

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI KOTA MAKASSAR

Sri Wahyuni¹, Abd. Rahman Rahim², Muh. Agus³
¹²³ PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[¹sriiwahyunii2505@gmail.com](mailto:sriiwahyunii2505@gmail.com),

[²abdrahman@unismuh.ac.id](mailto:abdrahman@unismuh.ac.id),

[²magus@unismuh.ac.id](mailto:magus@unismuh.ac.id).

ABSTRACT

This study aims to improve students' speaking skills through the role playing method for fourth-grade students at UPT SPF SD Inpres Bontomanai, Makassar City. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with 24 student subjects. Data was collected through speaking tests, observations, and documentation. The results indicate that the average speaking skill score increased from 68.24 at baseline to 74.33 in cycle I, and reached 82.79 in cycle II. The percentage of students achieving mastery also improved, from 58.33% in cycle I to 91.66% in cycle II. This shows that the role playing method not only enhances speaking skills but also boosts students' confidence and active participation in learning. The study concludes that the application of the role playing method is effective in improving the speaking skills of fourth-grade students.

Keywords: Speaking Skills, Role Playing Method, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai, Kota Makassar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 24 siswa. Data dikumpulkan melalui tes berbicara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat dari 68,24 pada kondisi awal menjadi 74,33 pada siklus I, dan mencapai 82,79 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat, dari 58,33% pada siklus I menjadi 91,66% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga kepercayaan diri dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, metode *role playing*, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta. Pada dunia pendidikan kegiatan berbahasa termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa

Indonesia merupakan pembelajaran penting yang perlu diajarkan sejak sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa sebagai alat komunikasi utama yang menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya Padmawati dalam Anjelina & Tarmini (2022) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa sendiri memiliki empat aspek penting, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara aspek-aspek tersebut, berbicara dianggap sebagai aspek yang sangat mendasar karena keterkaitannya dengan kemampuan berbahasa lainnya Magdalena 2021 dalam Dahlia et al., (2023). Keterampilan ini sangatlah penting karena adanya hubungan antara satu keterampilan dengan keterampilan yang lain.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan, terutama di tingkat dasar. Keterampilan ini tidak hanya

mendukung kemampuan komunikasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Kegiatan berbicara sebenarnya sudah sering dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak jarang kebanyakan siswa mengalami kesulitan berbicara dalam pembelajaran di sekolah.

Permasalahan dalam keterampilan berbicara juga terjadi pada siswa kelas IV Bontomanai. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi di kelas IV UPT SPF Inpres Bontomanai, yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa masih minim. Data menunjukkan bahwa sebelum intervensi, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa adalah 68,25, yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pembelajaran. Beberapa faktor penyebab siswa belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik yaitu dalam pengajaran Bahasa Indonesia siswa kurang bersemangat karena guru

cenderung menggunakan metode ceramah yang mana selama proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa bosan saat belajar di kelas. Padahal, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Oleh karena itu, guru mempunyai kewajiban yang lebih besar sebagai pengajar dan pendidik. Peran guru adalah mampu mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang efektif, artinya memberikan sesuatu yang sesuai dengan harapan. Nursahada 2014 dalam Susanti et al., (2024)

Permasalahan yang menjadikan kurangnya keterampilan berbicara tersebut merupakan tuntutan yang harus dilakukan oleh guru dalam

mengembangkan kreativitasnya untuk mengajar yang bijak dan efisien, salah satunya yaitu memilih metode pembelajaran yang tepat dan optimal pada mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Metode pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses mentransfer ilmu dari guru terhadap peserta didik (Harianja & Sapri, 2022)

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada peserta didik (Rambe & Apriani, 2021). Bermain peran adalah salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena memungkinkan mereka berlatih berbicara dalam situasi nyata dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan karena karena bermain peran, siswa dapat berinteraksi dengan teman sebagai karakter yang berbeda sehingga dapat meningkatkan

semangat mereka dalam pembelajaran di kelas

Berdasarkan penjabaran di atas maka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa penulis menggunakan metode *role playing* guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode bermain peran (*role playing*) karena dapat memberikan kontribusi pada siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan bicara di depan umum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

Manfaat dari penelitian ini tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam memahami dan menerapkan metode yang lebih efektif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas

pendidikan, khususnya dalam pengajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar. Penelitian ini juga akan menganalisis dampak metode role playing terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa, serta bagaimana penerapan metode ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai, Kota Makassar. Metode PTK dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan tindakan langsung dalam proses pembelajaran dan melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil yang diperoleh.

Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas IV. Pemilihan subjek ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang beragam, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas metode yang diterapkan. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, tes

keterampilan berbicara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal keterampilan berbicara siswa serta untuk memantau keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, tes keterampilan berbicara digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah penerapan metode role playing. Dokumentasi berfungsi sebagai alat untuk mencatat perkembangan siswa sepanjang penelitian, termasuk catatan harian atau jurnal pembelajaran yang mencerminkan proses dan hasil yang dicapai.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, yang berarti data yang diperoleh akan diolah dan disajikan dalam bentuk angka dan deskripsi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memberikan gambaran yang jelas tentang perubahan yang terjadi pada keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode yang diinginkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

dengan menggunakan desain PTK Kemmis dan MC. Tagart. Untuk lebih jelasnya dapat pada gambar 1



Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas empat tahap kegiatan dalam tiap-tiap siklus yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 24 siswa.

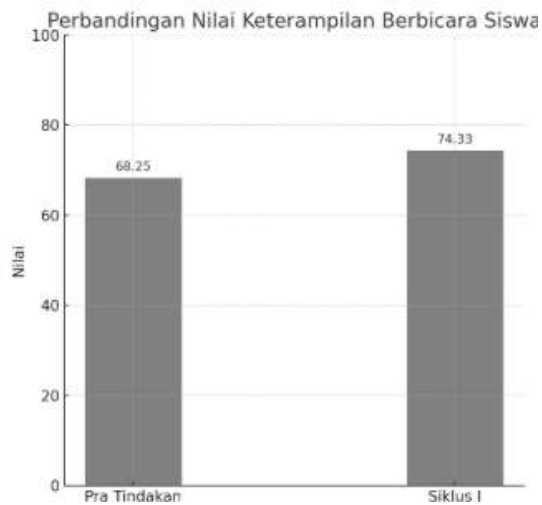
Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, Dari penjelasan tersebut, peneliti kemudian menggambarkan hasil temuan pada siklus I. Setelah siswa diberikan evaluasi pada tiap akhir siklus I dalam bentuk analisis deskriptif kuantitatif ditemukan bahwa aktivitas siswa pada siklus I, persentase menunjukkan pada angka 70,83% dan 70% dengan kategori "Baik". Kondisi tersebut

membuat proses pembelajaran keterampilan berbicara masih perlu untuk ditingkatkan, mengingat kriteria keberhasilan yang mengharuskan persentase aktivitas siswa mencapai angka 75%-100% atau masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Keterampilan berbicara siswa pada siklus I terbukti meningkat setelah diterapkannya metode role playing. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 6,08, kondisi awal 68,25 meningkat menjadi 74,33. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I meningkat sebesar 10 siswa atau 41,66%, kondisi awal 4 siswa atau 16,66%, meningkat menjadi 14 siswa atau 58,33% Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 dan grafik 1 dibawah ini

Tabel 1 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas		
N	Pra-Tindakan	Siklus I
24	68,25	74,33



Grafik 1 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

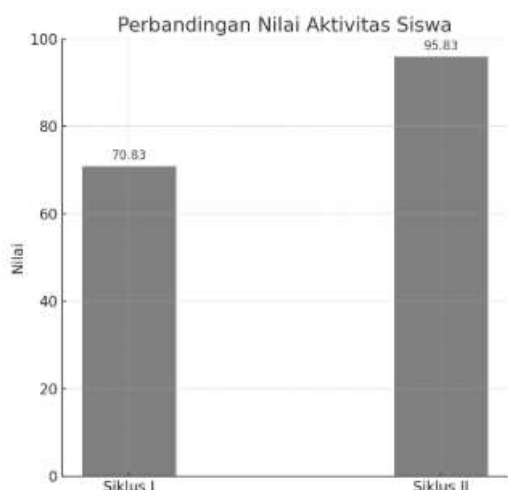
Keterampilan berbicara siswa pada siklus I terbukti meningkat setelah diterapkannya metode role playing.

Pada siklus I siswa yang belum tuntas dikarenakan belum mencapai indikator keberhasilan. Terdapat 10 siswa atau 41,66% belum tuntas KKM. Ada beberapa sebab yang mendasari masih tingginya persentase siswa yang belum memenuhi KKM, diantaranya: a) 4 siswa memiliki kemampuan berkonsentrasi yang rendah dan perhatiannya mudah teralihkan, b) 3 siswa kurang memiliki keberanian dan rasa percaya diri untuk berbicara, c) 3 siswa tidak mempelajari materi untuk pertemuan selanjutnya.

Hasil penilaian keterampilan berbicara pada siklus I juga masih membutuhkan tindakan lanjutan. Hal tersebut menitik beratkan pada kriteria keberhasilan penelitian, yaitu diperlukan 75% siswa yang mencapai rata-rata minimum kelas sebesar 75, hasil analisis data pada siklus I belum mencukupi untuk dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dikarenakan persentase ketuntasan aktivitas siswa pada siklus I hanya mencapai 70%. Dibutuhkan peningkatan lebih dari 5% agar penelitian dinyatakan berhasil, maka dari itu perlu adanya tindakan lanjutan yaitu siklus II

Siklus II merupakan penerapan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I. Tujuannya adalah agar tindakan yang dilaksanakan pada siklus II lebih efektif dan aspek keterampilan berbicara siswa dapat lebih ditingkatkan. Peningkatan terjadi pada proses pembelajaran keterampilan berbicara. antara lain terlihat pada siswa yang sudah berani bertanya dan menyatakan pendapat, antusiasme dalam menjawab pertanyaan dari guru juga semakin meningkat, dan banyak siswa yang memperlihatkan kepercayaan dirinya dalam berbicara.

Pada hasil analisis proses pembelajaran keterampilan berbicara berupa lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II dengan persentase yang menunjukkan pada angka 95,83% dan 95% dengan kategori “Sangat Baik”, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan proses pembelajaran keterampilan berbicara telah tercapai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini



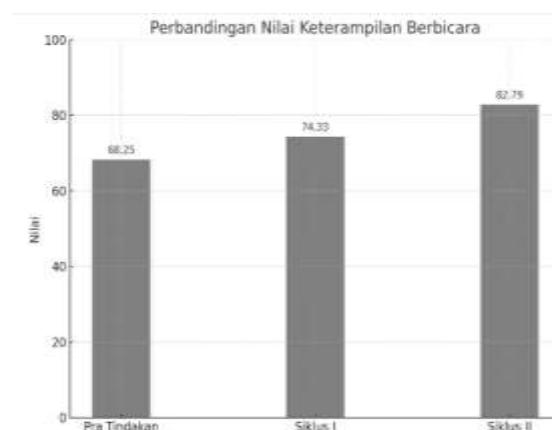
Grafik 2 Peningkatan Aktivitas siswa Siswa Kelas IV

Metode *role playing* pada siklus II terbukti telah mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan keterampilan berbicara yang terjadi pada siklus II sebesar 8,46, kondisi awal 74,33, meningkat menjadi 82,79. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara

dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II meningkat sebesar 8 siswa atau 33,33%, kondisi awal 14 siswa atau 58,33%, meningkat menjadi 22 siswa atau 91,66%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar table 2 dan gambar 3 dibawah ini

Tabel 2 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas		
N	Siklus I	Siklus II
24	68,25	74,33



Grafik 3 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa upaya peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal telah berhasil dilakukan. Dengan demikian penggunaan

metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, dan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV UPT SPD SD Inpres Bontomanai Kota Makassar dinyatakan berhasil, maka penelitian berakhir pada siklus II.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan ketrampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV UT PF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pada disiklus I dengan rata-rata 74,33 dengan kondisi awal 68,25. Persentase ketuntasan pada siklus I meningkat sebesar 10 siswa atau 41,66%, kondisi awal 4 siswa atau 16,66%, meningkat menjadi 14 siswa atau 58,33%. Pada siklus II keterampilan berbicara

mengalami peningkatan, dengan rata-rata 82,79 dibandingkan dengan siklus I yaitu 74,33. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*, pada siklus II meningkat sebesar 8 siswa atau 33,33%, kondisi siklus I yaitu 14 siswa atau 58,33%, meningkat menjadi 22 siswa atau 91,66%. Peningkatan nilai dan persentase ketuntasan keterampilan berbicara tersebut sekaligus menyelesaikan rangkaian tindakan penelitian.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru mempertahankan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dan memberikan umpan balik konstruktif setelah sesi untuk membantu siswa mengenali kekuatan dan area yang perlu diperbaiki. Selain itu, satuan pendidikan disarankan untuk memberikan pelatihan kepada guru tentang penerapan metode ini secara efektif, serta menyediakan fasilitas yang mendukung, seperti

ruang kelas fleksibel dan alat peraga yang sesuai. Peneliti juga mendorong penelitian selanjutnya untuk menerapkan metode role playing sebagai pendekatan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, karena metode ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka saat berbicara di depan umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Rimang, S. S., & Badji, I. R. (2021). Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017-2028.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Dahlia, D., Intiana, S. R. H., & Husniati, H. (2023). Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2164-2170.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Ain, S. Q. (2024). Faktor-Faktor Determinan dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4067-4076.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Ernawati, E., Purnamasari, V., & Estiyani, E. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Pandenlamper 03

Semarang. *ISLAMIKA*, 6(4),
1633-1642.