

## **Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar**

**Siti Hidayatus Sholehah<sup>1</sup>, Harto Nuroso<sup>2</sup>, Darsino<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jalan Lontar No. 1 Semarang, 50125

<sup>3</sup>SDN Plamongansari 02, Jalan Plamongansari V, Plamongansari, Pedurungan, Kota Semarang, 50193

Email: [hidayatssholehah20@gmail.com](mailto:hidayatssholehah20@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara melalui metode Role Playing pada kelas III sekolah dasar. Rendahnya nilai keterampilan berbicara menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM 75) yang ditetapkan oleh sekolah. Metode yang digunakan peneliti menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha memecahkan permasalahan yang dihadapi sekarang. Data diambil melalui observasi, test, wawancara dan dokumentasi. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi. Serangkaian kegiatan ini disebut satu siklus. Dalam penelitian ini peneliti melakukan Tindakan sebanyak 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Plamongansari 02 Semarang dengan banyaknya siswa ada 29 siswa. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa ada 10 siswa yang tuntas dengan prosentase 34% dengan rata-rata kelas 63,44. Pada siklus 1 menunjukkan bahwa 18 siswa yang tuntas dengan prosentase 62% dengan nilai rata-rata kelas 71,72. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa ada 25 siswa yang tuntas dengan prosentase 86% dengan rata-rata kelas 82,58. Adanya peningkatan dari tahap pra siklus ke siklus 1 dan ke siklus II. Hasil dari siklus II sudah menunjukkan ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Plamongansari 02 Semarang.

**Kata kunci:** keterampilan berbicara, role playing

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the improvement of speaking skills through the Role Playing method in class III of elementary school. The low value of speaking skills was the reason for conducting this research. There are still many students who have not reached the minimum completion criteria (KKM 75) set by the school. The method used by researchers is a Classroom Action Research (PTK) design which seeks to solve the problems currently being faced. Data is taken through observation, tests, interviews and documentation. Efforts to solve problems are carried out using the following steps: (1) planning, (2) implementation (acting), (3) observation, (4) reflection. This series of activities is called a cycle. In this research, the researcher carried out 2 cycles of action. The subjects in this research were class III students at SDN Plamongansari 02 Semarang with a total of 29 students. The research results show that the application of the role playing method can improve students' speaking skills. This can be seen by the increase in each cycle. In the pre-cycle stage, it shows that there were 10 students who completed with a percentage of 34% with a class average of 63.44. In cycle 1 it showed that 18 students completed the percentage of 62% with an average class score of 71.72. Meanwhile, cycle II showed that there were 25 students who completed the test with a percentage of 86% with a class average of 82.58. There is an increase from the pre-cycle stage to cycle 1 and to cycle II. The results of cycle II have shown the expected classical completeness of 75%. Based on the research results above, it can be concluded that the use of the Role Playing method can improve the speaking skills of class III students at SDN Plamongansari 02 Semarang.*

**Keywords:** speaking skills, role playing

### **1. PENDAHULUAN**

BNSP Tahun 2006 menekankan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa

Indonesia adalah mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien yang sesuai dengan etika dan berlaku baik secara lisan

maupun tulis. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menjadikan siswa hanya memiliki pengetahuan tentang Bahasa Indonesia saja, namun juga bertujuan agar siswa terampil berbahasa untuk berkomunikasi lisan mencakup keterampilan berbicara dan menyimak. Adapun empat keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca.

Dari keempat keterampilan tersebut salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik adalah keterampilan berbicara, karena peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik supaya pada saat berinteraksi dengan lawan bicara dapat tersampaikan ide, gagasan dan perasaannya dengan mudah dipahami. Berbicara dibutuhkan seseorang dalam melakukan komunikasi di kehidupan sehari-hari, seperti memberi arahan, meminta bantuan, meminjam barang, mencari informasi dan menyatakan terima kasih. (Rosanti, 2021)

Keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia yaitu suatu keterampilan yang perlu dikuasai dengan baik. Keterampilan ini merupakan suatu indikator penting bagi keberhasilan seorang dalam belajar bahasa (Dharmawan et al., 2014; Nuryanto et al., 2018). Berbicara merupakan sebuah keterampilan yang memerlukan latihan secara terus menerus. Tanpa dilatih, seorang yang pendiam akan terus menerus berdiam diri dan tidak akan berani untuk menyuarakan pendapatnya. (Tarigan, 2008) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan proses yang kompleks karena melibatkan pikiran, bahasa, dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, dalam semua mata pelajaran sekolah kemampuan berbicara siswa sangat dibutuhkan agar tercipta interaksi yang baik antara guru dengan siswa sehingga siswa turut berperan aktif dalam proses belajar mengajar. (Amaniyah, 2018)

Untuk memiliki keterampilan dalam berbicara tidaklah mudah, harus sering berlatih dan praktik agar pada saat menyampaikan pesan pada lawan bicara dapat tersampaikan dengan mudah dipahami oleh lawan bicara. Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, karena dengan kemampuan berbicara siswa akan lebih terbiasa untuk berinteraksi kepada temannya. Kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar, sehingga siswa akan terus dilatih dalam berbicara. Melalui kemampuan berbicara siswa juga akan terlatih dalam berbahasa, jika tidak terampil dalam berbicara siswa akan kesulitan untuk mengikuti pelajaran karena siswa sulit untuk berinteraksi baik dengan guru ataupun temannya, dengan hal ini siswa tersebut akan mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Menurut (Rosanti, 2021) keberhasilan belajar siswa akan terlihat dari proses belajar mengajar di sekolahnya, oleh karena itu untuk memperoleh keberhasilan belajar siswa harus diiringi oleh guru yang terus memberikan proses pembelajaran yang bermakna kepada siswa dan motivasi kepada siswa agar semangat untuk belajar. Keterampilan berbicara perlu dilatih sejak dini pada peserta didik saat duduk dibangku sekolah dasar. Dengan mempunyai keterampilan berbicara peserta didik mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai situasi pada saat sedang berbicara. Semakin lama keterampilan berbicara dilatih semakin sempurna dalam artian strukturnya semakin benar, pilihan katanya semakin tepat serta kalimatnya semakin bervariasi. Keterampilan berbicara merupakan komponen berbahasa yang paling kompleks dan memerlukan latihan berkelanjutan untuk mencapai tingkat yang paling mahir (Jaya, 2017). Dengan begitu peserta didik dapat berbicara di depan teman-temannya atau orang lain dapat memperhatikan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan dan nonkebahasaan yang keduanya memiliki hubungan erat. Oleh karena itu

agar dapat berbicara efektif maka faktor kebahasaan dan nonkebahasaan tersebut harus dikuasai dengan baik.

Pada umumnya siswa mengalami hambatan ketika mereka diberikan tugas oleh guru untuk menceritakan kembali isi cerita di depan kelas. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, kurang menguasai materi atau cerita yang diberikan oleh guru, kurang membiasakan diri untuk berbicara di depan umum, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, dan kurang mampu mengembangkan keterampilan bernalar dalam melakukan berbicara. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat mereka tidak mampu mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan baik, sehingga siswa menjadi enggan untuk berbicara menuangkan ide kreatifnya. (Amaniyah, 2018).

Permasalahan-permasalahan di atas juga terjadi pada siswa kelas III SDN Plamongansari 02 Semarang. Berdasarkan informasi dari guru kelas III siswa kelas III kurang berani untuk berbicara untuk menyampaikan pendapatnya. Mereka mengalami kesulitan dalam menuangkan ide-ide secara lisan dan kurangnya percaya diri pada siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan rendahnya nilai bahasa Indonesia mereka terutama pada keterampilan berbicara. Hal tersebut ditunjukkan dengan pencapaian hasil penilaian siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Nilai KKM yang ditetapkan oleh guru adalah 75.00. Prosentase nilai keterampilan berbicara dari 29 jumlah siswa, 10 anak (34%) yang lulus KKM dan 19 anak (66%) tidak lulus KKM. Prosentase nilai keterampilan berbicara ini diperoleh penulis ketika sedang melakukan praktik pembelajaran mandiri atau pra siklus penelitian.

Berdasarkan informasi dari guru kelas III, penyebab rendahnya kemampuan berbicara siswa yaitu, 1) siswa merasa takut dan malu saat diberikan kesempatan untuk tampil berbicara di depan teman-temannya. 2) siswa tidak mau mengkomunikasikan hasil diskusinya secara lisan. 3) keterampilan siswa dalam berbicara masih rendah karena kurangnya latihan atau tidak terbiasa dalam berbicara di depan kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan wawancara serta pengamatan yang telah dilakukan, membuktikan bahwa keterampilan berbicara siswa perlu diberikan penanganan khusus, maka diperlukan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode role playing agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan keterampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengekspresikan, mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan keterampilan tersebut maka diperlukan adanya interaksi di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan metode role playing sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara. Adapun alasan pemilihan metode role playing adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pembelajaran menggunakan model ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna yang mengakibatkan siswa dapat belajar untuk mendapatkan solusi dari sebuah problematika, serta membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa. (Kristin, 2018)

Bermain peran adalah metode pendidikan yang memungkinkan siswa menyerap konten dengan menggunakan imajinasi dan rasa penghargaan mereka. dengan terlibat dalam aktivitas yang melibatkan memerankan karakter dari dongeng dengan kreativitas dan apresiasi. Sanjaya dalam (Suhandi, 2018), bermain peran adalah teknik pembelajaran yang digunakan dalam simulasi untuk menciptakan peristiwa sejarah, peristiwa dunia nyata, atau peristiwa yang mungkin

terjadi di masa depan. Siswa dituntut untuk dapat menyusun konsep dalam bahasa lisan melalui penggunaan paradigma bermain peran, yang juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berbicara mereka.

Menurut (Hidayat, 2016) Metode role playing dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar di SD lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Metode role playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yakni peserta didik melakukan kegiatan bermain peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu. Melalui penerapan metode ini diharapkan siswa mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya sehingga siswa akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan. Selain itu, dengan penerapan metode role playing diharapkan siswa mampu memerankan dari karakter tokoh yang diperankannya. (Hidayat, 2016)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode role playing merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menempatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran pada saat itu.

Langkah-langkah metode Role Playing menurut Uno dan Mohammad dalam (Venny Astriani, 2018) sebagai

berikut: 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2) Guru membentuk kelompok siswa menjadi beberapa kelompok. 3) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai. 4) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 5) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan. 6) Setelah selesai diperagakan, masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembar kerja. 7) Guru memberikan kesimpulan akhir dan evaluasi. 8) Penutup.

Dengan ini siswa dapat belajar secara realita dan aktual serta menumbuhkan pengalaman baru sehingga akan membuat siswa merasa tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia. Jika siswa memiliki ketertarikan dengan pembelajaran maka dengan mudah dapat meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa khususnya keterampilan berbicara.

Berdasarkan uraian tersebut, maka fokus penelitian ini yaitu penggunaan metode role playing dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas III SDN Plamongansari 02 Semarang.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK), karena peneliti merupakan guru model dan penelitian ini hasil kolaborasi dengan guru kelas III SDN Plamongansari 02 Semarang. PTK merupakan penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama dengan guru kelas dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Kunandar, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Plamongansari 02 Semarang, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Jumlah dengan subyek siswa kelas III. Terdiri subjek penelitian 29 siswa dengan rincian siswa putra sebanyak 16

siswa dan siswa putri sebanyak 13 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus s/d September 2023.

Desain penelitian yang digunakan peneliti ialah model Kemmis dan Mc. Taggart yaitu model spiral dengan melalui 2 siklus tindakan dan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes unjuk kerja dan dokumentasi. Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh data awal siswa terkait keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Plamongansari 02 Semarang. Peneliti mewawancarai guru kelas sebagai wali kelas III. Selanjutnya kegiatan observasi, dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan kepada objek secara langsung. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dan penerapan metode pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan peneliti. Data diambil dengan menggunakan lembar observasi untuk peneliti sebagai guru dan lembar observasi untuk siswa. Dalam hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa melalui lembar observasi diolah secara manual, kemudian dianalisis secara deskriptif dalam bentuk tabel persentase. Kemudian penilaian unjuk kerja dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu (Kunandar, 2014). Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dengan indikator penilaian aspek pelafalan, aspek intonasi, aspek kosakata, aspek kelancaran dan aspek ekspresi. Data unjuk kerja yang diperoleh dapat dihitung dan dianalisis menggunakan persentase ketuntasan. Dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dari buku, gambar ataupun video yang mendukung penelitian.

Pemeriksaan keabsahan data didapatkan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer. Hasil pengamatan tersebut didapatkan melalui instrumen pemantau tindakan aktivitas guru dan instrumen pemantau tindakan aktivitas peserta didik.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Peneliti akan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata kelas diperoleh dari hasil bagi antara jumlah semua nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah siswa dalam satu kelas. (Muthi'ah, 2022) Sedangkan persentase ketuntasan klasikal diambil dari jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah siswa dalam satu kelas kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. (Muthi'ah, 2022)

Adapun indikator keberhasilan dalam penilaian ini adalah sebagai berikut: 1) Ketuntasan aktivitas guru dan aktivitas siswa apabila mencapai minimal pada kategori "Baik". 2) Penelitian dikatakan berhasil apabila persentase unjuk kerja keterampilan berbicara siswa minimal 75%. Jika keberhasilan belajar didalam kelas sudah mencapai 75% maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Tingkat keberhasilan didasarkan pada pernyataan yang menyatakan bahwa apabila ketuntasan klasikal mencapai 75% maka penelitian dapat dihentikan/ dinyatakan berhasil (Parahita dkk., 2019:123), dan 3) Nilai rata-rata kelas yang diperoleh harus  $\geq 75$ . Batas ketuntasan tersebut diterapkan peneliti sesuai KKM yang ada di SDN Plamongansari 02 Semarang.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Role Playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III. Metode Pembelajaran Role playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yakni peserta didik melakukan kegiatan bermain peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu yaitu tentang dongeng.

Siswa kurang berani untuk berbicara untuk menyampaikan pendapatnya, kurangnya percaya diri pada siswa dalam berbicara. Metode Role Playing dipilih dengan pertimbangan bahwa metode ini memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, siswa tidak

takut karena dilakukan secara bersama-sama sehingga siswa akan lebih percaya diri dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Data berikut menunjukkan hasil siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

**Tabel 1.** Peningkatan Tes Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III.

No	Kriteria	Peningkatan		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Rata-rata	63,44 %	71,22 %	82,58 %
2	Ketuntasan klasikal	34%	62%	86%

Tahap pra siklus, upaya yang telah dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi masalah dan pengamatan lapangan. Untuk menentukan dengan adanya permasalahan di kelas III, peneliti melakukan wawancara dengan guru siswa kelas III, peneliti juga melaksanakan praktik mengajar dan mengumpulkan data hasil kemampuan berbicara yang peneliti lakukan tanpa menggunakan metode Role Playing. Berdasarkan data kemampuan berbicara yang diperoleh oleh peneliti dengan siswa kelas III yang berjumlah 29 siswa hanya 10 siswa atau 34% yang mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 19 siswa atau 66% masih dibawah KKM yang telah ditentukan. Setelah dilakukan pengamatan ternyata sebagian besar siswa belum mampu mengungkapkan pikiran dan gagasannya secara lebih leluasa, belum dapat mengungkapkan atau berbicara dengan aturan berbicara yang benar dan tidak berani dalam menyampaikan pendapat. Dari kenyataan tersebut diadakan konsultasi dengan guru kelas mengenai alternatif peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada kegiatan pra siklus perlu adanya tindakan. Oleh karena itu, hasil dari pra siklus dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan siklus 1.

Pada pelaksanaan siklus 1 dilakukan tahapan-tahapan yaitu 1) Perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang berupa RPP, menyusun instrumen lembar observasi aktivitas guru dan siswa, validasi RPP dan instrumen penilaian ke guru pamong dan DPL, mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung pembelajaran. 2) Pelaksanaan, peneliti melaksanakan tindakan kelas dengan menerapkan metode role playing pada siswa kelas III materi dongeng yang telah dirancang sebelumnya. 3) Pengamatan, selama proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan pengamatan hanya sebagai pengamat saja dan tidak mengikuti proses kegiatan. Hal yang diamati adalah aktivitas mengajar guru dan aktivitas siswa menggunakan lembar instrumen observasi yang telah disusun. 4) Refleksi, refleksi merupakan kegiatan analisis dalam merenungkan kembali semua yang sudah dilakukan pada siklus pertama dan memperbaiki semua kekurangan-kekurangan pada siklus pertama untuk menyempurnakan pada siklus selanjutnya.

Hasil tes unjuk kerja pada siklus I dapat diketahui peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan nilai rata-rata 71,22. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahap pra siklus. Dari data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat bahwa terdapat 18 siswa atau 62% sudah mencapai KKM dan 11 siswa atau 38% belum mencapai KKM. Hal ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Hal ini dapat dijadikan pertimbangan untuk melakukan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas III pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya (pra tindakan). Dengan metode role playing, telah berhasil membuat siswa bersemangat dalam belajar Bahasa Indonesia pada aspek berbicara. Akan tetapi pada siklus I ini belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Refleksi pembelajaran pada siklus I adalah guru

masih kurang maksimal dalam menguasai kelas pada hari tersebut, guru masih kurang terampil dalam mengelola waktu pembelajaran pada saat itu, masih terdapat siswa yang kurang disiplin selama pembelajaran berlangsung, dan ketika dilakukan tes berbicara, siswa yang belum mendapat giliran sedikit gaduh karena tidak diberikan kesibukan. Dari refleksi tersebut bisa dijadikan perbaikan tindakan untuk siklus selanjutnya.

Pada pelaksanaan siklus II peneliti memperbaiki kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat mencapai indikator kinerja yang ditetapkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus II adalah sebagai berikut: pada tahap perencanaan (*planning*) 1) Guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dalam menerapkan metode bermain peran. 2) Meninjau kembali rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil refleksi siklus I. 3) Menyusun naskah dongeng, yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. 4) Menyusun lembar observasi yang terdiri dari observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. 5) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung.

Pada tahap pelaksanaan (*action*), guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada tahap observasi, observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Pada tahap refleksi, bertumpu dari perbaikan pada siklus I dibuktikan bahwa penggunaan metode Bermain Peran pada siklus II ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Kendala yang dialami peneliti pada siklus I sudah tidak ditemukan lagi.

Hasil tes unjuk kerja pada siklus II dapat diketahui peningkatan kemampuan

berbicara siswa dengan nilai rata-rata 82,58. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahap siklus I. Pada siklus 1 terdapat 62% siswa mengalami ketuntasan belajar. Pada siklus II terdapat 86% siswa yang mengalami ketuntasan belajar, pada siklus ini terjadi peningkatan ketuntasan 24% dari siklus 1. Keberhasilan keterampilan berbicara siswa dikatakan berhasil apabila persentase unjuk kerja keterampilan berbicara siswa minimal 75%. Jika keberhasilan belajar didalam kelas sudah mencapai 75% maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Keberhasilan unjuk kerja keterampilan berbicara siswa kelas III pada siklus II mencapai 86% maka penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

**Tabel. 2.** Hasil Pemantau Tindakan Aktivitas Guru dan Aktivitas Peserta Didik dengan Menerapkan Metode Role Playing (bermain peran).

No	Tindakan	Persentase Aktivitas Guru	Persentase Aktivitas Peserta didik
1	Siklus 1	85%	84%
2	Siklus 2	87%	87%

Hasil aktivitas guru yang telah dilakukan sebanyak dua siklus menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Terlihat dari hasil tes evaluasi siklus I dengan nilai 85 masuk dalam kategori baik dan pada siklus II 87 mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik. Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam melakukan perbaikan terhadap aspek-aspek yang masih rendah yang terdapat pada siklus I yaitu kurang maksimal dalam menguasai kelas, masih kurang terampil dalam mengelola waktu pembelajaran, dan masih kurang menarik perhatian siswa agar lebih fokus pada saat pembelajaran. Dengan adanya kekurangan tersebut peneliti bisa lebih baik dalam melakukan proses pembelajaran pada siklus II. Dengan demikian aktivitas guru

dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sudah terlaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP siklus I dan RPP siklus II.

Dalam proses pembelajaran peran guru sangat diperlukan dalam menunjang dan menumbuhkan semangat dan motivasi untuk kepercayaan diri siswa ketika mereka maju di depan kelas. Pada siklus II peneliti telah merevisi aspek-aspek aktivitas siswa yang masih rendah seperti, siswa masih kurang semangat dalam proses belajar, siswa masih belum percaya diri pada saat diminta tampil di depan kelas dan siswa masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan. Dengan adanya revisi dari guru, proses pembelajaran pada siklus II berlangsung dengan sangat baik.

Kesimpulan pada siklus II adalah kualitas proses pembelajaran mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi pra siklus dan siklus I. Peningkatan tersebut juga telah memenuhi kriteria keberhasilan proses pada penelitian ini. Pada siklus II persentase siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan kemampuan berbicara adalah sebesar 86%. Hasil tersebut juga sudah memenuhi salah satu indikator keberhasilan produk dalam penelitian ini yaitu jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Maka dari itu, penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berikut prosentase keterampilan berbicara kelas III SDN Plamongsari 02 Semarang.

**Tabel. 3.** Persentase keterampilan berbicara siswa kelas III dengan Menerapkan Metode Role Playing (bermain peran).

Interval	Kriteria
93 - 100%	Sangat Baik
84 - 92%	Baik
75 - 83 %	Cukup Baik
≤ 74 %	Kurang Baik

Pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 86%. Berdasarkan tabel di atas dapat diamati bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan

menggunakan metode Role Playing tergolong kategori baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah siswa yang memiliki nilai  $\geq$  KKM berjumlah 25 siswa dari 29 siswa.

Adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDN Plamongsari 02 Semarang tidak terlepas dari semakin optimalnya penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan peneliti. Pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran pada dasarnya adalah belajar dengan memerankan peran tertentu, agar peserta didik mampu menghayati materi yang sedang dipelajari. Metode role playing yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. (Fahim, 2020). Sejalan dengan pendapat (Rosanti, 2021) Pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran selain dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, juga dapat meningkatkan keterampilan interpersonal peserta didik karena peserta didik dituntut untuk belajar dalam kelompok, sehingga peserta didik dapat beradaptasi dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian pada diri peserta didik saat tampil di depan kelas ataupun saat mengungkapkan gagasannya.

Keberhasilan penerapan metode Role Playing ini juga diperkuat dengan hasil wawancara guru kelas III yaitu bapak Yusuf selaku guru kelas III. Menurut beliau, pelaksanaan metode Role Playing bisa membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam keterampilan berbicara. Sebelum diterapkannya metode Role Playing siswa merasa malu-malu ketika diminta berbicara, namun ketika diterapkannya metode Role Playing merasa senang karena dalam kegiatannya siswa dapat mengekspresikan dirinya secara utuh.

Penelitian mengenai meningkatkan keterampilan berbicara sudah banyak dilakukan salah satunya penelitian yang telah dilakukan oleh Rosanti dengan judul

“Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keagungan 05 Pagi Jakarta Barat”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek berbicara terbukti sangat efektif sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode ini, terlihat sekali peserta didik sangat tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran. Karena metode ini berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik berperan aktif di dalamnya. Rasa percaya diri peserta didik ketika tampil berbicara di depan kelas juga meningkat, namun penggunaan metode bermain peran ini harus memperhatikan waktu agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan tepat waktu.

Kemudian hasil penelitian berikutnya oleh Puguh Cahyo Santoso dengan judul “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pengalasan”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Pengalasan. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa. Sebelum diberikan tindakan, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 65 (cukup), namun setelah diberikan tindakan pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 74,5 (baik) dan nilai rata-rata siswa pada siklus II 80,5 (baik). Persentase peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan pada siklus I, meningkat sebanyak 9,5% dan dari tindakan siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 6%. Dalam penelitian ini, tindakan pada siklus II sebagai tindakan yang terbaik karena semua siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti melalui penggunaan metode Role Playing pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia materi mendongeng dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu pada pra siklus dengan nilai rata-rata 63,44 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 34%, sedangkan pada siklus I dengan nilai rata-rata 71,72 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 62%. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 28% dari pra siklus ke siklus I. Sedangkan pada siklus II dengan nilai rata-rata 82,58 dan ketuntasan secara klasikal 86%. Maka terjadi peningkatan sebesar 24% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi dongeng di kelas III SDN Plamongsari 02 Semarang.

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan menggunakan teknik Role Playing.
2. Bagi Guru, guru dalam mengajar hendaknya menggunakan teknik bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara. Penggunaan teknik bermain peran dimaksudkan agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bicaranya.
3. Bagi siswa, hendaknya lebih mengembangkan inisiatif dan keberanian dalam menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan rajin belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaniyah, I. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendongeng Melalui Metode Bermain Peran di Kelas III Mi As-Syafiiyah. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Hidayat, L. M. (2016). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumpersari. *Jurnal Edukare*, 19.
- Jaya, M. P. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Kegiatan Bernyanyi di Kelas I Sekolah Dasar.
- Kristin, F. (2018). Meta Analisis Pengaruh model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil belajar IPS. . *Refleksi Edu Katika: Jurnal ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Matje, I. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan menerapkan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas V SDN 2 Matanauwe. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 21.
- Muthi'ah, M. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5289-5298.
- P. Hutauruk, & R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba., 8(2), 121-129. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 121-129.
- Rosanti. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keagungan 05 Pagi Jakarta Barat. *Dinamika Sekolah Dasar*, 2-3.