



## Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap

Alvina Damayanti<sup>1</sup>, Riga Zahara Nurani<sup>2</sup>, Hatmat Heris Mahendra<sup>3</sup>  
Universitas Perjuangan Tasikmalaya<sup>1,2,3</sup>

Alamat: Jl. Peta No 177, Kahuripan, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

Email: [Alvinadamayanti2707@gmail.com](mailto:Alvinadamayanti2707@gmail.com) , [hatmaheris@unper.ac.id](mailto:hatmaheris@unper.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to describe the planning, implementation, and improving the results of the speaking skills of class III students at Cidadap state Elementary School. This research is a classroom action research. The subjects in this study were class III students at Cidadap State Elementary School, totaling 28 students consisting of 19 girls and 9 boys. Source of data in this study are qualitative and quantitative data. Data collection using observation instruments, interviews, tests, and documentation. The results showed that the use of the role playing method in class III Cidadap State Elementary School could improve the speaking skills of class III students. This study consisted of 2 cycles. In cycle I the average score of students was 72.32 with a total number of students who completed as many as 10 students (35.7%) , in cycle II the average score of students increased to 83.5 with the number of students who completed as many as 25 people (89,5%). In the learning process, the use of the role playing method can improve students speaking skills in class III Cidadap State Elementary School.*

**Keywords:** *Role playing Method, Spiking Skills*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan meningkatkan hasil keterampilan berbicara peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Cidadap. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Cidadap yang berjumlah 28 orang peserta didik terdiri dari 19 perempuan dan 9 laki-laki. Sumber data yang digunakan berasal dari data sekunder dan data primer. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan instrument observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dikelas III Sekolah Dasar Negeri Cidadap dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik 72,32 dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 10 peserta didik (35,7%), pada siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 83,5 dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 25 orang (89,5%). Secara proses pembelajaran penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada kelas III Sekolah Dasar Negeri Cidadap.

**Kata kunci:** Metode *Role Playing*, keterampilan Berbicara

## **LATAR BELAKANG**

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang di susun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Tujuan hendaknya sesuai dengan ketersediaan waktu, sarana sarana prasarana dan kesiapan peserta didik, oleh karena itu semua kegiatan guru dan peserta didik harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Di SD Negeri Cidadap guru masih banyak menggunakan metode pembelajaran yang kurang efektif. Sebagai contoh guru masih banyak melakukan metode pembelajaran ceramah. Dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, tanpa melakukan metode pembelajaran lain yang menyenangkan dan melatih aspek kognitif dan efektif peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi jenuh dan monoton dalam proses pembelajaran berlangsung, oleh karena itu perlu adanya metode pembelajaran yang dapat diterima oleh peserta didik, agar peserta didik dapat menyerap pembelajaran yang di jelaskan dari guru. Salah satu keterampilan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas peserta didik di sekolah dasar adalah keterampilan berbicara, dan mata pelajaran yang relevan dengan keterampilan berbicara adalah bahasa Indonesia. Menurut Ningsih Suriati (2014) mendefinisikan bahwa“Pendidikan bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya sebagai sarana komunikasi berfikir, pemersatu, mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta budayaan”.

Jadi pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu pembelajaran yang sangat penting karena dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan bahasa agar bisa meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, selain dapat meningkatkan keterampilan berbicara kemampuan bahasa juga bisa membuat peserta didik mudah memahami pelajaran.

Menurut Permana (2015)

“Salah satu bentuk pembelajaran bermakna adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara perlu dikembangkan di sekolah dasar dengan melatih siswa mengungkapkan pikiran, menggunakan kata dan kalimat yang tepat. Keterampilan berbahasa anak sekolah dasar lebih ditekankan pada segi pilihan kata, susunan kata, intonasi dan ekspresi”.

Keterampilan berbicara merupakan hal yang sangat penting untuk melahirkan generasi masa depan yang kreatif, kritis, cerdas dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara juga mampu membentuk generasi yang kreatif sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan runtut, jelas, dan mudah dipahami, selain itu keterampilan berbicara dapat melahirkan generasi muda yang kritis, karena mereka mampu mengekspresikan atau mengungkapkan pikiran, gagasan, atau perasaan kepada oranglain secara runtut dan sistematis.

Keterampilan dalam bahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Sukreni, dkk (2014) memaparkan bahwa ada empat bagian keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang meliputi berbicara, menyimak, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling terkait erat. Mudina dalam Nupus, (2017) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara dalam kelas bahasa Indonesia membimbing setiap siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan benar di depan publik.

Menurut Tariga (2015:16) Pidato atau berbicara adalah kemampuan mengucapkan, mengartikulasikan, dan mengungkapkan bunyi atau kata artikulasi atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sedangkan menurut Haryadi dan Zamzani dalam Yanti, (2018) mengemukakan bahwa secara umum, tuturan diartikan sebagai penyampaian maksud (gagasan, pikiran, dan isi hati) seseorang kepada oranglain dengan menggunakan bahasa lisan sedemikian rupa sehingga oranglain memahami maksud tersebut. Penerapan model pembelajaran bermain peran yaitu bermain peran sesuai dengan keterampilan bermain peran, berbicara, karena siswa diminta untuk berimajinasi dan mengalami di depan kelas dengan menerapkan karakter. Melalui bermain peran, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan, memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan peran. dalam Uno,( 2012:28) dengan ini siswa dapat belajar secara realita dan actual serta menumbuhkan pengalaman baru.

Sementara yang terjadi saat ini banyaknya peserta didik yang masih kurang percaya diri untuk berbicara di depan orang banyak (depan kelas), dikarenakan guru hanya terpaku pada metode ceramah yang menyebabkan peserta didik merasa monoton dan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Rasa tidak percaya diri ini dapat ditimbulkan karena kurangnya penguasaan berbahasa peserta didik, selain itu peserta didik harus berbicara diluar bahasa yang mereka gunakan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas III SD Negeri Cidadap, terlihat bahwa keterampilan berbicara di sekolah dasar tersebut peserta didik dalam menyampaikan perasaan, ide, gagasan, dan pendapat masih kurang dikarenakan tidak adanya rasa percaya diri atau keberanian, apalagi dalam materi yang tidak atau kurangnya dikuasai, peserta didik timbul rasa percaya diri dalam berbicara didepan kelas jika dipanggil secara kelompok.

Sebagai hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada peserta didik kelas III dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema Energi dan berubahannya dengan membacakan cerita tentang kisah Siti yang tiba-tiba lemas dan terjatuh saat akan berolahraga, sebagian besar peserta didik kurang memiliki kemampuan keterampilan berbicara hal demikian di dukung dengan nilai peserta didik yang berada di bawah KKM (75). Berikut adalah persentase nilai membacakan cerita tentang kisah Siti yang tiba-tiba lemas dan terjatuh saat akan berolahraga yang memenuhi KKM dan yang tidak memenuhi KKM.

Beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan berbicara yang buruk, jika tidak segera diatasi, akan berkontraksi pada keteampilan berbicara siswa yang buruk secara terus-menerus. Situasi ini juga melemahkan keterampilan berbicara siswa, terutama ketika berbicara di depan kelas, mencegah siswa untuk melampaui kriteria kelulusan minimum (KKM) sekolah 70. Di daerahnya. Siswa tidak mampu berkomunikasi dan memecahkan masalah. Efek ini pada akhirnya akan menyebar dan berujung pada kemerosotan kualitas Pendidikan di Indonesia, khususnya dalam hal kemampuan bahasa.

Banyak metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan metode yang membuat peserta didik bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatis masalah sosial-psikologis.

Sejalan dengan penelitian Beta mengatakan (2019) Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode *role playing* hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus I 51,52 meningkat menjadi 80,58 pada siklus ke II.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Said dengan judul Penerapan Metode *role playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa kelas IV SD 2 Padurenan, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keteampilan

berbicara serta melatih siswa dalam memahami dan mengingat isis bahan yang akan diperankan sehingga akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Hasan Basri dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 032 Kulu Kecamatan Tambang hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.

Berdasarkan hasil tersebut penulis mengambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III di SDN Cidadap.

Dengan metode ini peserta didik dapat belajar dan bekerjasama lewat bermain peran dengan menyampaikan cerita, melalui intraksi dengan teman-temannya, sehingga bisa mengasah keterampilan berbicara, karena dengan metode ini peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapatkan sanksi. Metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengekspresikan peristiwa sejarah, peristiwa actual, atau peristiwa yang dapat terjadi dimasa depan. Menggunakan metode *role playing*, dapat mendorong peserta didik untuk bermain peran melalui intraksi, melalui dialog, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik seperti dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan atau menyampaikan perasaan, pikiran, dan gagasan.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap, Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap, Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap.

## **KAJIAN TEORITIS**

Menurut Afandi Muhammad, dkk mengatakan (2013:30) mengatakan Metode pembelajaran adalah cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam intraksi antara

siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran tersebut.

Menurut Faudi (2021:8) mengatakan Metode adalah cara pendidikan mengelola dan mentransformasikan informasi bagi peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan baik. Metode adalah alat pengajaran yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran.

Menurut Mariyaningsih dan Mistina (2018:11) ciri-ciri indikator metode pembelajaran yang efektif adalah: Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, Membuat peserta didik tertantang, Membangunkan rasa ingin tahu, Meningkatkan keaktifan Peserta didik, Merangsang daya kreativitas peserta didik, dan Mudah dilaksanakan oleh guru.

Beberapa hal yang harus di pertimbangkan dalam memilih metode pembelajaran: Karakteristik mata pelajaran, kondisi Peserta didik, kondisi dan keahlian guru, sarana dan prasarana, situasi kelas dan lingkungan, beberapa syarat yang harus diperhatikan atau dilaksanakan dalam penggunaan metode pembelajaran antara lain, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik, dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih lanjut seperti melakukan inovasi dan eksplorasi, dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mewujudkan suatu karya atau produk berdasarkan apa yang dipelajari, Dapat membentuk kepribadian peserta didik, dapat menjadikan peserta didik menjadi pembelajaran yang mandiri, dan dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut metode pembelajaran adalah alat untuk membantu guru atau pengajar agar dapat menciptakan kondisi/suasana kelas yang menyenangkan dan membantu peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan lebih percaya diri dalam mengungkapkan perasaan, ide, pikiran, dan pendapatnya.

Menurut Multono dalam Octavia (2020: 15-16) manfaat metode pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru.
  - a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran, sebab langkah-langkah yang akan di tempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta kesediaan media yang ada.

- b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relative singkat.
- d. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajara.

## 2. Bagi Siswa

- a. Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

Menurut Mariyaningsih (2018:90) mengatakan *role playing* adalah cara belajar dengan cara menirukan perilaku, *role playing* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berperan aktif, serta membantu belajar memecahkan suatu masala, Sejalan dengan pendapat tersebut Anggaraini dan Anggi (2019) berpendapat Metode bermain peran adalah suatu metode dimana tokoh atau benda dimainkan di sekitar anak untuk memungkinkan anak mengembangkan imajinasi dan apresiasi terhadap kegiatan yang dilakukan melalui bermain peran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diaartikan *role playing* merupakan metode yang membuat peserta didik bermain peran dengan aktif dalam memerankan suatu karakter, hal tersebut dapat menjadikan peserta didik tidak berdiam diri selama proses pembelajaran berlangsung karena metode *role playing* ini banyak melibatkan peserta didik untuk berintraksi melalui kegiatan percakapan.

Adapun Kekurangan dan kelebihan metode pembelajaran *role playing* menurut Mariyaningsih Nining (2018:91) diantaranya, sebagai berikut: Kekurangan: Membutuhkan waktu yang relative lama, dibutuhkan suasana kelas yang mendukung misalnya ruangan yang cukup luas, tidak semua materi dapat di perankan, jika peserta didik dipersiapkan dan tidak diarahkan dengan baik, kemungkinan peserta didik tidak melakukan dengan sungguh-sungguh, dan memerlukan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi. Kelebihan: Memberikan kesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa

karena menggunakan prinsip *learning by doing*. memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, menjadikan suasana kelas aktif dan dinamis, menumbuhkan rasa kebersamaan di kalangan siswa, dan dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme siswa.

Tujuan metode *role playing* menurut Darmadi (2017:247) antara lain sebagai berikut : Memberikan dorongan yang mempengaruhi siswa agar termotivasi untuk mencapai tujuan, untuk menarik minat dan perhatian, siswa di beri kesempatan untuk melakukan apa yang mereka mau, sesuai dengan materi yang diberikan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, dan melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Pada tingkat sekolah dasar metode *role playing* di kelas di aplikasikan atau di terapkan kepada siswa agar mereka memerankan peran yang telah di atur sebelumnya oleh guru dengan tujuan untuk melatih keterampilan berbicara. Siswa dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil kemudian guru memberikan naskah cerita yang akan diperankan sekaligus dengan pembagian peran. Selanjutnya siswa diarahkan untuk membaca, memahami dan dihapalkan. Kemudian diarahkan untuk tampil tanpa penggunaan teks.

Menurut Ilham dan Wijati (2020:25) Bahasa adalah sistem tanda yang dapat didengar (*audible*) dan dilihat (*visible*) dengan menggunakan beberapa otot tubuh manusia untuk tujuan dan makna ide atau gagasan. Sedangkan menurut Subhayni, Sa'adiah dan Armia (2017:7) Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulatori atau kata-kata untuk menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan., menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan suatu tugas keterampilan karena itu adalah kemampuan siswa untuk melakukan suatu tindakan untuk menyelesaikan suatu tugas.

Menurut Siregar (2021:9) Berbicara pada hakikatnya adalah proses komunikasi lisan yang melibatkan beberapa aspek, yaitu : Komunikator (Pembicara) adalah orang yang menyampaikan pesan, message (Pesan) adalah pesan yang akan disampaikan berupa ide, pikiran, gagasan, pendapat, atau perasaan, dan media (Bahasa) yang digunakan harus sederhana, singkat, jelas, dan tepat.



Tujuan berbicara menurut Ilham dan Wijianti (2020:30) terdiri dari beberapa aspek di antaranya : Mengekspresikan pikiran, perasaan, gagasan, imajinasi, ide dan pendapat, memberikan respon atau makna, menghibur oranglain, menyampaikan informasi kepada oranglain, dan membujuk atau mempengaruhi orang lain. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran, untuk dapat menyampaikan hal tersebut pembicara perlu memahami terlebih dahulu apa yang akan diungkapkan.

Menurut Permana (2016) Indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara, diantaranya sebagai berikut : (1) Kelancaran berbicara seorang pembicara yang fasih berbicara memudahkan audiens untuk memahami isi pembicaraannya. Sangat sering sekali pendengar atau pembicara terputus-putus, bahkan di antara bagian-bagian yang terputus-putus ditambahkan suara-suara tertentu yang sangat mengganggu pendengar, misalnya menambahkan suara e-o-a dll. Sebaiknya pembicara berbicara terlalu cepat, juga membuat pendengar sulit memahami topic pembicaraan. (2) Keterampilan pilihan Kata, pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan akan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan kata-kata yang sudah didengar oleh pendengar. Pendengar akan lebih tertarik dan senang mendengarkan kalau pembicara berbicara dengan jelas dalam bahasa yang dikuasainya, dalam arti yang betul-betul menjadi miliknya, baik sebagai perorangan maupun sebagai pembicara. Selain itu, pilihan kata juga disesuaikan dengan pokok pembicaraan. (3) Struktur Kalimat, kelompok kata yang tunduk pada aturan yang berlaku, baik itu tentang penggunaan struktur kalimat dalam berbicara, mendengar, dan mengucapkan kalimat standar (menurut aturan EJT). (4). Intonasi Membaca Kalimat, kesesuaian intonasi menjadi daya Tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan terkadang menjadi factor penentu. Yang lebih menarik adalah keakuratan dan durasi yang masuk akal dari masalah yang dibahas. Pertimbangan intonasi meliputi nada, bobot suku kata, dan nada ketukan atau panjang pendek. (5). Ekspresi, ekspresi yang benar dapat menunjang keefektifan berbicara, hal yang penting selain mendapat tekanan, biasanya gerak tubuh atau ekspresi wajah juga penting. Itu bisa membumbui komunikasi. Aspek ekspresi meliputi gestur tubuh, ekspresi wajah, inspirasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah berdasarkan permasalahan yang diajukan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Wiriadmadja mengatakan (2019:13) bagaimana sekolpok guru dapat mengatur dan mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Sedangkan menurut Rustiyarsi dan Tri Wijaya (2020:14) penelitian tindakan kelas adalah merupakan penelitian yang dilakukan guru dalam bentuk tindakan nyata untuk meningkatkan dan memperbaiki proses dan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat di artikan penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Manfaat penelitian tindakan kelas menurut Rustiyarso dan Tri Wijaya (2020;20) antara lain: (1). Membantu guru memperbaiki kualitas atau mutu proses dan hasil pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru. (2). Guru menjadi terbiasa untuk menulisa dan aktif mengembangkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk kenaikan pangkat atau meningkatkan jenjang karir. (3). Menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru sehingga guru terbiasa untuk berfikir analitis dan ilmiah. (4). Menambah khazanah ilmu pendidikan guru itu sendiri.

Tahap PTK terdiri dari 4 rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus yang berlangsung, keempat kegiatan utama yang terdapat pada setiap siklus tersebut adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Azwardi (2018:63) antara lain sebagai berikut: Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah, membantu guru dan tenaga kependidikan di dalam dan luar kelas, meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan, dan menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan di kelas III SD Negeri Cidadap, Jl. Raya Cidadap, Ds/kp. Cidadap Rt 02 Rw 01, Cidadap, Kec. Karangnugal, Kab. Tasikmalaya. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester II dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dalam penelitian

diperoleh data berdasarkan hasil observasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III.

Analisis, menunjukkan bahwa nilai keterampilan berbicara peserta didik pada pra siklus belum maksimal, karena pada prasiklus peserta didik yang tuntas dalam memenuhi KKM sebanyak 6 peserta didik. Sehingga persentase ketuntasan pada keterampilan berbicara peserta didik yang di dapat 21,42% atau dari 28 peserta didik hanya 6 peserta didik yang tuntas. Persentase ketuntasan peserta didik diperoleh dari membagi peserta didik yang tuntas dengan jumlah keseluruhan peserta didik dan dikali persentase maksimal yaitu 100% . dari ketuntasan belajar yang di peroleh masih jauh dengan yang diharapkan yaitu lebih dari atau sama dengan 75% (>75%) dari keseluruhan jumlah peserta didik, dengan nilai KKM>75. Selain persentase yang belum memenuhi KKM nilai rata-rata peserta didik juga masih jauh di atas KKM yaitu 63,75. Nilai tersebut diperoleh dari menjumlahkan semua nilai yang diperoleh peserta didik kemudian membagi nilai tersebut sebanyak jumlah peserta didik. Oleh karena itu, hasil dari pra siklus dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan siklus I.

### **1. Pembahasan Perencanaan Pembelajaran**

Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 3.2 menggali kembali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan. Materi yang di ajarkan tentang percakapan atau dialog ayo mengenal energi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam II siklus, pada setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada pembahasan terdapat perencanaan, pelaksanaan, dan hasil keterampilan berbicara peserta didik.

Penelitian siklus I dilakukan pada tanggal 13 dan 15 Maret 2023 pelajaran Bahasa Indonesia. KD yang digunakan adalah KD 3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang di sajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan. Indikator pencapaiannya yaitu indikator 4.2.1 Menceritakan kembali secara tertulis dan lisan informasi tentang sumber energi yang terdapat pada teks dengan tepat. Alokasi waktu 2x45 menit atau setengah jam pelajaran pada setiap pertemuan. Pada setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan metode pembelajaran *role playing* yang diajarkan di kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, mempersiapkan teks drama yang sesuai dengan KD dan Indikator, membuat

instrument pengumpulan data berupa alat penilaian kinerja guru (APKG) pada pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan metode *role playing*.

Pada tahap pelaksanaan observasi terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas III SDN Cidadap, secara bersamaan dilakukan penilaian terhadap kinerja guru. Instrument observasi keterampilan guru pada siklus I terdapat enam aspek yang diamati dengan skor maksimal 30. Sedangkan skor yang diperoleh pada saat observasi keterampilan guru di kelas siklus I sebesar 25 sehingga diperoleh nilai 4,1(83,3%) artinya penilaian terhadap keterampilan guru dalam kategori baik.

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*, terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a. Kegiatan awal

Kelas dimulai dengan ucapan salam kepada peserta didik dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa, kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik setelah itu guru memberitahu kepada peserta didik tema yang akan dipelajari hari ini.

b. Kegiatan inti

Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok setelah itu guru memberikan dialog percakapan dan peran kepada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang dialog cerita tersebut, guru meminta peserta didik untuk membaca, memahami, dan menghafal naskah dialog yang akan mereka tampilkan. Besoknya guru menunjukan kelompok secara acak untuk maju kedepan memerankan cerita yang sudah dihafalnya. Kemudian peserta didik melakukan drama didepan kelas. Peserta didik yang menonton mengomentari hasil drama kelompok lain. disertai dengan guru memberikan saran kepada peserta didik atas kemampuannya.

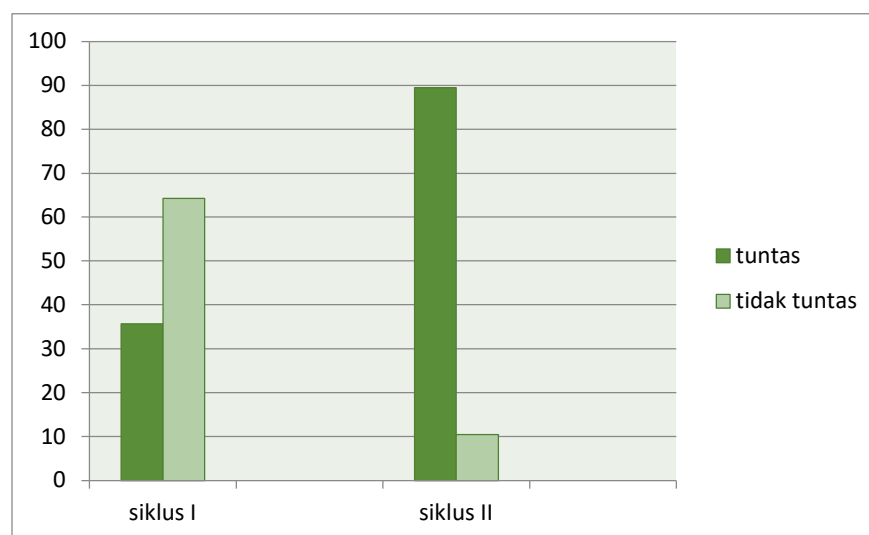
Dalam penelitian ini metode *role playing* menggunakan kompetensi dasar (KD) 3.2 yaitu menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan, indikator 4.2.1 yaitu menceritakan kembali secara tertulis dan lisan informasi tentang sumber energi yang terdapat pada teks dengan tepat.

## **2. Pembahasan Hasil Pembelajaran**

Hasil pembelajaran penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap menggunakan aspek

penilaian kelancaran, ketepatan, struktur kalimat, intonasi, dan ekspresi. Kegiatan observasi dilakukan 2 (dua) siklus. Hasil siklus I menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKM yang di tunjukan (75). Hal demikian karena masih ditemukan kendala-kendala yang dimiliki yaitu pengkondisian kelas kelas yang kurang efektif dikarenakan peserta didik yang masih gaduh, masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 20 peserta didik, kurang percaya diri peserta didik dalam mengekspresikan drama sehingga pengucapan dialog dan gerak peserta didik masih terlihat kaku. Hal itu tidak sesuai dengan tujuan dari berbicara, karena pada dasarnya berbicara itu untuk memudahkan komunikasi, menyampaikan pikiran, serta untuk menyampaikan pesan kepada oranglain. Apabila hal ini terus berlanjut dan tidak ada perbaikan maka pesan yang ada dalam sebuah drama itu tidak akan tersampaikan dengan baik.

Ketuntasan Belajar Peserta Didik

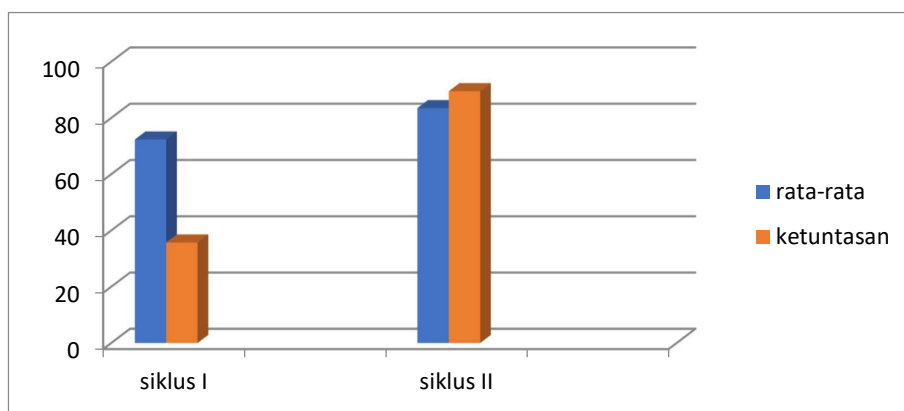


**Gambar 1**

**Peningkatan keterampilan berbicara siklus I dan siklus II**

Gambar diagram ketuntasan pada gambar di atas ketuntasan hasil keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap yang sudah tuntas 89,29%. Berdasarkan data hasil keterampilan berbicara peserta didik pada siklus II dapat dikatakan berhasil.

### Peningkatan Keterampilan Berbicara



**Gambar 4.2**

#### **Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas III**

Pada gambar diagram 4.2 Peningkatan hasil keterampilan berbicara peserta didik pada siklus I menunjukkan rata-rata (72,32) lebih tinggi dibandingkan dengan ketuntasan peserta didik (35,72%). Dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik (83,5) dengan persentase ketuntasan (89,29%). Dikarenakan peserta didik sudah terbiasa dengan menggunakan metode *role playing* yang membuat peserta didik mencapai nilai KKM.

Keterampilan berbicara peserta didik dapat di tingkatkan dengan berbagai metode, salah satunya adalah metode *role playing*. Metode *role playing* menurut Mariyaningsih Nining (2018:90) adalah cara pembelajaran dengan tingkah laku tiruan, dengan bermain peran, proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan lebih mendorong peran aktif peserta didik serta membantu dalam belajar memecahkan suatu masalah.

Dalam penelitian ini metode *role playing* menggunakan kompetensi dasar (KD) 3.2 yaitu menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan, indikator 4.2.1 yaitu menceritakan kembali secara tertulis dan lisan informasi tentang sumber energi yang terdapat pada teks dengan tepat.

Penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap menggunakan aspek penilaian kelancaran, ketepatan, struktur kalimat, intonasi, dan ekspresi. Kegiatan observasi dilakukan 2 (dua) siklus. Hasil siklus I menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKM yang di tunjukan (75). Hal demikian karena masih ditemukan kendala-

kendala yang dimiliki yaitu pengkondisian kelas yang kurang efektif dikarenakan peserta didik yang masih gaduh, masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 20 peserta didik, kurang percaya diri peserta didik dalam mengekspresikan drama sehingga pengucapan dialog dan gerak peserta didik masih terlihat kaku. Hal itu tidak sesuai dengan tujuan dari berbicara, karena pada dasarnya berbicara itu untuk memudahkan komunikasi, menyampaikan pikiran, serta untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Apabila hal ini terus berlanjut dan tidak ada perbaikan maka pesan yang ada dalam sebuah drama itu tidak akan tersampaikan dengan baik.

Setelah mengetahui kendala-kendala tersebut maka kendala yang menjadi temuan pada siklus I dilakukan tindakan-tindakan sebagai berikut: (1) Menyiapkan game sederhana yang dapat mengembalikan fokus dan semangat belajar peserta didik, (2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan kembali drama, (3) Menjelaskan kepada peserta didik tata cara bermain drama yang baik, dan (4) Memberikan pujian terhadap kegiatan peserta didik untuk meningkatkan rasa percaya dirinya. Sehingga dengan dilakukannya tindakan tersebut tujuan dari metode *role playing* dapat tercapai secara optimal.

Hasil refleksi dari siklus I dijadikan sebagai evaluasi untuk melakukan siklus II. Hasil observasi pada siklus II menandakan hal yang signifikan yaitu nilai keterampilan berbicara peserta didik mengalami peningkatan (sesuai KKM). Hal demikian sejalan dengan penelitian Panca Beta (2019) "Peningkatan keterampilan berbicara dengan metode *role playing*" yang menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi keterampilan berbicara peserta didik,

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KEIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan di kelas III SD Negeri Cidadap, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik berjalan dengan baik. Perencanaan dilakukan dengan membuat RPP, media pembelajaran, dan materi pelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah pada metode *role playing*. Hasil nilai RPP pada siklus I dan siklus II sebesar 3,33 (83,3%).

2. Pelaksanaan penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik telah sesuai dengan perencanaan pembelajaran, walaupun terdapat beberapa kendala dari siklus I dan siklus II. Hasil nilai keterampilan guru dalam mengajar pada siklus I sebesar 4,16 (83,33%) dan pada siklus II sebesar 4,5 (90%)
3. Metode *role playing* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap, dengan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada siklus I yaitu 72,32 dengan presentase peserta didik yang tuntas 35,72% dan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik 83,5 dengan persentase peserta didik yang tuntas 89,29%. Peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada siklus I dan siklus II yaitu 11,18 , peningkatan ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada siklus I ke siklus II sebesar 53,54% lebih.

## **B. SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat di kemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perencanaan dalam proses pembelajaran harus dipersiapkan dengan benar-benar dari pembuatan RPP, materi yang akan disampaikan, dan media pembelajaran yang akan digunakan.
2. Pelaksanaan pembelajaran diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* dalam pembelajaran mengajak semua peserta didik untuk aktif pada kegiatan diskusi dan dapat terjalin komunikasi antar peserta didik.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Afandi, Muhammad, dkk** 2013. *Model dan Metode Pembelajaran disekolah*. Semarang: Sultan agung press
- Andi, Prastowo.** 2012. *Metode penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta Ar-runzzmedia.
- Aggraini, Wardah, Anggi Darma Putri.** 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Kognifi Anak Usia 5-6 Tahun..* JECED:Jurnal OfEarly Childhood Education And Development. Vol. 1 N0 2.
- Arikuntoro, Suhardhono, Supardi.** 2015.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; PT



- Bumi Aksara.
- Azwardi. 2018.** *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Syaiah Kauli University Press.
- Beta, Panca. 2019.** *Peningkatan Keterampilan Beerbicara Melalui Metode Bermain Peran*. CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education. Vol. 2 No. 2. E-ISSN 2654-6434. Universitas Cokrominoto Palopo.
- Darmi. 2017.** *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama.
- Fuadi, ahmad, Nur Rahma, et al. 2021.** *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Riau : Dotplus Publisher.
- Huda, Miftahul. 2016.** *Model-model Pembelajaran Dan Pelajaran*. Malang : Pustaka Pelajar.
- Ilham, Muhammad, Iva Ani Wijiati, 2020.** *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasurua: Lembaga Akademik & Research Institute.
- Kolnel, Oktaria Mheni Haba, Juniriang Zendtaro. 2019.** *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar XYZ Gunungsitoli Nias*. Polygot: Jurnal Ilmiah. Vol. 15 No 2. Universitas Pelita Harapan.
- Mahmudah, Masruroh. 2016,** *Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa SD/MI*, Cakrawala: Jurnal Studi islam, Vol. 11 No 1.
- Mariyaningsih, Nining, MistinaHidayati. 2018.** *Bukan Kelas Biasa*. Surakarta; Kekata Publisher.
- Mustadi, Fauzani, Rochman. 2018,** *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, Yogyakarta; UNY Press.
- Ningrum, Diah Ayu. 2018.** *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vo 16 No 10. UNiversitas Lampung.
- Nur, Uyun. 2020.** *Tinjauan Pustaka Sistematis; Pengantar metode penelitian sekunder untuk energy terbarukan-bioenergi*, Jawa Tengah: Lakeisha.
- Octavia, Shilphy. 2020.** *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Pemerintah, Indonesia. 2003.** Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Serikat Negara: Jakarta.
- Permana, Erwin Putra. 2015.** *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk MEningkatkan Keterampilan Berbicara SiswaKelas II Sekolah Dasar*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar. Vol 2 No. 2. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Priatna, Asep, Ghea Setyarini. 2019.** *Pengaruh model pembelajaran role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol.4 No. STKIP Subang.
- Rustiyarso, Tri Wijaya. 2020.** *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Sagala, Syaiful. 2020.** *Panduan Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Siregar, Rabiatul Adawiah. 2021.** *Keterampilan Berbicara*. Solok: Tim YPCM.

- Siska, Yuliana.** 2011. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.* J.Educ.Edisi Khusus No.2.
- Suarti, Ningsih.** 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Baringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali,* Jurnal Kreatif Tadulako, Vol. 2 No.4, ISSN 2354-614X, Universitas Tadulako.
- Subhayni, Sa'adiah, Armmima.** 2017. *Keterampilan Berbicara.* Banda Aceh: Syaiah Kaula Univesity Press.
- Sugiyono.** 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung Alfabeta.
- Sugiyono,** 2018. *Model Penelitian Kombilasi (Mixed Methods).* Bandung CV Alfabeta.
- Sujana, Cong Wayan I.** 2019. *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia.* Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.4 No. 1. ISSN 2527-5445.
- Sukmadinata, Nana Syaodih.** 2011. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja, Rochiati.** 2019. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.