

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA DI KELAS IV SD NEGERI OETONA KOTA KUPANG**

Sofia Godeliva Un Lala<sup>1</sup>, Alswareni Nomnafa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, <sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

<sup>1</sup>[Sofia.lala@staf.undana.ac.id](mailto:Sofia.lala@staf.undana.ac.id), <sup>2</sup>[alswareninomnafa12@gmail.com](mailto:alswareninomnafa12@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Formulation of the problem of how the application of the role playing learning method can improve the Indonesian speaking skills of class IV students at SDN Oetona Kupang. The aim is to improve Indonesian speaking skills through the application of the role playing learning method in class IV of SDN Oetona Kupang. The method used is Classroom Action Research through two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques are observation techniques, tests and documentation studies. The data analysis technique uses qualitative and quantitative descriptive. The research was carried out at SDN Oetona Kupang, the results of research on students' speaking skills in cycle I were in the category of not yet achieving completeness, remedial in the requirt parts with an average score of 53,72% and individually of the 27 students only 12 students 44,44%, completed or achieving the Criteria for Completion of Learning Objectives. Meanwhile, students' speaking skills in cycle II were in the category of having achieved completeness, no need for remedial work with an average score of 75,92% and individually 27 students had achieved the Criteria for Complete Learning Objective. Students' speaking skills have increased, this can be seen from cycle I and cycle II, namely from 53,72% to 75,92%. Based on the results of the research above, it can be concluded that there has been an incrase in students' speaking skills in learning using the role playing method in class IV of SD Negeri Oetona Kupang.*

*Keywords: role playing method, speaking skills*

**ABSTRAK**

Rumusan masalah bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Oetona Kota Kupang. Tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN Oetona Kota Kupang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, tes, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yaitu menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SDN Oetona, hasil penelitian keterampilan berbicara siswa pada siklus I berada pada katagori belum mencapai ketuntasan, remedial dibagian yang diperlukan dengan nilai rata-rata 53,72% dan secara individual dari 27 siswa hanya 12 siswa 44,44%

yang tuntas atau mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan keterampilan berbicara siswa pada siklus II berada pada kategori sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial dengan nilai rata-rata 75,92% dan secara individual 27 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari siklus I dan siklus II yaitu dari 53,72% menjadi 75,92%. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN Oetona Kota Kupang mengalami peningkatan.

Kata Kunci: metode *role playing*, keterampilan berbicara

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran (Suparlan, 2020)

Keterampilan berbahasa Indonesia bagi siswa merupakan dasar untuk mengembangkan dirinya dalam menghadapi berbagai masalah sekarang maupun pada masa yang akan datang. Siswa yang terampil berbahasa Indonesia akan mudah melahirkan pikiran, gagasan, perasaan, yang baik kepada orang lain. Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup empat aspek

yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Istiqoh, 2021). Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan berbicara. Berbicara adalah proses perubahan wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud ujaran atau bunyi bahasa yang bermakna, yang disampaikan kepada orang lain. Berbicara sebagai suatu proses komunikasi merupakan peristiwa penyampaian maksud dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksudnya dapat dipahami (Martauliana, 2018).

Menurut Tarigan dalam (Maulana *et al.*, 2021) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta

menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendapat ini sesuai dengan Padmawati *et al.*, (2019) keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa lisan yang dimiliki oleh semua orang yang bermaksud untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.

Keterampilan berbicara menjadi faktor yang sangat mempengaruhi kemahiran siswa dalam menyampaikan informasi ataupun ide-idenya secara lisan. Keterampilan berbicara dipandang memiliki peranan sentral dalam tujuan pembelajaran bahasa, karena hakekat belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Keterampilan berbicara juga sering dipandang sebagai tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Melalui kegiatan belajar berbicara siswa mampu berinteraksi dalam lingkungan sekolah dengan baik (Delvia *et al.*, 2019).

Berdasarkan pengamatan peneliti melihat bahwa keterampilan berbicara di SD Negeri oetona kurang begitu diperhatikan. Penekanan berbahasa umumnya terletak pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis sehingga pada saat

observasi peneliti melihat bahwa salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Oetona masih rendah. Hal ini dilihat dari siswa di kelas IV SD Negeri Oetona yang masih merasa malu dan adanya rasa takut saat menjawab pertanyaan guru atau bercerita didepan teman-temannya. Kondisi ini mungkin terjadi karena siswa kurang menguasai topik pembicaraan dan menyebabkan siswa tidak fokus pada hal-hal yang ingin diucapkan dan siswa belum menguasai faktor-faktor kebahasaan seperti pemilihan kata, yang akan disampaikan dan lain-lain. Rendahnya keterampilan berbicara siswa tersebut salah satunya dapat dipengaruhi oleh metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara di SD Negeri Oetona yaitu metode ceramah.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan juga melihat sejauh mana tingkat keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa kelas. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Jumlah siswa terdiri atas 27 orang yaitu siswa laki-laki berjumlah 12 orang dan siswa perempuan berjumlah 15 orang. Dari 27 siswa,

hanya terdapat 5 siswa yang memiliki berbicara yang baik. Sedangkan terdapat 22 siswa yang keterampilan berbicaranya masih rendah dengan nilai ketuntasan secara kalsikal adalah 18,51%. Hal inilah yang membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di kelas IV. Alasan dari rendahnya keterampilan berbicara siswa karena siswa kurang berani menyampaikan pendapatnya sehingga berakibat pada rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Oetona.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Oetona yang dilihat oleh peneliti bahwa fokus berbicara yang dilakukan guru juga hanya menggunakan metode ceramah sehingga kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide, pikiran atau perasaannya. Metode ceramah cenderung membuat siswa menjadi pasif di dalam kelas sehingga siswa kurang mendapat kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan membuat siswa kurang termotivasi dan bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa saat pembelajaran berlangsung guru lebih banyak mengambil peran dalam

kelas dan juga guru lebih banyak memberi tugas kepada peserta didik untuk mencatat materi yang diajarkan oleh guru dan saat pembelajaran langsung.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti beranggapan bahwa salah satu inovasi penerapan metode pembelajaran yang perlu dilakukan agar siswa tidak bosan dengan kegiatan belajarnya di sekolah, serta keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan. Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah metode *role playing* (bermain peran).

Menurut Munasih, 2023 metode *role playing* adalah metode pemberian peran yang sederhana kepada siswa berdasarkan isi dialog yang telah disiapkan oleh guru. Metode *role playing* ini menjadi salah satu metode pembelajaran yang diarahkan kepada siswa untuk menjadi upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama

yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka disusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Oetona Kota Kupang?

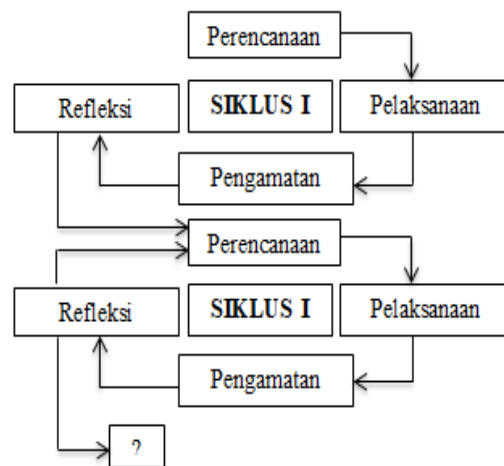
Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Negeri Oetona Kota Kupang”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action reserch*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Oetona. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 27 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dan 1 pendidikan kelas IV SD Negeri Oetona Kota Kupang.

PTK berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di

kelas, dilakukan pada situasi alami. Dalam penelitian tindakan kelas dipilih model Kammis dan Mc Taggart yang terdapat beberapa komponen meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kammis dan Mc Taggart

Berikut ini merupakan penjabaran dalam setiap tahapnya:

#### 1) Perencanaan

Tahap perencanaan menjelaskan kegiatan yang direncanakan agar kegiatan yang dilakukan lebih terarah. Langkah-langkah yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun modul ajar yang berkaitan dengan metode *role playing* (bermain peran)

- b. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam menerapkan metode *role playing*
- c. Menyiapkan lembar observasi keterampilan berbicara siswa
- d. Menyiapkan teks dialog narasi
- e. Menyiapkan lembar kerja peserta didik
- f. Menyiapkan alat peraga sesuai dengan tokoh yang diperankan
- g. Meminta kesediaan guru atau teman sejawat di tempat penelitian untuk menjadi observer/pengamat dalam melaksanakan pembelajaran

## 2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terjadi sebanyak empat kali dengan dua siklus. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun pada tahap perencanaan pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai guru/pengajar dalam proses kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

## 3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menilai aktivitas

guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Pengamatan dilakukan oleh guru kelas IV dan teman sejawat yang bertugas sebagai observer. Guru kelas IV bertugas untuk mengamati aktivitas guru, dan mengamati aktivitas siswa, sedangkan teman sejawat bertugas mengamati keterampilan berbicara siswa.

## 4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil observasi analisis aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara siswa. Data yang diperoleh dari tiap observasi dikumpulkan serta dianalisis untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa atau tidak. Jika keterampilan berbicara siswa masih banyak yang tidak tuntas, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui di mana letak kekurangan dan kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

## Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengumpulan data melalui

pencatatan suatu subjek secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengetahui berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dipergunakan untuk mengetahui data tentang aktifitas guru dan aktifitas siswa yang dilaksanakan oleh peneliti melalui lembar observasi.

## 2. Tes

Tes dalam penelitian ini dilaksanakan yaitu dengan tes kinerja/ perbuatan. Hasil tes ini diperoleh dengan mengamati siswa selama bermain peran. Tes kinerja/perbuatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Penilaian keterampilan berbicara dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian keterampilan berbicara yang sudah dipersiapkan dengan mengacu pada penilaian empat aspek berbicara yaitu: lafal, kosakata, pemahaman dan gerak-gerik dan mimik.

## 3. Studi Dokumen

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen yang sudah

tersedia sebagai pendukung penelitian ini. Studi dokumen ini dilakukan terhadap pengumpulan data untuk memperoleh data seperti informasi profil sekolah, visi dan misi sekolah, dan foto-foto yang terkait dengan penelitian.

## Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian deskriptif bertugas memaparkan apa yang terjadi dalam objek penelitian. Analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan menarik kesimpulan dari berbagai kondisi, situasi hasil-hasil tindakan yang mengarah pada aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Sedangkan Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar keterampilan berbicara siswa (Sudaryono, 2016). Data akan dianalisis dengan menentukan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

### a. Nilai Akhir

$$N = \frac{S_p}{S_m} \times 100\%$$

Keterangan: N = Nilai akhir

$S_p$  = Skor perolehan

$S_m$  = Skor maksimal

Sumber. (Naniek, 2011)

b. Menentukan tuntas belajar klasikal

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase ketuntasan belajar

$\Sigma$ siswa yang tuntas = jumlah siswa yang tuntas belajar

$\Sigma$ siswa = jumlah semua siswa

Sumber. Aqib *et al.*, (2010)

c. Nilai rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{N} \times 100$$

Keterangan :  $\bar{X}$  = rata-rata kelas

$\Sigma x$  = jumlah nilai semua siswa

N = jumlah siswa

Sumber. (Sudjana, 2009)

**Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siswa**

No	Interval	Kriteria Ketuntasan
1	0-40%	Belum mencapai ketuntasan, remedial diseluruh bagian
2	41-60%	Belum mencapai ketuntasan, remedial dibagian yang diperlukan
3	61-80%	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
4	81-	Sudah mencapai

100% ketuntasan, perlu pngayaan atau tantangan lebih

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menerapkan metode *role playing*. Adapun langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti.

Pada kegiatan pendahuluan, pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan kepada peserta didik “apakah sudah siap untuk belajar hari ini?”menanyakan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.

Pada kegiatan ini terdapat 7 langkah metode *role playing* Langkah Pertama: Pemilihan Masalah Oleh Guru. Siswa diminta untuk membuka serta memperhatikan buku teks siswa, lalu Coba ceritakan gambar yang dilihat.





Guru bertanya kepada peserta didik, siapa yang tau apa itu bermian peran? Lalu guru menjelaskan indikator keterampilan berbicara (lafal, kosakata, pemahaman, gerak-gerik dan mimik) Guru bertanya kepada peserta didik, apakah semua sudah siap untuk bermain peran?

*Langkah Kedua: Memilih Peran,* Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok, setiap kelompok berjumlah 9 orang. Peserta didik bersama teman kelompok memilih perannya masing-masing sesuai dengan dialog teks narasi yang telah di berikan oleh guru. Peserta didik membaca dan memahami setiap urutan dialog yang diberikan oleh guru.

*Langkah Ketiga: Menata Ruang Kelas,* Guru dan peserta didik bersama-sama menata ruang kelas yang akan digunakan untuk memainkan peran, dan menyiapkan tempat yang akan ditempati oleh pengamat dibagian belakang.

*Langkah Keempat: Menyiapkan Pengamat,* peneliti menyiapkan 2 pengamat yaitu, 1 guru kelas dan 1 teman sejawat yang

mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara siswa.

*Langkah Kelima: Memainkan Peran,* peserta didik maju secara berkelompok dengan teratur dan tenang, Peserta didik memperkenalkan nama dan peran mereka sebagai apa pada teks narasi “Ditukar dengan Apa”, Peserta didik memainkan peran pada teks narasi “Ditukar dengan Apa”, dengan lafal, kosakata, pemahaman, gerak-gerik dan mimik, Peserta didik yang berada di kelompoknya sambil mengamati dialog teks narasi yang sedang diperagakan oleh teman kelompok, Guru memberikan lembar kerja pada peserta didik untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. Guru mengontrol kelas sehingga kelas selalu kondusif.

*Langkah Keenam: Diskusi dan Evaluasi,* Peserta didik bersama teman kelompoknya mendiskusikan hasil penampilan bermain peran dari teman kelompok lain, Peserta didik mengisi hasil diskusi kelompoknya pada LKPD yang sudah diberikan guru, Guru bertanya kepada peserta didik masalah apa yang dihadapi toko dalam teks narasi.

Langkah Ketujuh: Berbagi Pengalaman dan Menyimpulkan, Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan pengalaman mereka saat bermain peran, Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya.

Pada kegiatan Penutup Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran, Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran, peserta didik diajak untuk menutup pembelajaran dengan doa dan dilanjutkan dengan salam.

#### 1. Hasil Aktivitas Guru

Hasil aktivitas guru yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dari hasil refleksi siklus I terlihat bahwa aktivitas guru belum optimal, namun pada siklus II terlihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dimana guru melakukan perbaikan-perbaikan atau guru memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I seperti, guru belum menguasai betul langkah-langkah pembelajaran, guru belum mampu mengontrol kelas, dan guru kurang memberikan apresiasi

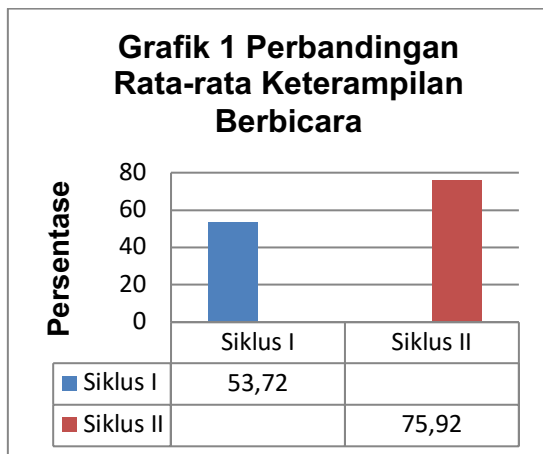
kepada siswa. Dari adanya kekurangan-kekurangan tersebut peneliti bisa lebih baik memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II dengan baik. Dengan demikian aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sudah terlaksana sesuai dengan modul ajar siklus I dan modul ajar siklus II.

#### 2. Hasil Aktivitas Siswa

Hasil aktivitas siswa yang telah dilalui sebanyak dua siklus yang menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* dari pelaksanaan siklus II peneliti merevisi beberapa aspek aktivitas siswa yang dilihat masih rendah yaitu Siswa harus menanamkan rasa percaya diri yang tinggi dan siswa harus berani dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dan siswa harus belajar mengingat dan memahami teks pada saat bermain peran. Peran guru sangatlah penting dalam menumbuhkan kepercayaan diri siswa ketika mereka berbicara didepan kelas sehingga guru dapat merevisi hal-hal yang perlu ditingkatkan, dan pada akhirnya

proses pembelajaran pada siklus II berjalan dengan baik.

3. Hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* Hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* pada materi Bab V bertukar atau membayar dengan tema literasi keuangan telah berhasil dilaksanakan melalui dua siklus. Pada siklus I nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa adalah 53,72% dan pada siklus II nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa adalah 75,92%. Peningkatan nilai rata-rata ini dapat dilihat pada grafik berikut:

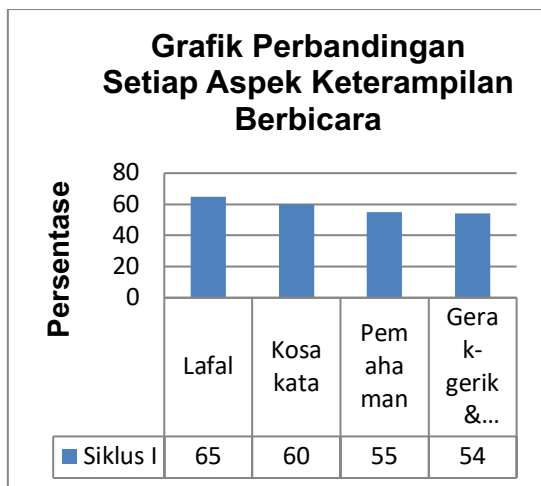


Grafik 1 Perbandingan Rata-rata Keterampilan Berbicara

Proses peningkatan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Oetona dilakukan sebanyak dua siklus. Pada siklus I belum adanya peningkatan keterampilan berbicara

hal ini dapat dibuktikan dari data hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I. data tersebut hanya menunjukkan 12 siswa yang tuntas dengan nilai 44,44%. Sedangkan terdapat 15 siswa tidak tuntas dengan persentase 55,55% dan nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 53,72%. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila siswa memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ketuntasan belajar siswa berada pada rentang nilai 61-80%. Pada siklus II peningkatan keterampilan berbicara siswa terdapat 27 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 75,92%. Berdasarkan hasil yang ditemukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV melalui penerapan metode *role playing* dengan materi pada bab V bertukar atau membayar, tema literasi keuangan. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang baik sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa.

Adapun penilaian keterampilan berbicara siswa pada siklus I yang terdiri dari 4 aspek yaitu lafal, kosakata, pemahaman, gerak-gerik dan mimik dapat dilihat pada grafik berikut:

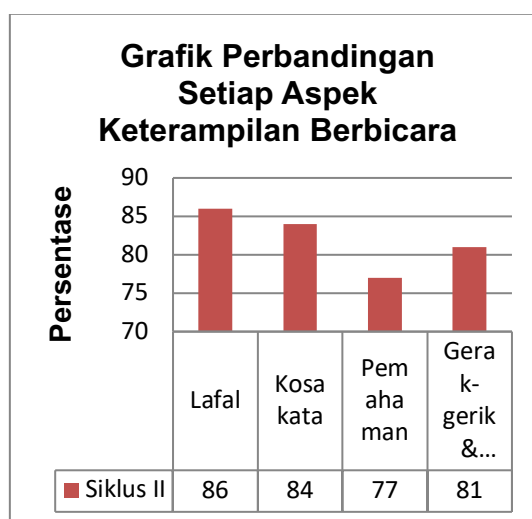


Grafik 2 Perbandingan Setiap Aspek Keterampilan Berbicara Siklus I

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa aspek penilaian pada siklus I memiliki nilai yang berbeda-beda. Pada diagram tersebut gerak-gerik dan mimik yang memiliki nilai terendah yaitu 54 yang di susul dengan nilai pemahaman yaitu 55, lalu nilai kosataka 60. Yang memiliki nilai tertinggi adalah lafal. Pada siklus I sebagian siswa kelas IV telah memiliki setiap aspek penilaian tersebut, namun masih belum berjalan dengan maksimal. Dengan demikian maka penilaian dari ke

empat aspek keterampilan berbicara dilanjutkan pada siklus II.

Berikut adalah aspek penilaian keterampilan berbicara siswa pada siklus II yang terdiri dari 4 aspek yaitu lafal, kosakata, pemahaman, gerak-gerik dan mimik dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 3 Perbandingan Setiap Aspek Keterampilan Berbicara Siklus II

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa telah terjadinya peningkatan keterampilan berbicara siswa dari setiap aspek yang ada. Seperti yang diketahui pada siklus I hanya aspek lafal saja yang memiliki nilai tertinggi, namun pada siklus II terlihat bahwa adanya peningkatan dari ketiga aspek yang belum tuntas yaitu aspek kosakata dari nilai 60 menjadi 84, aspek pemahaman dari

nilai 55 menjadi 77, dan aspek gerak-gerik dan mimik dari nilai 54 menjadi 81. Peningkatan pada siklus II yang terjadi menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan metode keterampilan berbicara siswa yang lebih tepat sehingga menghasilkan nilai yang lebih baik dari keterampilan berbicara siswa pada I sebelumnya.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Oetona Kota Kupang. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa pada siklus I dan siklus II yaitu dari siklus I keterampilan berbicara siswa mencapai 53,71% dengan kategori “belum mencapai ketuntasan, remedial bagian yang diperlukan” dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 orang, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 75,92% dengan kategori “sudah mencapai ketuntasan, tidak

perlu remedial” dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 orang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Z., Jalyaroh, S., Diniati, E., & Khotimah, K. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Delvia, R., Taufina, T., Rahmi, U., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022–1030.
- Istiqoh, N. (2021). Peningkatan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model Think Pair Share di kelas VII A MTs pesantren pembangunan majenang kabupaten cilacap tahun pelajaran 2018/2019. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 22–29.
- Martauliana, S. D. (2018). *Bahasa Indonesia Terapan* (H. Jeperson (ed.)). Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Maulana, U., Pratama, A., Murjani, H. S., & Firdiansyah, I. (2021). *Pembinaan Kemampuan*

- Berbicara Bahasa Indonesia.*  
Bandung: Tata Akbar.
- Munasih. (2023). *Monograf Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah.* Riau: Dotplus.
- Naniek, W. (2011). *Asesmen Pembelajaran.* Semarang: UNNES.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneais. *2(2)*, 190–200.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: KENCANA.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *Fondatia, 4(2)*, 245–258.