian ini dilakukan demi memastikan tercapainya target kompetensi yang diharapkan oleh pendidik. Dari pemaparan di atas, dengan jelas dapat diketahui bahwa manfaat dalam model pembelajaran tentunya untuk mempermudah guru atau tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran karena langkah-langkah pembelajaran yang terperinci jelas sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru, medorong semangat belajar, kondisi belajar yang efektif dan lainnya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Nurliah, Yuliyanti, dan Wahid, (2023, hlm. 23) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menerapkan sistem pengelompokan heterogen. Kelompok ini umumnya beranggotakan empat hingga enam peserta didik yang memiliki latar belakang berbeda, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun ras atau suku. Strategi ini diterapkan untuk mewujudkan iklim pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Secara khusus, model kooperatif menjadi solusi bagi pendidik untuk mengatasi kendala di ruang kelas, terutama dalam memacu keaktifan peserta didik yang cenderung kesulitan saat harus bekerja sama dengan orang lain. Dalam pembelajaran kooperatif, tidak hanya berpusat pada siswa dan mengaktifkan siswa saja, Hesti (2023, hlm. 3049) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan di mana peserta didik belajar di dalam kelompok-kelompok kecil yang berstruktur heterogen. Model ini dirancang secara spesifik untuk mengembangkan kecakapan akademik sekaligus melatih keterampilan sosial siswa secara bersamaan. Melalui dinamika kelompok tersebut, peserta didik diberikan ruang untuk saling bekerja sama dalam memecahkan permasalahan guna merealisasikan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Vasanta & Singh dalam Harimurti, (2020, hlm. 472) Model pembelajaran kooperatif

mengusung konsep belajar yang menitikberatkan pada pembentukan interaksi dan hubungan positif antarsiswa. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk menumbuhkan sikap saling percaya dan menghargai setiap gagasan yang dikemukakan, baik oleh rekan sejawat di dalam kelompoknya sendiri maupun oleh anggota dari kelompok lain. Interaksi yang terjalin dalam pembelajaran kooperatif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, dan mengemukakan ide secara lisan. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara peserta didik secara optimal. Kegiatan belajar yang berlangsung secara kolaboratif mendorong setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan perannya dalam kelompok. Proses tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan bekerja sama, tetapi juga melatih keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat serta menerima masukan dari orang lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan berbasis kelompok kecil yang bertujuan untuk menciptakan iklim belajar yang aktif dan berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Selain menjadi solusi atas berbagai kendala partisipasi yang kerap ditemukan oleh guru di kelas, penerapan model ini juga secara efektif melatih keterampilan sosial (*social skills*) peserta didik, khususnya dalam hal kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara verbal antarsesama. Melalui proses kerja sama dan interaksi yang berlangsung selama pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengemukakan pendapat, menyampaikan ide, serta melatih keterampilan berbicara secara aktif dan percaya diri. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk saling bertukar informasi, memberikan tanggapan, serta menghargai pendapat orang lain dalam suasana belajar yang kolaboratif. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berbicara yang menjadi salah satu kompetensi penting bagi peserta didik di sekolah dasar.

b. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

Arends dalam Rizkina (2022, hlm. 15) menjelaskan sintak model pembelajaran kooperatif dalam enam fase sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Sintak Model Kooperatif

Fase	Perilaku siswa
Fase 1: Mengklarifikasikan tujuan dan *esblishing set*	Guru menjelaskan tujuan-tujuan pelajaran dan *esblishing set.*
Fase 2: mempresentasikan informasi	Guru mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal atau dengan teks.
Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam tim belajar	Guru menjelaskan mengenai tata cara membentuk tim-tim belajar dan juga membantu kelompok untuk melakukan transisi yang efesien.
Fase 4: Membantu kerja tim dan belajar	Guru membantu tim-tim belajar selama mereka mengerjakan tugas.
Fase 5: Mengajukan berbagai materi	Guru menguji pengetahuan siswa tentang berbagai materi belajar atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerja.
Fase 6: Guru mencari cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok	Guru mencari cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut putri, dkk (2024, hlm. 3) sintaks model pembelajaran kooperatif memiliki memiliki sintaks atau langkah-langkah yang harus dilakukan semuanya tanpa terkecuali. Berikut ini sintaks dari model pembelajaran kooperatif: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, Guru memberikan atau menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama proses pembelajaran dan memotivasi siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman : (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. Pada tahap awal ini, pendidik memaparkan seluruh target capaian atau tujuan

pembelajaran yang diharapkan. Hal ini diiringi dengan pemberian motivasi untuk membangun ketertarikan siswa, sekaligus memberikan pemahaman awal yang komprehensif mengenai arah dan fokus pembelajaran, (2) Menyajikan informasi Langkah kedua yaitu menyajikan atau menyampaikan informasi, disini guru menyampaikan topik pembelajaran kepada siswanya lewat bahan bacaan. (3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar**.** Pascapenyampaian tujuan dan pemaparan materi awal, langkah krusial berikutnya adalah pembentukan kelompok. Sejalan dengan karakteristik utama *cooperative learning*, peserta didik didistribusikan ke dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 6 orang. Terkait teknis pembentukannya, pendidik memiliki otoritas untuk menentukan formasi kelompok secara langsung, atau memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk membentuk kelompoknya sendiri dengan tetap berada di bawah pengawasan serta arahan pendidik.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas mengenai sintaks model pembelajaran kooperatif, dapat ditarik kesimpulan bahwa model ini secara umum terbangun atas enam fase utama. Secara keseluruhan, pelaksanaan keenam fase tersebut sangat mengedepankan proses pembelajaran berbasis kelompok, sekaligus secara terstruktur melatih peserta didik dalam mengorganisasikan dan mengelola sebuah tim belajar secara efektif. Melalui pelaksanaan setiap fase tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Interaksi yang terjalin selama proses diskusi mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat, memberikan tanggapan, serta menyampaikan ide secara lisan. Selain mengembangkan kemampuan bekerja sama, penerapan sintaks model pembelajaran kooperatif juga membantu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam berkomunikasi di depan teman sebayanya. Oleh karena itu, pelaksanaan sintaks model pembelajaran kooperatif secara konsisten dapat mendukung pengembangan keterampilan berbicara peserta didik secara lebih optimal. Keberhasilan penerapan sintaks tersebut sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam mengelola setiap tahapan pembelajaran secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, sintaks model pembelajaran kooperatif menjadi

landasan yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta mampu mengoptimalkan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar.

c. Macam-macam Tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Uno & Nurdin (2021, hlm. 107-126) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang dengan jelas dapat dilihat pada tabel ini:

Tabel 2. 3 Macam-macam Tipe Model Kooperatif

Tipe Model Kooperatif	Penjelasan
Number Head Together	Metode pembelajaran ini mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil, di mana setiap anggotanya mengenakan atribut berupa nomor di kepalanya. Setelah pembagian kelompok, peserta didik berdiskusi untuk mendalami suatu materi. Dalam pelaksanaannya, setiap individu dituntut untuk menguasai hasil diskusi secara komprehensif. Hal ini dikarenakan pendidik akan memanggil nomor peserta didik secara acak untuk menjawab pertanyaan terkait materi yang telah didiskusikan.
Teams Game Tournament	Metode pembelajaran ini diimplementasikan dengan mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar. Karakteristik utama dari metode ini adalah adanya unsur kompetisi antarkelompok, di mana setiap

Tipe Model Kooperatif	Penjelasan
	tim bersaing secara positif dan kolaboratif untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang diajukan oleh pendidik
Grup Investigasion	Metode pembelajaran kelompok yang mengharuskan siswa untuk menganalisis suatu persoalan yang diberikan guru.
Talking Stick	Metode pembelajaran dimana guru menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk siswa untuk bisa menjawab pertanyaan dari guru.
Role Playing	Metode pembelajaran yang menggunakan Teknik bermain peran untuk mengoptimalkan suatu materi pembelajaran.
Student Teams Achievementdivision	Metode pembelajaran ini menitikberatkan pada terbangunnya kerja sama yang solid di dalam setiap kelompok. Seluruh anggota tim dituntut untuk berkolaborasi secara aktif, guna memastikan bahwa setiap individu mencapai tingkat pemahaman yang merata dan komprehensif terhadap materi yang sedang didiskusikan

Pembelajaran kooperatif diatas membahas enam tipe yang menekankan kerjasama serta pemahaman yang sama, disebutkan juga oleh Nurliah, Yuliyanti, & Wahid (2023, hlm. 24) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif terbagi ke dalam beberapa tipe, di antaranya: 1) *Think-Talk-Write*, 2) *Talking Stick*, 3) *Snowball Throwing*, 4) *Time Token*, dan 5) *Role Playing*. Selaras dengan pemaparan tersebut, Sulistio dan Haryanti (2021, hlm. 16-62) turut menguraikan beberapa tipe lain dalam pembelajaran kooperatif, sebagai berikut: 1) *Student Team*

Achievement Division (STAD), 2) *Jigsaw*, yakni tipe kooperatif yang mengelompokkan peserta didik secara heterogen dengan anggota 5-6 orang, yang pelaksanaannya menerapkan sistem pola kelompok asal dan kelompok ahli.yakni pendekatan di mana setiap kelompok difasilitasi dengan lembar kerja akademik, dan dituntut untuk saling membantu dalam menguasai materi ajar melalui skema diskusi atau tanya jawab antaranggota kelompok, dan kelompok ahli, 3) *Group Investigation* (GI) yaitu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui media yang tersedia, misalnya melalui buku atau internet, 4) *Team Game Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik seperti kuis dan sistem skor kemajuan individu, 5) *Think Pair Share* (TPS) yaitu variasi pembelajaran kooperatif yang dirancang secara spesifik untuk memodifikasi dan mengoptimalkan pola interaksi antarpeserta didik, 6) *Numbered Heads Together* (NHT) yakni tipe kooperatif yang menerapkan struktur khusus guna mengatur pola interaksi siswa, dengan tujuan utama memastikan penguasaan materi yang telah ditetapkan secara kolektif, 7) *Make A Match* yaitu pendekatan yang memfasilitasi peserta didik untuk mencari jawaban atau pasangan dari suatu konsep melalui pemanfaatan media permainan kartu berpasangan, 8) *Rotating Trio Exchange* yakni metode diskusi mendalam yang memungkinkan siswa bertukar pikiran mengenai berbagai permasalahan dengan rekan sekelas secara bergilir. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan iklim kerja sama dan sikap saling mendukung di dalam kelas, 9) *Role Playing* yaitu sebuah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk bermain peran yang dilakukan oleh 4-6 orang untuk mencapai pemahaman belajar yang sesuai dengan materi yang dituangkan dalam bentuk drama sederhana.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa menurut beberapa ahli menyebutkan macam-macam tipe dalam model kooperatif dengan metode serta cara yang berbeda namun sama-sama memiliki karakteristik yang sama yaitu terdiri dari kelompok-kelompok kecil dengan menekankan kerjasama dan pemahaman yang sama. Diantaranya tipe *make a match, talking stick, role playing, think pair share*, dan lainnya. Dengan itu, peneliti memilih tipe model pembelajaran

kooperatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *role playing.* Pemilihan tipe tersebut didasarkan pada karakteristiknya yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, memerankan suatu situasi, serta berkomunikasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik diharapkan lebih aktif mengemukakan pendapat, mengekspresikan ide, dan melatih keterampilan berbicara sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3. Model Kooperatif Tipe *Role playing*

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Role Playing*

Afifi dalam Nuryati, (2021, hlm. 141) menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan "sebuah metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat." Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Tujuan metode *Role Playing* menurut metode *Role Playing* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah secara kreatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan belajar mereka di setiap kesempatan. Selain itu, menurut Simnjuntak, dkk, (2024, hlm. 4434) menjelaskan bahwa *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ketika pendidik menerapkan model ini, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dengan menyimulasikan peran secara nyata melalui pementasan drama. Lebih lanjut, proses pembelajaran dengan *Role Playing* akan memberikan kesan yang mendalam apabila dirancang menggunakan konteks yang bermakna. Hal ini menuntut interaksi langsung dari peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal**.** Selanjutnya, menurut Hekmatulaini, dkk (2020, hlm. 317) Model *Role Playing* Model ini digunakan karena memiliki perencanaan yang sistematis dalam melibatkan peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran. Melalui pengalaman praktis tersebut, peserta didik mampu mengonstruksi pengetahuannya

sendiri, sehingga mendorong terciptanya karakter yang lebih kreatif dan mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Akbar (dalam Hekmatulaini, dkk., 2020, hlm. 317) yang mengemukakan bahwa melalui model *role playing*, peserta didik dapat mengeksplorasi interaksi antarmanusia dengan cara memperagakan sekaligus mendiskusikannya. Kegiatan kolaboratif ini memfasilitasi peserta didik untuk menggali perasaan, sikap, nilai, hingga berbagai strategi pemecahan masalah secara lebih mendalam dan efektif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Proses tersebut juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih keterampilan berbicara. Shoimin, dalam Anggraini, dkk, (2022, hlm. 4127) mengemukakan bahwa penerapan model *Role Playing* berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial, sekaligus mendukung pemecahan masalah individu melalui pendekatan kelompok. Lebih dari itu, model ini memberikan pengaruh signifikan dalam menumbuhkan sikap kerja sama serta rasa kepedulian terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Sejalan dengan hal tersebut, Noorbadiah (2022, hlm. 39) Model pembelajaran yang diterapkan peneliti adalah model pembelajaran tipe *role playing*. Model pembelajaran tipe *Role Playing* ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam proses belajar mengajar secara lebih efektif lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka disimpulkan bahwa cara ini membuat siswa lebih antusias, karena mereka terlibat langsung, berimajinasi, dan menghayati peran yang dimainkan. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga melatih kerja sama, toleransi, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, *Role Playing* memberi pengalaman belajar yang bermakna karena siswa dapat berinteraksi secara nyata, membangun pengetahuan sendiri, serta mengembangkan sikap sosial seperti kepedulian dan kerja kelompok. Dengan demikian, model *Role Playing* efektif untuk meningkatkan minat belajar kemampuan sosial dan kognitif.

b. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Role Plyaing*

Roestiyah dalam Juli, (2023, hlm. 5) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* memiliki beberapa langkah-langkah pembelajaran yaitu:

1) Pada tahap ini, pendidik memberikan penjelasan awal untuk memperkenalkan

teknik bermain peran (*role playing*) kepada peserta didik. Melalui penerapan teknik ini, peserta didik diharapkan mampu memecahkan permasalahan sosial yang aktual di tengah masyarakat. Selanjutnya, pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran tertentu dan bertugas mencari solusi sesuai dengan karakter yang diperankannya. Sementara itu, peserta didik lainnya diposisikan sebagai pengamat (*observator*) yang dibekali dengan instrumen atau tugas-tugas pengamatan spesifik.

2) Guru perlu menyeleksi masalah yang bersifat krusial dan mendesak guna menarik minat peserta didik. Permasalahan tersebut harus disajikan secara menarik agar peserta didik termotivasi untuk menemukan solusinya.
3) Pendidik harus mampu menarasikan konteks peristiwa sekaligus mengondisikan latar adegan pertama agar peserta didik memahami situasi secara utuh.
4) Partisipasi sukarela dari peserta didik untuk bermain peran perlu diapresiasi, namun guru tetap harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakter peserta didik dengan peran yang akan dimainkan.
5) Guru memberikan pengarahan secara komprehensif kepada para pemeran agar mereka benar-benar memahami tugas perannya, menguasai substansi masalah, serta cakap dalam menyampaikan dialog dan ekspresi (mimik).
6) Peserta didik yang tidak bermain peran diposisikan sebagai pengamat (*observator*) aktif. Mereka tidak hanya bertugas menyimak, tetapi juga diwajibkan memberikan kritik dan saran konstruktif setelah simulasi selesai.
7) Bagi peserta didik yang belum terbiasa bermain peran, guru perlu memberikan pendampingan, salah satunya dengan memantik kalimat pertama untuk memulai dialog.
8) Pementasan peran harus dihentikan ketika alur cerita mencapai titik klimaks—atau saat menemui jalan buntu. Penghentian ini bertujuan agar berbagai alternatif pemecahan masalah dapat didiskusikan secara klasikal, sehingga para pengamat memiliki kesempatan untuk menyampaikan analisis dan penilaiannya.
9) Sebagai tindak lanjut pascadiskusi, meskipun masalah belum sepenuhnya

terpecahkan, guru perlu membuka sesi tanya jawab, evaluasi lanjutan, atau menyusun kesimpulan alternatif melalui peragaan singkat.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Mulyadi (dalam Wirachman dan Kurniawati, 2023, hlm. 40) yang memaparkan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran ini secara sistematis. Tahapan diawali dengan persiapan guru dalam merancang skenario, dilanjutkan dengan penunjukan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario tersebut beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Pada hari pelaksanaan, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok beranggotakan sekitar lima orang sesuai proporsi kelas, sekaligus menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai. Selanjutnya, peserta didik yang telah ditugaskan dipanggil untuk melakonkan skenario, sementara peserta didik lainnya mengamati peragaan tersebut dari kelompok masing-masing. Setelah pementasan selesai, guru membagikan lembar kerja kepada setiap peserta didik untuk mendiskusikan hasil pengamatannya. Kegiatan dilanjutkan dengan presentasi kesimpulan dari masing-masing kelompok. Pada tahap akhir, guru memberikan kesimpulan secara komprehensif, melaksanakan evaluasi, dan mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan penutup.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa langkah-langkah *talking stick* yaitu menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan pemeranan, diskusi, dan pemecahan masalah sosial yang kontekstual. Dalam pelaksanaannya, guru berperan penting dalam menyiapkan skenario, memilih masalah yang relevan, mengatur jalannya pemeranan, serta membimbing peserta didik baik sebagai pemeran maupun penonton aktif. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan diskusi, penyampaian pendapat, penarikan kesimpulan, dan evaluasi untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

c. Manfaat Model Kooperatif Tipe *Role playing*

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* siswa akan memerankan karakter atau peran tertentu sesuai dengan topik yang sedang dipelajari sehingga model kooperatif tipe *Role Playing* memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu, Nuryati (2021) menjelaskan bahwa penerapan tipe *Role Playing*

sebagai model pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Dengan bertindak langsung sebagai pemeran, peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Lebih lanjut, Roestiyah (2013) mengemukakan bahwa penggunaan model *Role Playing* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi dan kolaborasi peserta didik. Selama proses bermain peran berlangsung, peserta didik dituntut untuk berinteraksi secara aktif, saling mendengarkan, mengemukakan pendapat, serta merumuskan kesepakatan bersama di dalam kelompoknya. Sejalan dengan hal tersebut, Hamdayama (2014) menerangkan bahwa model pembelajaran tipe *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, hal tersebut dikarenakan pada saat bermain peran siswa dituntut untuk memiliki keterampilan yang baik sehingga dapat melatih siswa untuk berbicara dengan lebih baik yang membuat keterampilan berbicara siswa meningkat.

d. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Role playing*

Menurut Roestiyah (2008), Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) memiliki serangkaian keunggulan, di antaranya: 1) mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa; 2) melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran; 3) menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan; 4) memantik inisiatif dan kreativitas; serta 5) membina keterampilan komunikasi lisan siswa agar lebih tertata dan mudah dipahami. Menguatkan hal tersebut, Hamalik (2012) mengemukakan bahwa melalui *role playing*, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapatnya secara bebas tanpa khawatir menerima sanksi. Model ini juga memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi situasi dunia nyata sekaligus memahami perspektif orang lain. Lebih lanjut, Hamdayama (2014, hlm. 191) merinci kelebihan tipe ini ke dalam beberapa aspek, yaitu: (a) melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama; (b) memberikan kebebasan dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (c) bersifat fleksibel karena dapat diterapkan dalam berbagai situasi dan waktu; (d) memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa melalui proses observasi langsung; dan (e)

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan pandangan tersebut, Djamarah (2010) juga memaparkan kelebihan metode ini, yang meliputi: 1) melatih daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang didramakan; 2) mendorong inisiatif dan kemampuan berkreasi; 3) memupuk bakat seni drama siswa; 4) melatih dan menumbuhkan semangat kerja sama antarpemeran; 5) membiasakan siswa untuk menerima dan berbagi tanggung jawab dengan sesama; serta 6) membina keterampilan komunikasi lisan siswa. Dari berbagai keunggulan yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keberhasilan metode *Role Playing* sangat bergantung pada aktivitas keterlibatan siswa, terutama pada tahap analisis yang dilakukan sebagai tindak lanjut dari peragaan tersebut.

Selanjutnya, Roestiyah (dalam Susiani, 2013) memaparkan sejumlah kelebihan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Pandangan ini juga didukung kuat oleh Aswan Zain (dalam Tuara, 2021) yang mengemukakan poin-poin senada. Secara komprehensif, keunggulan model ini meliputi: 1) melatih ketajaman daya ingat dan pemahaman peserta didik secara mendalam terhadap materi yang diperankan; 2) mendorong inisiatif dan kreativitas, mengingat peserta didik dituntut untuk tanggap berpendapat selama peragaan; 3) memfasilitasi dan memupuk bakat seni (drama) peserta didik sejak dini; 4) menumbuhkan semangat kerja sama antarpemeran; 5) membiasakan peserta didik untuk menerima dan berbagi tanggung jawab di dalam kelompok; serta 6) membina keterampilan komunikasi lisan peserta didik agar lebih tertata dan mudah dipahami oleh orang lain

Berdasarkan hal diatas maka dapat dipahami bahwa kelebihan model pembelajaran koooperatif tipe *Role Playing* diantaranya adalah mampu membantu peserta didik dalam memahami, melatih, dan mengingat dengan lebih baik dalam pembelajaran. Model ini juga memberikan motivasi dan semangat lebih bagi peserta didik untuk belajar karena suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, peserta didik juga menjadi terbiasa dalam bekerja sama dengan temannya sehingga dapat menimbulkan rasa tanggung jawab bersama dan mengasah rasa inisiatif dan kreatif.

e. Kekurangan Model Kooperatif tipe *Role playing*

Menurut Tandiredja (2011: 42) Meskipun memiliki banyak kelebihan, model kooperatif tipe *Role Playing* juga memiliki beberapa kelemahan. Secara umum, kelemahan metode ini meliputi: risiko kekacauan jika guru tidak memahami langkah pelaksanaannya, memakan waktu yang cukup lama, rentannya siswa pengamat menjadi pasif, membutuhkan ruang yang luas, serta potensi kebisingannya yang dapat mengganggu kelas lain. Kelemahan ini selaras dengan pandangan Miftahul Huda (2013, hlm. 210-211) yang menambahkan bahwa metode ini membutuhkan persiapan matang yang menguras waktu dan tenaga. Ia juga menyoroti kendala lain, seperti kesulitan membagi peran bagi siswa yang belum terlatih, ketidakmungkinan penerapan pada kondisi kelas yang tidak kondusif, serta tidak semua materi pelajaran relevan didramakan. Hal senada turut dikemukakan oleh Djamarah (2010), yang menegaskan bahwa terbatasnya waktu belajar di sekolah sering kali menjadi kendala utama model ini. Lebih lanjut, ia memaparkan bahwa tidak semua siswa dapat terlibat langsung sehingga partisipasi mereka kurang optimal. Sempitnya ruang kelas membatasi ruang gerak siswa, dan luapan antusiasme penonton (seperti bertepuk tangan dan bersorak) sangat berpotensi mengganggu kegiatan belajar di ruangan lain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* membutuhkan waktu yang lebih banyak dibanding model pembelajaran lainnya dan harus dipersiapkan nya pembelajaran dengan matang-matang agar pembelajaran menjadi kondusif dikarenakan pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* rawan terjadi tidak kondusif dikelas. Selain itu model kooperatif tipe *Role Playing* juga memerlukan tempat yang cukup luas dan berpotensi menggangu kondusifitas kelas yang lain.

4. Pembelajaran Konvensional

Hidayatullah (dalam Fahrudin, Ansari, dan Ichsan, 2021, hlm. 67-68) mendefinisikan pembelajaran konvensional sebagai suatu sikap, pola pikir, dan tindakan yang selalu berpegang teguh pada norma serta adat kebiasaan yang diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, pendekatan konvensional kerap

diidentikkan dengan konsep pembelajaran tradisional. Hal ini sejalan dengan pandangan Nasution (dalam Fahrudin, Ansari, dan Ichsan, 2021, hlm. 68) yang menerangkan bahwa pembelajaran konvensional merupakan model yang proses pelaksanaannya cenderung monoton dan verbalistis. Dalam pendekatan ini, pendidik masih sangat bergantung pada metode ceramah sebagai instrumen utama dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pandangan Wirabumi (2020, hlm. 108) yang menyatakan bahwa sepanjang sejarah pendidikan, ceramah merupakan metode pengajaran tradisional yang paling lama diterapkan, mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Eksistensi metode ini bertahan lama karena sifatnya yang praktis dan efisien, terutama untuk mengelola pembelajaran dengan cakupan materi yang luas dan jumlah peserta didik yang besar. Dalam konteks pendidikan, metode ceramah didefinisikan sebagai penyampaian materi secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal, layaknya sebuah pidato. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional bersifat sangat berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) dan bertumpu pada komunikasi satu arah. Konsekuensinya, penerapan metode ceramah dalam pendekatan konvensional ini tentu membawa sejumlah kelebihan maupun kekurangan tersendiri.

Wirabumi (2020, hlm. 110-111) menguraikan beberapa kelebihan metode ceramah, di antaranya: a) ekonomis, sebab tidak membutuhkan biaya besar sehingga mampu mengakomodasi kelas berskala besar di mana setiap peserta didik memiliki kesempatan menyimak yang sama; b) praktis, karena murni mengandalkan komunikasi lisan tanpa menuntut persiapan media yang rumit; serta c) materi pembelajaran dapat disajikan secara hierarkis dan terstruktur. Di sisi lain, metode ini tidak luput dari sejumlah kekurangan, yakni: a) terbatasnya ruang diskusi bagi peserta didik untuk memecahkan masalah dan melatih keberanian berpendapat; b) tidak optimalnya proses penyerapan pengetahuan akibat pola komunikasi yang bersifat satu arah; dan c) minimnya ruang untuk memfasilitasi kreativitas peserta didik. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode ceramah memang menawarkan kemudahan persiapan dan efisiensi

biaya bagi pendidik. Namun, efisiensi tersebut berisiko membatasi ruang gerak serta partisipasi aktif peserta didik selama Kegiatan Pembelajaran berlangsung.

5. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Supriyati (2020, hlm. 108) mendefinisikan keterampilan berbicara sebagai kemampuan untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, dan perasaan kepada pihak lain secara lisan, baik melalui interaksi tatap muka maupun jarak jauh. Pandangan ini sejalan dengan Magdalena (2021, hlm. 387) yang menyatakan bahwa penguasaan keterampilan berbicara memampukan peserta didik untuk mengekspresikan gagasannya secara cerdas sesuai dengan konteks dan situasi. Oleh karena itu, kecakapan ini menuntut intensitas latihan yang tinggi melalui beragam metode pembelajaran. Lebih lanjut, Mahadin (dalam Harianto, 2020, hlm. 412) menegaskan bahwa berbicara merupakan proses komunikasi yang efektif untuk menyampaikan berbagai ragam informasi, mulai dari fakta, ide, tanggapan, hingga kemauan dan perasaan. Setiap peristiwa komunikasi lisan senantiasa melibatkan interaksi yang aktif dan kreatif antara pembicara dan pendengar, di mana gaya bicara seseorang juga berkorelasi erat dengan kepribadiannya. Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara hanya dapat dikuasai dengan baik apabila dilatih secara berkelanjutan dan terarah, mengingat kompleksitas berbagai aspek yang harus dipelajari dan diperhatikan di dalamnya. Sejalan dengan hal tersebut, Ilham dan Wijiati (2020, hlm. 4) memaparkan bahwa meskipun kegiatan berbicara dapat dilakukan oleh siapa saja, kecakapan berbicara yang mampu memukau atau menghipnotis pendengar hanya dikuasai oleh segelintir individu. Lebih lanjut, Depdikbud (dalam Ilham dan Wijiati, 2020, hlm. 4-5) menempatkan keterampilan berbicara sebagai tahapan kedua setelah menyimak; di mana kualitas menyimak yang baik akan sangat menunjang kecakapan berbicara seseorang. Secara konseptual, berbicara adalah proses penyampaian gagasan, pikiran, maupun isi hati secara lisan agar dapat dipahami oleh orang lain.

Di sisi lain, fakta di lapangan menurut Supriyadi (dalam Ilham dan Wijiati, 2020, hlm. 5) menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di Indonesia masih

mengalami kendala dalam berbicara menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan lancar. Ketidaklancaran ini sering kali bermuara pada sikap pasif dan keengganan mereka untuk berpendapat. Menyikapi hal ini, Ilham dan Wijiati (2020, hlm. 5) menegaskan bahwa keterampilan berbicara merupakan komponen krusial dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang wajib dikuasai oleh pendidik dan peserta didik. Mengingat pentingnya kecakapan ini untuk membangun interaksi, pendidik dituntut untuk proaktif menumbuhkan minat berbicara siswa di kelas. Upaya ini dapat direalisasikan dengan memfasilitasi kegiatan praktik berpidato, membaca puisi, bermain drama, atau metode lain yang efektif menstimulus keterampilan lisan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian serta pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara ialah kemampuan aktif untuk mengekspresikan ide, gagasan, hingga perasaan agar dapat diterima oleh pendengar dalam mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan segala hal yang ingin mereka sampaikan. Keterampilan berbicara juga disebut sebagai mekanistik karena semakin banyak berlatih maka semakin dikuasai dan terampil.

b. Hubungan Keterampilan Berbicara dengan Keterampilan Berbahasa Lainnya

Ilham & Wijiati (2020, hlm. 9) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara memiliki hubungan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Untuk lebih jelasnya maka akan dibahas satu-persatu terkait hal tersebut sebagai berikut:

1. Hubungan keterampilan berbicara dengan menyimak

Brooks (dalam Ilham & Wijiati, 2020, hlm. 9-10) menerangkan bahwa menyimak ialah proses berpikir yang paling awal dilakukan oleh manusia semenjak dalam kandungan hingga ia lahir ke dunia. Hal ini tentunya sejalan dengan pola berpikir manusia. Menyimak, maka terjadi proses memahami sesuatu berdasarkan apa yang dirasakan, dilihat, atau didengar dari apa yang ada di sekelilingnya. Sehingga dikatakan bahwa menyimak dan berbicara adalah proses komunikasi dua arah yang berlangsung serta komunikasi tatap muka atau *face to face communication.* Berikut adalah hal yang berhubungan erat dengan berbicara:

a) Ujaran, dipelajari melalui proses menyimak atau meniru sehingga aspek ini

perlu benar-benar diperhatikan objek yang sedang disimak, terutama bagi anak-anak, karena hal demikian sangat berpengaruh terhadap perkembangan berpikir.

b) Perangsang atau *stimulus*, kosa kata yang didapatkan oleh anak sangat dipengaruhi oleh stimulus yang diterima dari lingkungan sekitar. Lingkungan keluarga, sekolah, dan budaya pada masyarakat setempat perlu bekerja sama memberikan rangsangan yang baik terhadap anak-anak agar tumbuh sebagai pribadi yang baik karena anak-anak berbeda dengan orang dewasa yang sudah dengan mudahnya menyaring serta membedakan baik dan buruk stimulus yang diberikan, maka amak-anak adalah sebaliknya tidak mampu melakukan hal itu.
c) Ujaran yang digunakan anak di lingkungan rumahnya sangat bergantung dengan kosa kata yang sering didengar oleh anak tersebut.
d) Peserta didik yang menyimak dengan baik apa yang disampaikan oleh pendidik di sekolah maka kosa kata yang didapatkan juga semakin baik dan mumpuni untuk menunjang peserta didik semakin terampil dalam berbicara.
e) Tarigan (dalam Ilham & Wijiati, 2020, hlm. 11) mnerangkan juga bahwa penggunaat alat peraga dalam keigatan berbicara juga dapat menunjang keterampilan menyimak, terutama untuk anak-anak karena mereka dapat disebut sebagai seseorang yang masih sangat kental dengan daya imitasinya.

2. Hubungan keterampilan berbicara dengan membaca

Ilham dan Wijiati (2020, hlm. 12) menjelaskan bahwa meskipun berbicara dan membaca memiliki perbedaan dari segi sifat, sarana, dan fungsi, keduanya memiliki keterikatan yang sangat erat. Hubungan ini setara dengan keeratan antara keterampilan berbicara dan menyimak. Secara logis, intensitas membaca yang tinggi akan berimplikasi langsung pada perluasan wawasan dan pengetahuan seseorang. Pemahaman tersebut mencakup penguasaan perbendaharaan kosakata yang lebih kaya, serta variasi topik pembicaraan yang lebih luas. Selain itu, individu yang gemar membaca cenderung lebih akurat dalam bertutur kata karena pemahamannya terhadap pedoman bahasa yang baku. Lebih dari itu, aktivitas membaca mampu mengasah kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Hal ini berdampak positif pada keterampilan komunikasi lisan; individu yang terbiasa membaca akan mampu menyampaikan gagasannya dengan runtut, menggunakan

struktur kalimat yang tertata, sehingga pesannya jauh lebih mudah dipahami oleh pendengar. Dengan demikian, kegiatan membaca memegang peranan krusial dalam menunjang dan mengembangkan keterampilan berbicara. Hubungan-hubungan antara keterampilan berbicara dan membaca adalah sebagai berikut:

a) Penampilan membaca sangat berbeda dengan kecakapan berbicara.
b) Pola-pola ujaran terkhususkan kepada orang yang mengalami tunaaksara mungkin mengganggu pelajaran membaca bagi anak.
c) Pada tahun awal sekolah, akan membentuk suatu dasar bagi pelajaran membaca, maka membaca untuk anak-anak kelas yang lebih tinggi turut membantu meningkatkan keterampilan dalam berbicara mereka.
d) Kosa kata khusus tentang bahan bacaan harus diajarkan secara langsung. Jika muncul kata-kata baru pada buku bacaan peserta didik, maka guru hendaknya mendiskusikannya dengan peserta didik agar mereka memahami maknanya sebelum mereka memulai membacanya.
e) Kosa kata khusus akan diajarkan langsung, artinya jika terdapat istilah kosa kata baru, hendaknya guru untuk mendampingi dan memberikan pengertian atau pemaknaan agar kegiatan dapat berlangsung sesuai yang diharapkan.

3. Hubungan keterampilan berbicara dengan menulis

Ilham dan Wijiati (2020, hlm. 14) menjelaskan bahwa berbicara dan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif karena keduanya memungkinkan individu untuk menghasilkan sesuatu. Perbedaan mendasar di antara keduanya terletak pada medianya: berbicara merupakan kegiatan berbahasa ragam lisan yang melibatkan bunyi bahasa secara langsung, sedangkan menulis adalah kegiatan berbahasa ragam tulis yang mengandalkan penuangan ide ke dalam bentuk teks. Dengan demikian, dapat diidentifikasi bahwa menulis merupakan aktivitas komunikasi tidak langsung, sementara berbicara bersifat komunikasi langsung. Meskipun demikian, baik pembicara maupun penulis memiliki peran serupa, yakni sebagai penyampai pesan kepada pihak lain. Keduanya memiliki keterkaitan yang resiprokal; informasi dalam tulisan dapat bersumber dari kegiatan berbicara maupun membaca, begitu pula sebaliknya,

seseorang dapat menyusun materi pembicaraan berdasarkan konsep yang ia tulis atau karya orang lain. Dalam konteks pendidikan, kedua keterampilan ini memegang peranan krusial. Peserta didik dituntut memiliki keterampilan berbahasa yang baik dalam memilih diksi agar komunikasi dengan pendidik berlangsung efektif dan etis, sementara pendidik memerlukan keterampilan berbicara yang mumpuni agar materi ajar dapat tersampaikan dan dicerna dengan optimal oleh peserta didik.

c. Tujuan Keterampilan Berbicara

Menurut Tarigan (dalam Magdalena, dkk., 2020, hlm. 388) mendefinisikan berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sejalan dengan hal tersebut, Magdalena (2020, hlm. 389) menegaskan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi, yaitu proses pengiriman dan penerimaan pesan antarindividu agar maksud yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu, efektivitas dalam berbicara sangat bergantung pada pemahaman pembicara terhadap materi yang akan dikomunikasikan. Secara lebih rinci, Tarigan mengemukakan tiga tujuan umum berbicara, yakni untuk menginformasikan (*to inform*), menghibur (*to entertain*), serta membujuk atau meyakinkan (*to persuade*). Peran krusial berbicara juga disoroti oleh Aufa (dalam Lubis, dkk., 2024, hlm. 201) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara berfungsi sebagai instrumen komunikasi utama dalam pembelajaran. Siswa yang tidak memiliki kecakapan berbicara akan cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian, keterampilan berbicara memiliki urgensi yang tinggi, baik dalam lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun dalam interaksi kehidupan sehari-hari, guna memastikan penyampaian pesan yang efektif, jelas, dan bermakna**.**

Ilham dan Wijiati (2020, hlm. 30) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara merupakan instrumen kunci yang mampu menciptakan suasana komunikasi yang nyaman, tenang, dan kondusif bagi penyimak. Sejalan dengan hal tersebut, tujuan berbicara mencakup berbagai aspek, mulai dari mengekspresikan

pikiran, perasaan, imajinasi, dan gagasan, hingga memberikan respons, menghibur, menyampaikan informasi, serta memengaruhi pihak lain. Lebih lanjut, Harianto (2020, hlm. 414-415) mengklasifikasikan berbicara ke dalam lima jenis berdasarkan tujuannya, yakni berbicara menghibur yang cenderung santai dan rileks, berbicara menginformasikan yang berlangsung serius dan fokus pada pesan, berbicara menstimulus yang bersifat formal dengan posisi pembicara yang lebih dominan, berbicara meyakinkan yang bertujuan mengubah pandangan pendengar, serta berbicara menggerakkan yang menuntut keseriusan penuh agar pendengar terdorong untuk melakukan tindakan nyata. Masing-masing jenis berbicara tersebut memiliki karakteristik suasana yang berbeda, mulai dari situasi santai hingga situasi serius yang menuntut konsentrasi tinggi dari pembicara maupun pendengarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas yang telah menjabarkan tentang tujuan dari keterampilan berbicara yaitu agar seseorang dapat berinteraksi sosial dengan baik dengan cara menjalin komunikasi karena kita akan dihadapkan dengan kehidupan sosial baik di dalam maupun diluar masyarakat, seperti mengemukakan pendapat, respon, memberi saran, memperkenalkan diri, orasi, dan lain sebagainya. Selain itu, tujuan lainnya yaitu untuk memudahkan berbicara dimana pun dan dengan siapa pun, sikap bertanggung jawab dan lainnya.

d. Manfaat Keterampilan Berbicara

Kusyairi, dkk. (2024, hlm. 243) menekankan bahwa rendahnya motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan lisan dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu menghadirkan aktivitas berbicara yang bervariasi sekaligus menyosialisasikan manfaat praktis dari keterampilan tersebut agar siswa lebih terdorong untuk berlatih. Terkait urgensi tersebut, Harianto (2020, hlm. 413) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, fakta, gagasan, serta tanggapan secara komprehensif, sehingga siswa mampu memahami berbagai fenomena di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Manfaat berbicara lebih lanjut dijabarkan oleh Musaba (dalam Rahmawati, dkk., 2021, hlm. 14) yang menyatakan bahwa kecakapan ini mampu memperlancar komunikasi interpersonal,

memudahkan pertukaran informasi, serta meningkatkan kepercayaan diri dan kewibawaan seseorang. Sejalan dengan hal tersebut, Annisa, dkk. (2025, hlm. 157) menambahkan bahwa keterbiasaan menyimak dan membaca akan memperkaya ide yang dapat diutarakan, yang kemudian mendukung efektivitas interaksi sosial. Secara operasional, manfaat keterampilan berbicara mencakup tiga aspek utama: (1) Keberhasilan akademik, di mana kemampuan lisan yang mumpuni mendukung keaktifan siswa dalam presentasi, diskusi, dan sesi tanya jawab; (2) Aspek sosial-emosional, yang membantu siswa dalam mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, dan membangun hubungan positif; serta (3) Manfaat kognitif, yakni melatih logika, analisis, dan kemampuan berpikir kritis dalam mengorganisasi ide secara sistematis. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya menjadi alat ekspresi perasaan, tetapi juga fondasi penting dalam membentuk generasi masa depan yang komunikatif, kreatif, dan kritis. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya menjadi alat ekspresi perasaan, tetapi juga fondasi penting dalam membentuk generasi masa depan yang komunikatif, kreatif, dan kritis serta siap menghadapi berbagai tantangan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat dipahami dengan jelas bahwa manfaat keterampilan berbicara merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan karena memberikan manfaat besar bagi peserta didik. Penguasaan keterampilan ini membantu siswa menyampaikan informasi secara jelas, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperlancar komunikasi dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Selain itu, keterampilan berbicara juga berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan berpikir kritis, dan perkembangan sosial-emosional peserta didik secara berkelanjutan melalui latihan dan bimbingan oleh pendidik**,** oleh karena itu, pendidik perlu merancang pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbicara. Dengan demikian, peningkatan keterampilan berbicara memerlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih secara aktif. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

e. Indikator Ketercapaian Keterampilan Berbicara

Padmawati, Arini, & Yudiana (2019, hlm. 194) berpendapat bahwa indikator ketercapaian dalam berbicara memiliki lima aspek untuk penilaian yang telah dijabarkan beserta deskripsinya berupa tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Indikator Keterampilan Berbicara

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1	Lafal	Siswa menyampaikan informasi dengan lafal harus jelas
2	Intonasi	Siswa menyampaikan informasi dengan cara intonasi yang tepat
3	Kelancaran	Siswa lancar dalam penyampaian informasi
4	Ekspresi	Siswa menggunakan ekspresi pada saat penyampaian informasi
5	Ketepatan isi pembicaraan	Siswa menyampaikan isi pembicaraan dengan kalimat yang efektif

Berdasarkan tabel di atas, keterampilan berbicara tidak hanya dinilai dari kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dari cara penyampaiannya. Aspek lafal, intonasi, kelancaran, dan ekspresi berperan penting dalam membantu pendengar memahami pesan yang disampaikan. Selain itu, ketepatan isi pembicaraan menunjukkan kemampuan siswa dalam menyusun dan menyampaikan informasi secara efektif serta sesuai dengan topik yang dibahas. Oleh karena itu, kelima aspek tersebut perlu dikembangkan secara seimbang agar keterampilan berbicara siswa dapat meningkat secara optimal. Selanjutnya, Aufa,

Purbasari, & Widianto (2020, hlm. 88) mengemukakan indikator ketercapaian dari keterampilan berbicara terdiri dari lima sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Indikator Keterampilan Berbicara

No	Indikator keterampilan berbicara
1	Kelancaran berbicara
2	Ketepatan pilihan kata
3	Struktur kalimat
4	Intonasi membaca kalimat
5	Ekspresi

Sejalan dengan kedua pendapat ahli diatas mengenai aspek-aspek dari indikator ketercapaian berbicara, Maulani, Alwi, Marthinopa, & dkk (2021 hlm. 30) menjabarkan indikator ketercapaian dari keterampilan berbicara sebagai berikut:

Tabel 2. 6 Indikator Keterampilan Berbicara

No	Indikator	Aspek
1	Lafal	Kejelasan vocal atau konsonan
		Ketepatan pengucapan
		Tidak tercampur lafal daerah
		Struktur kalimat
2	Intonasi	Tinggi rendah suara
		Tekanan suku kata
		Nada atau panjang pendek tempo
3	Kosa kata	Jumlah kosa kata

No	Indikator	Aspek
		Terdapat kalimat pembuka, isi, kesimpulan, dan penutup.
4	Kelancaran	Kelancaran
		Teratur dan urut
		Kesesuaian hal yang diceritakan
5	Pemahaman isi	Pemahaman terhadap pembelajaran yang sedang dibahas

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas mengenai aspek dari indikator ketercapaian berbicara, dengan jelas dapat diketahui bahwa indikator tersebut meliputi lafal, intonasi, ekspresi, dan lain sebagainya. Dengan demikian, peneliti memutuskan indikator ketercapaian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah lafal, intonasi, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman isi pada tabel 2.4.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki peran yang signifikan dalam sebuah karya ilmiah, yakni sebagai acuan untuk memetakan posisi penelitian yang sedang dilakukan melalui identifikasi persamaan dan perbedaan dengan kajian-kajian sebelumnya. Melalui penelusuran pustaka ini, peneliti dapat menghindari duplikasi yang tidak perlu serta memperkuat landasan teoretis maupun metodologis bagi penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, kajian terhadap penelitian terdahulu memberikan gambaran mengenai perkembangan penelitian yang telah dilakukan serta menunjukkan aspek-aspek yang masih memerlukan pengkajian lebih lanjut. Dengan demikian, peneliti dapat menentukan kebaruan (*novelty*) penelitian sekaligus memperjelas kontribusi yang diberikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar. Berdasarkan hal tersebut, berikut adalah ringkasan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik yang diangkat oleh penulis yaitu “Pengaruh Model Kooperatif Tipe

Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Di Sekolah Dasar". Beberapa penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 7 Penelitian Terdahulu

Peneliti (Tahun)	**Judul**	**Subjek & Metode Penelitian**	**Hasil**
Ronalta Simorangkir, Dody Feliks Pandimun Ambarita (2026)	"Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan"	Subjek Penelitian: Siswa kelas IVSDN 064966 Medan Perjuangan, Kota Medan Metode Penelitian: Kuantitatif Quasi Eksperimen.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada pembelajaran Indonesia kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan berlangsung sangat baik, sesuai dengan langkah penerapan model, hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata postest kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* sebesar 72,97 sedangkan nilai ratarata postest kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 55,54. Selain itu, data hasil uji t menunjukkan t-hitung 2,359 yang mengindikasian keterampilan berbicara siswa meningkat secara signifikan.
Juwita Ariyanti, Haifaturrahmah, Syafruddin Muhdar (2024)	"Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbung"	Subjek Penelitian: Siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbung Metode	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbung, hal

Peneliti (Tahun)	Judul	Subjek & Metode Penelitian	Hasil
		Penelitian: Kuantitatif Quasi Eksperimen.	tersebut dapat terlihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel yaitu keterampilan berbicara siswa diperoleh nilai t hitung 8,821 dengan taraf signifikan 5% sehingga terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan siswa kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
Yeyen Rezky Andini Kadir, Widya Karmalisari Achmad, Muh.Faisal. (2023)	"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar"	Subjek Penelitian: Siswa kelas IV SD Inpres barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar Metode Penelitian: kuantitatif Quasi Eksperimnteal	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpress Barombong II, hal tersebut dilihat berdasarkan hasil Uji hipotesis menggunakan Paired Sample T test yang menunjukkan nilai signifikan dari t hitung disbanding t tabel, selain itu dapat dilihat juga dari hasil postest yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest.

Peneliti (Tahun)	Judul	Subjek & Metode Penelitian	Hasil
Lisna Yuniandari, Maria Goreti Rini Kristiantari. (2024)	"Model Pembelajaran Kooperatf Tipe *Role Playing* berbantuan Media E-Komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SD"	Subjek Penelitian: Siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode Penelitian: Kuantitatif quasi eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD, hal tersebut terlihat pada hasil analisis deskriptif dan analisis statistic inferensial menggunakan metode non tes berupa observasi berstruktur dengan rubrik penilaian. Dan berdasartkan hasil uji analisis data yang diperoleh bahwa t hitung > t tabel sehingga Ho ditolak dan Ha diterima Sehingga terdapat perbedaan siginifikan antara siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbatuan media e-komik dibandingkan dengan siswa denga model pembelajaran konvensional.
Elisa Deliyana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani. (2019)	"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas IV SDN Sukasari II Kabupaten Tangerang"	Subjek Penelitian: Siswa kelas IV SDN Sukasari II Kabupaten Tangerang Metode Penelitian: Non equivalent control grup	Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada kelas IV SDN Sukasari II Kabupaten Tangerang, hal tersebut dilihat dari hasil pretest dan postest siswa dengan menggunakan model separate model t-tes dengan uji t-tes menunjukkan hasil t hitung< t tabel, sehingga

Peneliti (Tahun)	Judul	Subjek & Metode Penelitian	Hasil
			disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata postest kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing*.

Berdasarkan tabel di atas yang merupakan penelitian terdahulu membahas mengenai model Kooperatif Tipe *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik yang telah dilakukan oleh lima peneliti dengan subjek siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan serta perbedaan sebagai berikut:

Pada urutan pertama, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ronalta Simorangkir, Dody Feliks Pandimun Ambarita (2026) dengan judul "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan" yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* dengan subjek penelitian kelas IV pada pelajaran Bahasa Indonesia dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif quasi eksperimen.

Pada urutan kedua, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh uwita Ariyanti, Haifaturrahmah, Syafruddin Muhdar dengan judul "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbung" yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* dengan subjek kelas IV sekolah dasar dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif quasi eksperimen.

Pada urutan ketiga, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeyen Rezky Andini Kadir, Widya Karmalisari Achmad, Muh.Faisal. (2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar" yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran tipe *Role Playing* dengan subjek siswa kelas IV sekolah dasar dan menggunakan metode penelitian Quasi eksperimen

Pada urutan keempat, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisna Yuniandari, Maria Goreti Rini Kristiantari. (2024) dengan judul "Model Pembelajaran Kooperatf Tipe *Role Playing* berbantuan Media E-Komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SD " yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* dan kesamaan pada metode penelitian yaitu kuantitatif quasi eksperimen. Sedangkan untuk perbedaan dari kedua penelitian ini, pada penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran e-komik dan subjek penelitian merupakan siswa kelas IV dari beberapa sekolah.

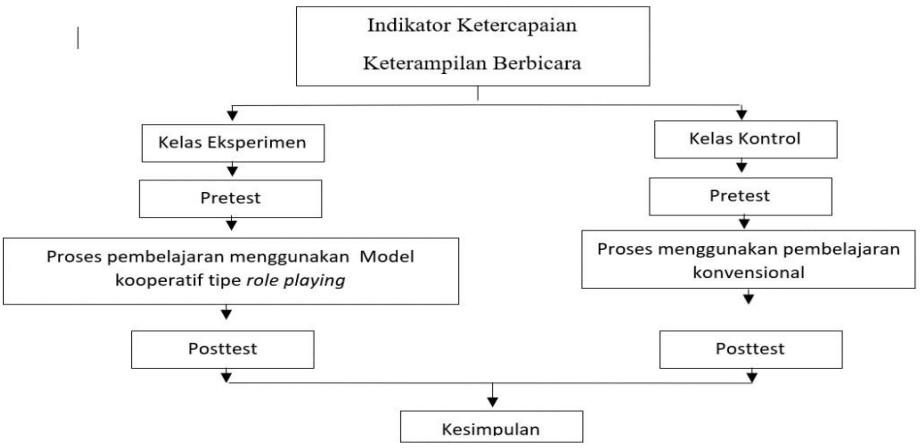
Pada urutan kelima, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Elisa Deliyana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani. (2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas IV SDN Sukasari II Kabupaten Tangerang" yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini diantaranya yaitu menggunakan metode penelitian non equivalent control grup sedangkan pada penelitian lain menggunakan metode penelitian quasi eksperimen.

C. Kerangka Pemikiran

Keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Sukawangi, Kota Bandung masih rendah dimana hanya 33% siswa yang memiliki keterampilan berbicara dengan baik, hal tersebut karena model pembelajaran yang digunakan

pada kelas tersebut merupakan model pembelajaran yang berfokus pada guru bukan pada siswa. Kenyataan ini ada dalam observasi awal dan juga dilihat dari data nilai keterampilan berbicara menunjukkan bahwa taraf keterampilan berbicara siswa cukup bervariasi mulai dari taraf baik, sedang, dan kurang. Rendahnya keterampilan berbicara tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, pendapat, maupun informasi secara jelas kepada orang lain.

Selain itu, siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut kemampuan berbicara di depan kelas. Kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan keterampilan berbicara peserta didik. Mayoritas siswa hanya focus pada membaca dengan benar saja tanpa memperhatikan cara pelafalan, intonasi dalam berbicara, kelancaran pada saat membaca, volume suara, dan ekspresi pada saat berbicara. Oleh karena itu, model yang dapat digunakan guru dalam menunjang keterampilan berbicara peserta didik yaitu menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah keterampilan berbicara. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen berisi siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*, sedangkan kelas control menggunakan pembelajaran konvensional. Maka disusun pemikiran kerangka sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran

Berdasarkan bagan kerangka pemikiran di atas, tahapannya dimulai dari tes awal (pretest), dilanjutkan dengan penerapan cara mengajar yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, lalu diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk membandingkan hasilnya. Langkah ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan di kelas, yaitu guru yang masih mendominasi pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif dan tidak interaktif berbicara di depan kelas saat pemmbelajaran berlangsung.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Keterampilan berbicara peserta didik dapat diamati, diukur, dan dinilai secara objektif dengan menggunakan rubrik penilaian yang memuat indikator: lafal, intonasi, kelancaran, volume suara, dan ekspresi.
b) Peserta didik kelas IV di SDN Sukawangi baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol diasumsikan memiliki kemampuan dasar awal yang relatif sama atau homogen sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.
c) Model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing dapat memacu peserta didik untuk berpartisipasi aktif, melatih keberanian, dan memfasilitasi interaksi sosial sehingga menunjang keterampilan berbicara.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian Berdasarkan kajian teori, kerangka pemikiran, dan asumsi di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

a) Hipotesis Nol (H0): Tidak terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
b) Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).