

## PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA MATERI CINTA INDONESIA

**Laila Miftakhul Atikhah<sup>1</sup>, Alif Robikho<sup>2</sup>, Arum Ratnaningsih<sup>3</sup>, Joko Wahyu Widodo<sup>4</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia  
<sup>4</sup> SD Negeri 2 Mranti, Purworejo, Indonesia

Diterima : 21 Desember 2024

Disetujui : 6 Januari 2025

Dipublikasikan : Januari 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan penerapan metode bermain peran kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Mranti, dengan fokus pada materi Cinta Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian ini dikumpulkan melalui dua cara utama, yaitu melalui tes untuk menilai hasil belajar dan observasi untuk mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini mengikuti model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahap yang berulang: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Mranti. Data yang dianalisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus pertama adalah 61,2468 dengan persentase ketuntasan sebesar 48%. Siklus kedua, mengalami kenaikan signifikan pada nilai rata-rata menjadi 78,06 dan persentase ketuntasan 80,77%. Implementasi metode bermain peran secara signifikan berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara siswa.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berbicara, Bermain Peran, Siswa

### Abstract

This research aims to improve speaking skills by applying the role-playing method to class V students at SD Negeri 2 Mranti, with a focus on Cinta Indonesia material. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which combines qualitative and quantitative data. This research data was collected in two main ways, namely through tests to assess learning outcomes and observation to observe student behavior during the learning process. This research follows the Classroom Action Research (CAR) model with four recurring stages: planning, implementation, observation, and reflection. This research proves that the use of the role playing method has a positive impact on improving speaking skills and learning outcomes for class V students at SD Negeri 2 Mranti. The analyzed data shows that the average student score in the first cycle was 61.2468 with a completion percentage of 48%. The second cycle experienced a significant increase in the average score to 78.06 and the completion percentage was 80.77%. The implementation of the role playing method significantly contributes to improving students' speaking abilities.

**Keywords:** Speaking Skills, Role Play, Students

### PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat yang esensial dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa, manusia dapat membangun hubungan sosial, berbagi pengetahuan, dan

mengembangkan pemikiran (Ichsano et al., 2024)..Kemampuan untuk berbicara dengan jelas dan tepat sangat penting untuk membangun komunikasi yang efektif. Hal ini akan membantu menghindari

misinterpretasi serta Memastikan pesan tersampaikan dengan jelas kepada penerima. Keempat aspek penting dalam berbahasa adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Dewi & Widyartono, 2024) Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, berbicara ialah keterampilan yang paling sering dimanfaatkan dalam keseharian. Mengingat hampir semua interaksi manusia melibatkan kegiatan berbicara, maka keterampilan berbicara memiliki peran sosial yang krusial pada kehidupan manusia (Mailani et al., 2022)

Kemampuan berbicara bukanlah suatu bakat alami, melainkan hasil dari proses pembelajaran yang berkelanjutan melalui interaksi dengan lingkungan (Kasiyun et al., 2022). Pembelajaran keterampilan berbicara dapat merangsang perkembangan kreativitas siswa dalam mengekspresikan diri. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran berbicara perlu lebih ditingkatkan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Melalui pembelajaran berbicara, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan komunikasinya, baik dalam konteks formal maupun informal. Lebih lanjut, keterampilan berbicara yang baik dapat mendukung pengembangan kemampuan kognitif seperti berpikir, membaca, menulis, dan menyimak (Sanulita et al., 2024). Kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa akan terlihat jelas ketika mereka mampu mengorganisasikan pikiran, merumuskan konsep, dan menyederhanakan ide-ide kompleks menjadi bahasa yang mudah dipahami oleh orang lain. Melalui program sekolah yang terstruktur dan latihan yang konsisten, keterampilan berbicara peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Kemampuan merangkai kalimat, struktur bahasa, dan pengucapan akan semakin baik seiring dengan bertambahnya frekuensi latihan. Sesuai dengan standar yang ditetapkan, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik melalui lisan

maupun tulisan (Irfansyah, 2022). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan guna menciptakan rasa penghargaan pada karya sastra.

Pelaksanaan proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan, mulai dari pengelolaan kelas yang efektif, ketersediaan media pembelajaran yang memadai, hingga pemilihan metode pembelajaran yang tepat (Sinaga et al., 2024). Model pembelajaran dengan didominasi oleh ceramah dan tanya jawab yang masih sering diterapkan di berbagai kelas, cenderung mengurangi keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini berakibat pada kurang berkembangnya kemampuan berbicara peserta didik. Mereka juga mengalami kesusahan dalam mengorganisasikan pikiran dan menyampaikannya secara lisan. Sebagian besar peserta didik mengalami kendala dalam mengungkapkan pendapat/bercerita di depan kelas (Laelaem et al., 2023). Mereka seringkali mengalami kesulitan dalam mengartikulasikan ide-ide mereka, kurang memahami materi pembelajaran, kurang terbiasa berbicara di depan banyak orang, kurang percaya diri, dan kesulitan dalam mengembangkan pemikiran kritis. Akibatnya, mereka enggan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan menyampaikan ide-ide mereka.

Hasil wawancara serta observasi awal menunjukkan bahwa hampir 40% dari 27 siswa kelas V SD Negeri 2 Mranti masih kesulitan dalam keterampilan berbicara. Beberapa permasalahan di dalam kelas Bahasa Indonesia, teridentifikasi: Pertama, guru kelas 5 menyatakan bahwa terdapat 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, dengan siswa perempuan cenderung lebih pasif bila dibandingkan dengan siswa laki-laki. Mereka cenderung kurang aktif ketika diminta untuk berbicara di depan kelas, baik dalam kegiatan diskusi, presentasi, maupun dalam memberikan tanggapan atas materi yang diajarkan. Apabila presentasi, intonasi suara peserta didik perempuan sangat kecil sehingga peserta didik lainnya kurang mendengar dengan jelas. Kedua,

sebanyak 10 peserta didik terlihat kurang percaya diri pada saat berbicara ataupun sekadar membaca di depan teman-temannya. Peserta didik kurang menunjukkan keterbukaan terhadap pertanyaan atau interupsi selama mereka berbicara. Ketiga, terdapat 12 peserta didik tampak kesulitan menyusun kalimat yang jelas dan logis. Keterbatasan ini tidak hanya memengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi, tetapi juga berdampak pada kepercayaan diri mereka secara keseluruhan.

Beberapa faktor diduga menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas V di SD Negeri 2 Mranti, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran tradisional yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar masih menjadi salah satu faktor yang menghambat optimalisasi potensi belajar siswa. Metode ceramah atau tanya jawab sederhana masih menjadi model pembelajaran yang sering digunakan, sehingga peserta didik kurang diberi kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara dan secara aktif mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Lingkungan belajar yang kaku dan formal, dengan penekanan pada kebenaran dan ketepatan jawaban, dapat menciptakan perasaan takut akan kesalahan pada peserta didik. Akibatnya, mereka cenderung menghindari situasi yang melibatkan berbicara di depan umum, seperti presentasi atau diskusi kelompok. Rasa takut akan penilaian negatif dari guru atau teman sebaya juga dapat memperparah kondisi ini, sehingga peserta didik lebih memilih untuk diam daripada mengambil risiko untuk berbicara (Made Ardani, 2021).

Penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Iryanto, 2021). Salah satu pendekatan yang menjanjikan ialah metode *role playing*. Pendekatan ini memungkinkan siswa berlatih berbicara dalam situasi yang simulasi, dengan demikian, mereka mampu

mengembangkan kemampuan berbicara, berinteraksi, dan berpikir kritis secara lebih efektif. Metode bermain peran memungkinkan peserta didik untuk secara langsung terlibat dalam simulasi situasi nyata, sehingga mereka dapat melatih keterampilan berbicara, mengekspresikan emosi, dan merespons berbagai situasi dengan tepat.

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan pendekatan pedagogis yang efektif untuk mengembangkan kompetensi komunikasi siswa (Pratiwi, 2021). Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi memotivasi mereka untuk terus belajar. Keterampilan berbicara mencakup berbagai komponen, di antaranya penekanan, tata bahasa, pemilihan kata, kelancaran, dan pemahaman terhadap materi. Penerapan strategi pembelajaran bermain peran di kelas Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial yang esensial untuk kehidupan sehari-hari (Hastuti & Aini, 2023). Melalui bermain peran, peserta didik dapat mengembangkan rasa toleransi, empati, dan keterampilan komunikasi yang saling melengkapi dalam membangun hubungan sosial yang harmonis (Nuryati & Rangganis, 2022). Metode bermain peran merupakan alternatif yang menarik bagi metode pembelajaran konvensional, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis serta memotivasi untuk mencapai potensi terbaiknya. Melalui bermain peran, peserta didik dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara efektif, menghargai perbedaan pendapat, dan membangun hubungan sosial yang positif (Khairani et al., 2023).

Mampu menyampaikan gagasan tentang Cinta Indonesia secara efektif merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran berbicara. Metode bermain peran dapat menjadi alat yang ampuh untuk mencapai tujuan tersebut. Metode bermain

peran memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bersenang-senang, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memperdalam pemahaman tentang sejarah dan budaya Indonesia. Dengan bermain peran, peserta didik tidak hanya belajar tentang sejarah dan nilai-nilai luhur bangsa, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan emosional (Beta, 2019). Metode ini secara efektif mendorong siswa untuk berperan sebagai warga masyarakat yang disiplin dan patuh hukum melalui pengalaman belajar yang bermakna. Implementasi metode bermain peran dapat mengembangkan kompetensi komunikasi siswa, khususnya kepercayaan diri dan kelancaran berbicara (Lipa & Sahan, 2024).

Implementasi metode bermain peran diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Mranti. Pertama, mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, baik dari segi kefasihan, kejelasan, maupun kelogisan penyampaian ide. Kedua, dapat memberikan siswa pengalaman berbicara di depan umum yang positif. Ketiga, dapat membantu dalam memahami dan mengelola emosi mereka, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri dengan lebih baik. Keempat, metode bermain peran dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Sebagai rujukan dalam penelitian ini, beberapa studi relevan telah dikaji, salah satunya adalah penelitian Rizky dkk. (2022) yang diterbitkan dalam Jurnal Renjana Pendidikan Dasar. Penelitian ini secara khusus membahas pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV. Persamaan penelitian ini yaitu metode yang digunakan ialah bermain peran. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada jenis penelitian yaitu penelitian ini menerapkan rancangan kuasi-eksperimen menggunakan kelompok kontrol yang tidak setara untuk menguji efektivitas pendekatan pembelajaran baru pada siswa kelas V. Lokasi penelitian SDN 8 Utan, Kecamatan

Utan, Kabupaten Sumbawa. Kedua, penelitian dari Junianti, (2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021". Persamaannya yaitu mengadopsi pendekatan bermain peran (*role playing*). Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada lokasi penelitian di SDN 38 Mataram, kemudian fokus pada hasil belajar kognitif, pokok pembahasan tema, dan metode penelitian yang berbeda, yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian serupa telah dilakukan oleh Rindengan, (2023) dengan judul "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Peserta didik Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan". Persamaan dengan penelitian ini, menerapkan pembelajaran melalui bermain peran dan melakukan penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaannya yaitu pada lokasi penelitian di SD GMIM 2 Tumpaan dan pokok pembahasan pada tema pembelajaran yaitu manusia dan lingkungan. Kebaruan penelitian ini yaitu penggunaan materi "Cinta Indonesia" yang belum banyak dikaji sebelumnya, pada pelajaran Bahasa Indonesia dan lokasi penelitian yaitu SDN 2 Mranti, Purworejo.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengukur seberapa efektif metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V pada materi "Cinta Indonesia". Penelitian ini juga bertujuan pula untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan melalui penerapan strategi pembelajaran yang terencana, dengan harapan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta mengasah keterampilan berbicara. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 2 Mranti dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD secara umum.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam dua siklus pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Mranti, melibatkan 27 siswa sebagai subjek penelitian, Terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, yaitu November dan Desember 2024.

Setiap siklus penelitian mengikuti model siklus pembelajaran yang melibatkan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum memulai siklus penelitian pertama dan kedua, yang berfokus pada materi Cinta Indonesia dengan tema kebudayaan Indonesia, peneliti melaksanakan observasi awal terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Wawancara, observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi menjadi alat pengumpul data dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan guna mengukur dan memahami keterampilan berbicara awal siswa, sedangkan observasi difokuskan pada implementasi metode bermain peran dan perkembangan keterampilan berbicara siswa, termasuk pelafalan, intonasi, pilihan kata, keruntutan, keberanian, kelancaran, sikap, dan penguasaan tema. Dalam merancang suatu program pembelajaran yang efektif, tahap perencanaan memegang peranan krusial. Tahap ini melibatkan serangkaian langkah yang saling berkaitan, yakni identifikasi masalah pembelajaran, analisis mendalam terhadap masalah tersebut, penyusunan rencana pembelajaran yang inovatif dengan mengintegrasikan metode bermain peran, pengembangan lembar kerja siswa sebagai sarana latihan, pembuatan instrumen penilaian yang relevan, uji validitas instrumen untuk memastikan keandalannya, dan pengorganisasian siswa ke dalam kelompok belajar. Pada tahap implementasi, skenario dan dialog yang telah dirancang sebelumnya akan diterapkan. Proses ini diawali dengan demonstrasi atau pemodelan skenario, diikuti dengan pembagian peran kepada

peserta didik. Selanjutnya, dukungan diberikan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap skenario. Kemudian, contoh dialog yang relevan diberikan sebagai acuan. Tahap akhir adalah pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih secara kolaboratif. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam diskusi, pemahaman mereka terhadap skenario, kemampuan berdialog, dan semangat belajar mereka selama proses pembelajaran. Proses refleksi melibatkan beberapa langkah, yaitu mengumpulkan data, menganalisisnya, mengevaluasinya, dan merencanakan tindakan selanjutnya. Kegiatan pada siklus kedua secara garis besar sama dengan siklus sebelumnya, namun dengan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi siklus pertama. Apabila dalam penilaian keterampilan berbicara, setiap peserta didik mencapai skor  $\geq 70,00$  (predikat Baik), dan minimal 80% dari jumlah peserta didik mencapai ketuntasan dengan skor  $\geq 70,00$ , maka tindakan ini dapat dianggap berhasil dalam penelitian ini.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### *Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran di kelas V SDN 2 Mranti*

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus berlangsung selama dua pertemuan pada hari Selasa dan Sabtu. Tahap perencanaan melibatkan penetapan jadwal pelaksanaan penelitian dan pembuatan skenario pembelajaran serta Modul Ajar bersama peneliti dan guru. Selama proses pembelajaran, kegiatan yang dilakukan sepenuhnya mengikuti panduan yang telah disusun dalam Modul Ajar. Pada setiap pertemuan di siklus I, pembelajaran diawali dengan salam, doa, dan absensi siswa. Peneliti kemudian mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai cara bermain drama atau peran, lalu membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan membagikan naskah skenario untuk diperankan. Setelah diberikan waktu untuk

berlatih, guru menunjuk kelompok secara bergantian untuk menampilkan drama di depan kelas. Selama proses tersebut, guru memberikan nilai kepada masing-masing siswa. Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran dan aktivitas siswa di kelas dengan menggunakan lembar observasi sebagai panduan. Sasaran observasi meliputi aspek keterampilan berbicara siswa. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru bersama-sama membahas dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang diterapkan, serta merencanakan solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa mendatang. Pada siklus II, rangkaian pembelajaran tetap sama dengan siklus I, dengan perbedaan

terletak pada naskah bermain peran yang berbeda serta pembimbingan yang lebih detail mengenai cara bermain peran. Tercatat bahwa jumlah siswa pada siklus II adalah 26 orang, mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus I yang berjumlah 25 orang. Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk secara sistematis mengembangkan kemampuan berbicara siswa melalui pendekatan bermain peran, dengan memperhatikan aspek-aspek penting seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

*Metode bermain Peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN 2 Mranti*

Penyajian data nilai keterampilan berbicara siswa pada siklus 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil siklus II (keterampilan berbicara)**

| <b>Nama Siswa</b> | <b>Nilai</b>   | <b>Keterangan</b> |
|-------------------|----------------|-------------------|
| AHBD              | 71,87          | Tuntas            |
| ANDP              | 71,87          | Tuntas            |
| AR                | 71,87          | Tuntas            |
| EOW               | 71,87          | Tuntas            |
| FAK               | 43,75          | Tidak Tuntas      |
| GAP               | 40,62          | Tidak Tuntas      |
| HA                | 71,87          | Tuntas            |
| IAJ               | 56,25          | Tidak Tuntas      |
| IH                | 56,25          | Tidak Tuntas      |
| KPW               | 46,87          | Tidak Tuntas      |
| KSM               | 43,75          | Tidak Tuntas      |
| LTO               | 59,37          | Tidak Tuntas      |
| MA                | 71,87          | Tuntas            |
| MA                | 71,87          | Tuntas            |
| MAS               | 65,62          | Tidak Tuntas      |
| MNM               | 40,62          | Tidak Tuntas      |
| MWAR              | 75             | Tuntas            |
| NCP               | 43,75          | Tidak Tuntas      |
| RFA               | 71,87          | Tuntas            |
| RFA               | 71,87          | Tuntas            |
| RMP               | 62,5           | Tidak Tuntas      |
| RPA               | 71,87          | Tuntas            |
| SFA               | 53,12          | Tidak Tuntas      |
| SJW               | 75             | Tuntas            |
| VAI               | 50             | Tidak Tuntas      |
| <b>Rata-Rata</b>  | <b>61,2468</b> |                   |

Tabel. 1 menunjukkan data hasil observasi keterampilan siswa pada materi Cinta Indonesia. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 71,87 sedangkan nilai terendahnya adalah 40,62. Dari 25 siswa yang hadir sebanyak 12 siswa sudah tuntas (48%) sedangkan 13 lainnya belum tuntas (52%). Data yang diperoleh dari masing-masing peserta didik pada siklus pertama dapat diketahui bahwa 12 siswa dengan nilai

keterampilan berbicara diatas 70, sementara 13 siswa lainnya masih dibawah 70. Rata-rata nilai siswa kelas V SDN Mranti siklus I yaitu 61,2468 dengan presentase ketuntasan yakni 48%. Karena penyelesaian klasikan belum memenuhi nilai ketuntasan  $\geq 70$  dan presentase ketuntasan 80%, maka diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya yakni siklus II.

**Tabel 2. Hasil siklus II (Keterampilan Berbicara)**

| Nama Siswa       | Nilai        | Keterangan   |
|------------------|--------------|--------------|
| AYD              | 75           | Tuntas       |
| AHBD             | 87,5         | Tuntas       |
| ANDP             | 71,87        | Tuntas       |
| AR               | 75           | Tuntas       |
| EOW              | 93,75        | Tuntas       |
| FAK              | 71,87        | Tuntas       |
| GAP              | 75           | Tuntas       |
| HA               | 78           | Tuntas       |
| IAJ              | 90,62        | Tuntas       |
| IH               | 84           | Tuntas       |
| KPW              | 65,62        | Tidak Tuntas |
| KSM              | 68,75        | Tidak Tuntas |
| LTO              | 90,62        | Tuntas       |
| MWAR             | 75           | Tuntas       |
| MNM              | 84           | Tuntas       |
| MAS              | 87,5         | Tuntas       |
| MA               | 65,62        | Tidak Tuntas |
| MAG              | 78           | Tuntas       |
| NCP              | 71,87        | Tuntas       |
| RaFA             | 90,62        | Tuntas       |
| RiFA             | 81           | Tuntas       |
| RAP              | 75           | Tuntas       |
| RMP              | 78           | Tuntas       |
| SFA              | 68,75        | Tidak Tuntas |
| SJW              | 81           | Tuntas       |
| VAI              | 65,62        | Tidak Tuntas |
| <b>Rata-rata</b> | <b>78,06</b> |              |

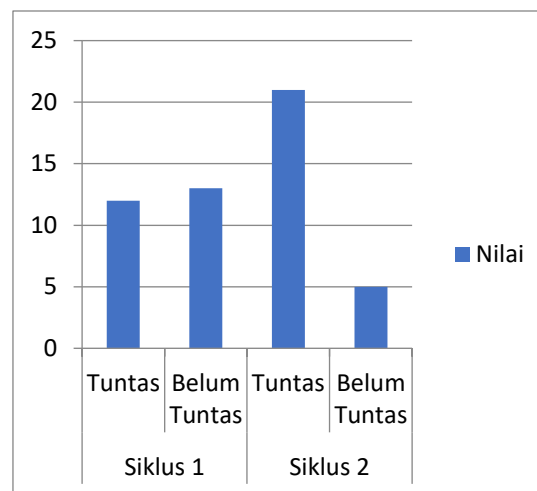
Data yang diperoleh pada siklus kedua membuktikan keterampilan berbicara siswa meningkat dari 26 siswa yang hadir pada siklus II, siswa yang memiliki nilai  $\geq 70$  ada

21 siswa dengan presentase 80,77% sedangkan yang memiliki nilai  $\leq 70$  dengan presentase 19,23%. Rata-rata kelas adalah 78,06.

**Tabel 3. Perubahan keterampilan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II.**

| Siklus   | Kategori     | Frekuensi | Presentase(%) |
|----------|--------------|-----------|---------------|
| Siklus I | Tuntas       | 12        | 48%           |
|          | Belum Tuntas | 13        | 52%           |

|           |              |    |        |
|-----------|--------------|----|--------|
| Siklus II | Tuntas       | 21 | 80,77% |
|           | Belum Tuntas | 5  | 19,23% |



**Gambar 1. Grafik perubahan keterampilan berbicara siswa pada siklus I dan II**

Tabel 1. menunjukkan hasil keterampilan berbicara siswa materi Cinta Indonesia. Berdasarkan siklus pertama, dari 25 siswa yang hadir, terdapat 13 siswa (52%) dengan kriteria tidak tuntas dan 12 (48%) siswa dengan kriteria tuntas. Grafik peningkatan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada Gambar 1. Keterampilan berbicara mengalami peningkatan pada siklus kedua. Jumlah siswa dengan kriteria tuntas meningkat sebanyak 32,77%, dari 12 siswa menjadi 21 siswa. Sementara itu, jumlah siswa kriteria tidak tuntas menurun sebesar 32,77% dari 13 siswa menjadi 5. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kemampuan berbicara siswa dinilai melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran pada kedua siklus. Hasil pengamatan memperlihatkan perbaikan yang mencolok pada kemampuan berbicara siswa setelah diterapkannya pendekatan bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 2 Mranti. Metode ini terbukti efektif dalam membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa yang awalnya cenderung kurang aktif, kini lebih berani menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil

kerja kelompoknya. Ini membuktikan bahwa bermain peran memiliki manfaat lebih dari sekadar kesenangan, tetapi juga menjadi wadah yang baik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara di depan umum dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan secara optimal melalui metode bermain peran. Siswa dapat secara aktif belajar tentang berbagai peran dalam kehidupan sehari-hari dan melatih keterampilan sosial mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sunardi, 2023) melalui bermain peran, siswa tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar cara berempati, memecahkan masalah, dan menjadi lebih percaya diri. Melalui terlibat aktif dengan berbagai peran, siswa dapat belajar memahami perspektif orang lain dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Dengan berpartisipasi dalam berbagai peran dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa dapat meningkatkan kelancaran berbahasa, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi (Pradita et al., 2021)

Hasil keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cinta Indonesia diperoleh dari data hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan



pada siklus pertama dan kedua. Data tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi seberapa penguasaan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Siswa dinyatakan tuntas belajar saat mendapatkan skor di atas 70. Data hasil keterampilan berbicara siswa diilustrasikan dalam tabel 1 dan 2. Nilai rerata siswa pada siklus pertama mencapai 61,24. Dari 25 siswa yang hadir dalam siklus 1, 12 siswa telah mencapai target pembelajaran, sementara 13 siswa lainnya masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk mencapai target tersebut. Hasil pembelajaran dengan pendekatan bermain peran menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan berbicara siswa. Nilai rerata kelas meningkat menjadi 78,06, dan 21 siswa berhasil mencapai target pembelajaran, sementara 5 siswa lainnya masih memerlukan bimbingan tambahan untuk mencapai target. Data pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara siswa selama proses pembelajaran di siklus II. Perbandingan hasil belajar siswa antara siklus pertama dan kedua secara jelas memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan.

Metode bermain peran memberikan kontribusi yang besar dalam peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek berbicara. Hal ini terlihat jelas dari kenaikan rerata nilai pada siklus I dan II. Dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Selain faktor internal, lingkungan sekolah juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. SD Negeri 2 Mranti, dengan reputasi yang baik dan fasilitas yang memadai, telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Maka dari itu, guru perlu memaksimalkan situasi ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa melalui metode yang sesuai.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Rizky dkk. (2022) yang diterbitkan

dalam Jurnal Renjana Pendidikan Dasar. Penelitian mereka, yang menggunakan uji Independent Sample T-Test, menunjukkan metode *role playing* memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan. Kedua, penelitian dari Junianti, (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021”. Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menemukan bukti kuat bahwa melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis, analitis, dan menyelesaikan masalah kelas V di SDN 38 Mataram. Perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok sangat signifikan secara statistik, seperti yang ditunjukkan oleh nilai *t* hitung jauh lebih besar dari pada *t* tabel.

Penelitian serupa mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara juga telah dilakukan oleh Rindengan, (2023) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Peserta didik Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan”. Analisis data memperlihatkan terdapat peningkatan yang berarti pada hasil belajar siswa setelah dilakukan intervensi pembelajaran. Pada awal penelitian (siklus I), nilai rerata siswa masih berada pada tingkat yang rendah dengan hanya 65,5% siswa yang tuntas. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada metode pembelajaran, hasil yang diperoleh pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan hampir semua siswa berhasil memenuhi kriteria keberhasilan dengan presentase ketuntasan mencapai 80%.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam berargumentasi, menyampaikan ide, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam konteks materi Cinta Indonesia. Sedangkan kebaruan Penelitian ini menawarkan pendekatan

yang inovatif dalam pembelajaran materi Cinta Indonesia dengan mengintegrasikan metode bermain peran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

### KESIMPULAN

Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan secara signifikan keterampilan berbicara serta hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Mranti. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rerata kelas, dari 55,87 menjadi 78,44. Lebih lanjut, jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga mengalami peningkatan secara drastis. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa metode bermain peran merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Metode bermain peran yang diterapkan di SD Negeri 2 Mranti tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai aspek kompetensi siswa yang lain, seperti kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Metode ini dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang beragam, sehingga dapat menjadi solusi yang inovatif. Untuk enrichi pembelajaran. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengungkap secara mendalam faktor-faktor lain yang mungkin berkontribusi terhadap keberhasilan penerapan metode ini dalam konteks yang lebih luas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019>. 118
- Dewi, E. R., & Widartono, D. (2024). Peranan Guru Bahasa Indonesia dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila di

Lingkungan Sekolah. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 987–994.

<https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p987-994>

- Hastuti, P., & Aini, F. N. (2023). METODE BERMAIN PERAN LEBIH EFEKTIF DARI STUDI KASUS UNTUK MENINGKATKAN PERSEPSI MAHASISWA TENTANG KODE ETIK KEBIDANAN. *Jurnal Ners*, 7(1), 148–151.

<https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.12505>

- Ichsano, A., Mayangsari, A., Nayla, N., Christcanti, R., Zahra, S. F., & Rizkyanfi, M. W. (2024). Bahasa Indonesia Dan Resiliensi Psikologis: Peran Bahasa Meningkatkan Ketahanan Mental Individu Dalam Menghadapi Tantangan Hidup. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 4(2), 206–218. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v4i2.3138>

- Irfansyah, I. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Berkaitan Dengan Penggunaan Campur Kode Dan Alih Kode Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran di Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(6), 1959. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i6.1255>

- Iryanto, N. D. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai Sistem Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1415>

- Junianti, J. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran

- 2020/2021.  
Universitas\_Muhammadiyah\_Mataram.
- Kasiyun, S., Ghufron, H. S., & Marianti, P. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5289–5298.
- Khairani, N., Siregar, R., & Nopriani Lubis, J. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5942–5952. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5383>
- Laelaem, Y. A., Ritiauw, L., & Johannes, N. Y. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pkn Kelas V Sd Kristen Kalar-Kalar Kecamatan Aru Selatan. *Primary Didactic: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 40–47.
- Lipa, M. K., & Sahan, M. Y. (2024). Mengasah Kemampuan Public Speaking Melalui Program Suara yang Berbicara Untuk Anak Sekolah Dasar di Desa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 3548–3554.
- Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Nuryati, N., & Rangganis, R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i2.939>
- Pradita, A., Lukman, A. H., & Hakim, A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang. *Pinisi Journal od Education*, 1(1).
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Rindengan, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Perans Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 1339–1348.
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., Iqbal, M., Elofhia, L., & Annisa, A. (2024). *Keterampilan Berbahasa Reseptif: Teori dan Pengajarannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sinaga, U. A. P., Safitri, L., & Hariati, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar pada Materi Struktur dan Fungsi 2023/2024 Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 101928 2023/2024 Rantau Panjang. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 150–154. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i2.1503>
- Sunardi, S. (2023). Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>