Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA MELALUI CONTENT BASED INSTRUCTION BERBANTUAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V UPT SPF SD GALANGAN KAPAL 1

Putriyana Nurdin, Erma Suryani Sahabuddin[2], Muhammad Faisal[3]
[1,2,3] PGSD Universitas Negeri Makassar
[1]putriyanaputriyana768@gmail.com, [2]ermasuryani@unm.ac.id,
[3] muhfaisal77@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' communication skills through the application of the Content-Based Instruction (CBI) approach supported by Role Playing techniques in the IPAS subject for fifth-grade students at UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Makassar City.The problem behind this study is the low level of students' communication skills in IPAS learning. This can be seen from students who are less confident in speaking, rarely ask questions, and are not yet able to express their opinions and ideas clearly and in order. Previous learning was still dominated by the teacher, so student participation in the learning process was not optimal.This study is a Classroom Action Research conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were fifth-grade students. Data were collected through observation of teacher and student activities, assessment of communication skills, and IPAS learning outcome tests. The data were analyzed descriptively by looking at percentages and average achievements in each cycle.The results of the study show that the application of the CBI approach supported by Role Playing techniques can gradually improve students' communication skills. In the first cycle, students' communication skills were still in the fair to low category. However, after improvements were made in the second cycle, there was a significant increase. Students became more confident in speaking, more active in asking questions, able to explain the material in their own words, and more involved in group discussions. In addition, students' IPAS learning outcomes also improved, and most students reached a good category.Based on these results, it can be concluded that the Content-Based Instruction approach supported by Role Playing techniques is effective in improving students' communication skills in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: *Content-Based Instruction, Role Playing, communication skills, IPAS, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan pendekatan *Content Based Instruction* (CBI) berbantuan teknik *Role Playing* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Kota Makassar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPAS, yang ditandai dengan siswa kurang berani berbicara, jarang bertanya, serta belum mampu menyampaikan pendapat dan ide secara runtut. Pembelajaran sebelumnya masih didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam

proses belajar belum optimal. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, penilaian kemampuan komunikasi, serta tes hasil belajar IPAS. Data dianalisis secara deskriptif dengan melihat persentase dan rata-rata pencapaian pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan CBI berbantuan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara bertahap. Pada siklus I, kemampuan komunikasi siswa masih berada pada kategori cukup hingga kurang, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Siswa menjadi lebih berani berbicara, aktif bertanya, mampu menjelaskan materi dengan bahasa sendiri, serta lebih terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, hasil belajar IPAS siswa juga mengalami peningkatan dan sebagian besar siswa mencapai kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Content Based Instruction* berbantuan teknik *Role Playing* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: *Content Based Instruction*, *Role Playing*, kemampuan komunikasi, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, sosial, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan, Dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, kemampuan komunikasi memiliki peranan penting karena menjadi sarana bagi siswa untuk menyampaikan ide, bertanya, serta mengungkapkan pemahamannya terhadap materi. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Kota Makassar, kemampuan komunikasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam berbicara, jarangnya siswa bertanya, serta keterbatasan dalam menyampaikan pendapat secara runtut. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini tidak sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran seharusnya melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Oleh

karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan komunikasi siswa, salah satunya melalui penerapan pendekatan *Content Based Instruction* yang dipadukan dengan teknik Role Playing.

Permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPAS yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan Content Based Instruction berbantuan Role Playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi siswa setelah diterapkannya pendekatan *Content Based Instruction* berbantuan teknik *Role Playing*, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi serta kepercayaan diri, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan komunikatif di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas V UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Kota Makassar sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran IPAS masih cenderung berlangsung satu arah dan didominasi oleh guru serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya yaitu: (1) Peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena model pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan hasil belajar menjadi dibawah KKTM yang telah ditentukan. (2) Dalam

proses belajar mengajar selama ini hanya terpaku pada buku paket dan asilitas dalam lingkungan sekolah kurang memadahi dalam melakukan penelitian. (3) Kondisi psikologis peserta didik yang mengakibatkan peserta didik cenderung ramai dan bermain sendiri untuk mencari perhatian terutama peserta didik laki-laki. Selain itu siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat, sedangkan kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta menjelaskan kembali materi masih terbatas. Akibatnya, keaktifan siswa belum merata dan sebagian siswa masih terlihat ragu serta kurang percaya diri ketika diminta menjawab atau menyampaikan ide. Kondisi ini menunjukkan bahwa realita pembelajaran IPAS belum sepenuhnya memberi ruang bagi siswa untuk melatih komunikasi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung. Melihat kondisi pembelajaran tersebut, maka perlu adanya suatu tindakan untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan (Sugiyono, 2017). Siswa kelas V menjadi subjek dalam penelitian ini dengan jumlah 15 orang. Dengan instrumen pengumpulan datanya dengan observasi yaitu peneliti melihat langsung ke lokasi UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Kota Makassar. dan melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas dan peneliti menemukan adanya indikasi rendahnya kemampuan komunikasi peserta didik. Dikatakan deskriptif karena akan disajikan gambaran mengenai peningkatan proses komunikasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V di UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Kota Makassar. Sugiyono (2014) mengemukakan bahwa “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada kondisi yang alamiah, disebut kualitatif karena data yang diperoleh melalui observasi bertujuan untuk melihat

gambaran seluruh aktivitas guru dan siswa"

Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan pendekatan *Content-Based Instruction* yang dikombinasikan dengan teknik *Role Playing* dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS, di kelas V di UPT SPF SD Galangan Kapal 1 Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kombinasi kedua pendekatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Focus penelitian ini Adalah peningkatan kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan pendekatan *Content Based Instruction* berbantuan *Teknik Role Playing*, aspek komunikasi yang diamati meliputi: keberanian berbicara, kejelasan menyampaikan ide, kemampuan bertanya, kemampuan menanggap, serta kerja sama dalam diskusi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Untuk pelaksanaan tindakan pada tiap siklus mencakup tahap-tahap sebagai berikut: (1) Perencanaan tindakan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Observasi; dan (4) Refleksi. Hasil refleksi tindakan siklus I akan menentukan berhasil atau tidaknya tindakan yang dilaksanakan, disamping itu hasil refleksi siklus I juga menjadi acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Content Based Instruction* berbantuan teknik *Role Playing* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Pada kondisi awal, kemampuan komunikasi siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya keberanian dalam berbicara, bertanya, dan menyampaikan pendapat. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan, namun masih dalam kategori cukup karena sebagian siswa masih belum aktif dan percaya diri. Selanjutnya, pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, peningkatan kemampuan komunikasi siswa terlihat lebih signifikan. Siswa menjadi lebih berani berbicara, aktif bertanya, mampu mengemukakan ide dengan lebih runtut, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, di mana sebagian besar siswa telah mencapai kategori baik.

Peningkatan kemampuan komunikasi siswa dalam penelitian ini tidak terlepas dari penerapan pendekatan *Content-Based Instruction* (CBI) yang menekankan pada penyajian materi secara kontekstual. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi diajak untuk memahami isi pembelajaran melalui kegiatan yang lebih bermakna. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi sekaligus mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan teknik *role playing* memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memiliki kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung bagaimana menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman. Kegiatan ini secara tidak langsung melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa, terutama bagi siswa yang sebelumnya cenderung pasif.

Suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan juga membantu siswa merasa lebih nyaman dalam berbicara.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II juga dipengaruhi oleh adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru memberikan arahan yang lebih jelas, mengelola kelas dengan lebih baik, serta memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi. Selain itu, siswa mulai terbiasa dengan pola pembelajaran yang menuntut keaktifan, sehingga mereka lebih siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan Content-Based Instruction dan teknik role playing dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Namun, dalam penelitian ini kedua pendekatan tersebut dipadukan dalam satu pembelajaran, sehingga memberikan hasil yang lebih optimal, khususnya dalam meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam berkomunikasi.

Tabel 1 Acuan Kriteria Penilaian Proses Kemampuan Komunikasi Siswa

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Keberanian Berbicara	Selalu berani berbicara tanpa diminta	Sering berani bicara	Kadang berbicara jika ditunjuk	Tidak mau berbicara
Kejelasan menyampaikan ide	Selalu jelas dan runtut	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak jelas/tidak sesuai
Kemampuan bertanya	Aktif bertanya dengan pertanyaan relevan	Bertanya 1-2 kali	Jarang bertanya	Tidak pernah bertanya
Kemampuan menanggapi	Selalu menanggapi dengan tepat	Kadang menanggapi	Jarang menanggapi	Tidak pernah menanggapi
Kerjasama dalam diskusi	Sangat aktif bekerja sama dalam kelompok	Aktif bekerja sama	Kurang bekerja sama	Tidak mau bekerja sama

Sumber: Arikunto (2008)

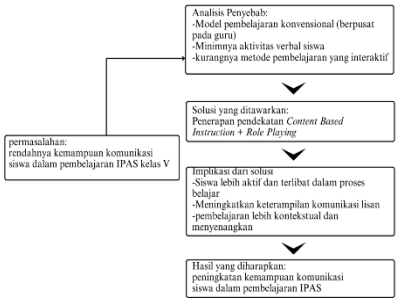
Dalam penelitian Tindakan kelas, indikator keberhasilan tidak hanya dilihat dari peningkatan hasil belajar kognitif, melainkan lebih difokuskan pada keterampilan komunikasi siswa sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, penilaian proses dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator indikator komunikasi, meliputi keberanian berbicara, kejelasan menyampaikan ide, kemampuan bertanya, kemampuan menanggapi, serta kerjasama dalam diskusi. Masing masing aspek diberi skor 1-4.

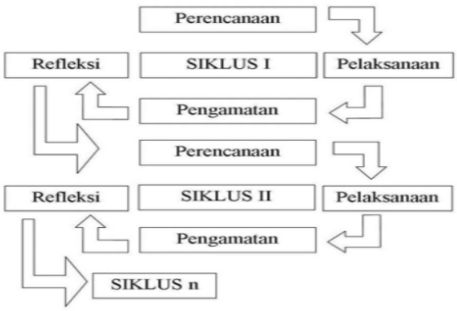
Tabel 2 Perbandingan Siklus I dan Siklus II

siklus	Rata rata	presentase	kategori
Siklus 1	160,5	53,50%	Cukup
Siklus 2	210	70,00%	Baik

Berdasarkan tabel rekapitulasi, terjadi peningkatan kemampuan komunikasi siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata persentase kemampuan komunikasi siswa sebesar 53,50% dengan kategori *cukup*. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, persentase meningkat menjadi 70,00% dengan kategori *baik*

Gambar 1 Kerangka Pikir





Gambar 2 Desain penelitian oleh Arikunto (Suyadi,2015,h.19)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan CBI berbantuan *role playing* memberikan perubahan yang cukup nyata terhadap keterlibatan siswa di kelas. Pada Siklus I Pertemuan 1, siswa masih terlihat belum terbiasa dengan

pembelajaran yang menuntut mereka aktif berbicara. Sebagian siswa masih malu menyampaikan pendapat, kurang percaya diri menjawab pertanyaan, dan beberapa siswa masih ramai ketika kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari hasil penilaian kemampuan komunikasi yang masih didominasi kategori Cukup dan Kurang, yaitu sebanyak 11 siswa, sedangkan kategori Baik baru 4 siswa, dan belum ada siswa yang masuk kategori Sangat Baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada tahap awal tindakan, siswa masih membutuhkan pembiasaan serta arahan yang lebih jelas.

Pada Siklus I Pertemuan 2, komunikasi siswa mulai menunjukkan perkembangan. Siswa mulai lebih berani berbicara saat diskusi kelompok dan mulai memahami alur role playing. Walaupun masih ada beberapa siswa yang belum aktif sepenuhnya, suasana pembelajaran sudah lebih terarah dibanding pertemuan pertama. Perubahan ini memperlihatkan bahwa pendekatan yang digunakan mulai memberikan dampak, meskipun hasilnya belum maksimal.

Selanjutnya, pada pelaksanaan Siklus II, peningkatan kemampuan komunikasi siswa terlihat lebih jelas. Siswa mulai lebih percaya diri untuk berbicara, berani menyampaikan pendapat, serta lebih siap tampil dalam role playing. Kegiatan pembelajaran juga berjalan lebih kondusif karena siswa sudah memahami aturan kerja kelompok dan tujuan kegiatan. Pada tahap ini, siswa yang sebelumnya pasif mulai ikut terlibat karena pembelajaran dibuat lebih menyenangkan dan memberi kesempatan berbicara secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan CBI dan role playing dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi secara lebih merata.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, S., & Ratih, R. (2023). Penggunaan teknik *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 10*(1), 12–20.

Angraini, D. A., Mus, S., & Husrah, H. (2024). Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 39 Padang Kalua.

Global Journal Basic Education, 3(4).

Astuti, I., & Fadillah, N. (2022). Meningkatkan kemampuan komunikasi verbal siswa melalui metode *Role Playing*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 6*(2), 150–160.

Handayani, D. (2022). Implementasi *Content Based Instructions* untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif, 5*(2), 112–120.

Mulyani, S., & Putra, H. (2021). Peran *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Interaktif, 6*(1), 55–63.

Putri, D., & Santoso, H. (2020). Implementasi *Content Based Instructions* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(2), 45–58.

Sahabuddin, E.S. dkk. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Songbanyu I Girisubo. *Global Science Education Journal,* 4(2), 83-98.

Sahabuddin, E.S. dkk. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Songbanyu I Girisubo. *Global Science Education Journal,* 4(2), 83-98.

Sari, N., Arini, A., & Jati, P. (2022). Efektivitas teknik *Role Playing* dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 15*(1), 78–85.

Sari, P., Utami, W., & Nugroho, R. (2022). Integrasi CBI dan *Role Playing* dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dasar, 9*(2), 88–98

Suryani, E. S. (2022). Penguatan karakter siswa melalui pembelajaran aktif dalam konteks pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(3), 211–223.

Susanti, L., & Rachmawati, Y. (2023). Membangun empati melalui pembelajaran interaktif: Peran teknik *Role Playing* di kelas. *Jurnal Pendidikan dan Sosial, 11*(2), 175–183.

Susanti, N., & Rachmawati, L. (2023). Meningkatkan komunikasi siswa melalui *Role Playing* pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Education SD, 5*(1), 39–46.

Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Widyaningrum, S., & Amalia, L. (2020). Dampak pendekatan Content-Based terhadap aktivitas belajar siswa SD. *Jurnal Edukasi Dasar Nusantara, 6*(4), 103–111.

Wulandari, M., & Prasetya, E. (2021). *Role Playing* untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pembelajaran Kontekstual, 4*(3), 170–180.

Yuliana, S., & Priyanto, D. (2021). CBI dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Berbasis Literasi, 8*(1), 27–35.