

## IMPLEMENTASI TEKNIK ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DI SDN 3 SEKURO

Lilik Nailil Muna<sup>1</sup>, Nur Himmatul Khairil Izza<sup>2</sup>, Syailin Nichla Choirin Attalina, S.Pd., M.Pd.<sup>3</sup>

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

[liliknailil2@gmail.com](mailto:liliknailil2@gmail.com), [Izzap320@gmail.com](mailto:Izzap320@gmail.com), [syailin@unisnu.ac.id](mailto:syailin@unisnu.ac.id)

---

### Abstrak

Dalam proposal penerapan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas 3 SD N 3 Sekuro, disimpulkan bahwa yang melatar belakangi penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode role playing di SD Negeri 3 Sekuro, Jepara. Hal ini didasari oleh kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran Role playing digunakan untuk memperkenalkan materi Bahasa Indonesia secara karakter dalam situasi tertentu, memainkan peran, dan berinteraksi dengan teman sekelas. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui langkah-langkah yang terstruktur. Manfaat dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, serta memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, implementasi metode Role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Sekuro memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada upaya peneliti dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan, dan merancang langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

### Sejarah Artikel

*Submitted: 8 Juli 2024*

*Accepted: 11 Juli 2024*

*Published: 18 Juli 2024*

### Kata Kunci

---

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan peserta didik dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai menengah atas. Kegiatan berbahasa terdiri dalam empat aspek keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini yang menjadi dasar dari kebahasaan. Guru perlu menyadari pentingnya kemampuan berbicara pada siswa, kemampuan berbicara juga akan berpengaruh untuk kelas selanjutnya dan juga pemilihan metode pembelajaran yang dibawakan oleh guru sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar H Malik (2019).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keempat keterampilan yang dikuasai oleh siswa. Berbicara adalah proses penyampaian makna kepada orang lain dalam konteks yang berbeda. Kemampuan berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang menjadikan berfikir sebagai proses untuk mengungkapkan ide atau gagasannya secara luas. Ilmu pendidikan sangat memerlukan kemampuan berbicara, karena ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dibutuhkan komunikasi dua arah antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa lainnya Hera Apriliana (2023).

Ketika para siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik dan siswa memiliki jiwa aktif, dengan demikian proses pengajaran akan terlaksana dengan efektif dan tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Dalam kemampuan berbicara sendiri ada beberapa aspek yang menjadi tolak ukur yaitu pengetahuan siswa terhadap materi yang dibicarakan, penguasaan kosakata yang dimiliki siswa, kelancaran dan ketelitian siswa dalam penempatan dan pemilihan kata serta intonasi gestur dan mimik siswa ketika sedang berbicara. Aspek tersebut bisa kita pelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagaimana caranya agar kemampuan berbicara kita lancar.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu, metode juga merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajaran. Masalah metode pendidikan adalah suatu masalah yang sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dengan pemilihan metode yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang pendidik proses pembelajaran, sebaliknya jika para pendidik menggunakan pemilihan metode yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil. Siswa perlu adanya metode pengajaran yang berbasis permainan disamping terpenuhinya kebutuhan akan terpenuhinya kebutuhan akan permainan dan hiburan, kebutuhan akan pengetahuan juga akan terpenuhi lewat penyampaian materi yang menggunakan metode permainan, salah satunya adalah metode role playing.

Metode role playing adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Metode role playing dapat mendorong siswa bermain peran melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi bunyi artikulasi atau kata kata untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

Berdasarkan apa yang dipaparkan di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Teknik *Role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan Berbicara Siswa di SDN 3 Sekuro”**. Dengan metode pembelajaran Role Playing ini diharapkan siswa lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran sehingga lebih lancar dalam berbicara.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Metode pembelajaran

##### a) Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan komponen yang harus diajarkan kepada anak-anak di sekolah dasar. Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam pengembangan pemahaman sosial dan emosional bagi siswa untuk mempelajari semua mata pelajaran berbicara secara tepat dan benar. Akibatnya pemerintah Indonesia membuat kurikulum bahasa Indonesia yang harus diajarkan kepada siswa di semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi (Heryati 2022).

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam segi pengetahuan bangsa Indonesia untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas (Muhammad Ali 2020).

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh Pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*).

## b) Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkan untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah (ikbal januar ramadhan dkk 2024).

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang diperlukan oleh setiap orang untuk menyampaikan informasi, dan untuk berkomunikasi dengan masyarakat, serta fungsi berbicara digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Sebagaimana telah di pahami bersama bahwa berbicara atau komunikasi adalah suatu proses penyampaian pikiran dan perasaan melalui bahasa, baik verbal maupun non-verbal, mendengar, berbicara, gerak tubuh dan ungkapan emosi. Komunikasi merupakan aktifitas manusia sehari-hari, sesama jenis ataupun lawan jenis, sesama teman atau atasan, sesama pelayan atau pelanggan dan banyak lainnya.

Dengan demikian komunikasi adalah aktifitas yang dilakukan oleh semua manusia dan membutuhkan sebuah keterampilan khusus agar dapat melahirkan kesuksesan. Sebagaimana pengertian berbicara adalah:

- a. Berkata, bercakap, berbahasa
- b. Melahirkan pendapat (dengan perkataan tulisan, dan sebagainya).

Berbicara merupakan satu komponen menyampaikan pesan dan amanat secara lisan. Pembicara melakukan pengkodean dan memiliki kode bahasa untuk menyampaikan pesan dan amanat. Pesan dan amanat ini akan diterima oleh pendengar yang melakukan decode dan kodekode yang dikirim dan memberikan interpretasi. Proses ini berlaku secara timbal balik antara pembicara dan pendengar yang akan selalu berganti peran pembicara menjadi para pendengar, dan dari peran pendengar menjadi peran pembicara.

Keterampilan berbicara adalah suatu proses yang efektif. Dengan keterampilan berbicara kita dapat menyampaikan berbagai macam informasi (fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan sebagainya). Kita dapat mengemukakan kemauan dan keinginan, serta mengungkapkan berbagai macam perasaan. Penyampaian berbagai hal dengan keterampilan berbicara tersebut berlangsung dalam berbagai peristiwa komunikasi. Setiap peristiwa komunikasi dengan keterampilan berbicara tentu melibatkan pembicara dan pendendengar yang berada dalam interaksi yang bersifat aktif dan kreatif. Selain itu, cara berbicara erat kaitannya dengan karakter atau kepribadian seseorang (Mahadin, 2020).

## c) Metode role playing

Metode Role Playing (Bermain Peran) adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Metode Role Playing (Bermain Peran) adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan perilaku pura-pura dan menghayati tokoh yang telah diberikan oleh guru. Dan bertujuan untuk melatih keaktifan siswa serta menimbulkan keberanian untuk tampil di depan kelas, dan bertujuan untuk memperkenalkan sejarah dengan cara memainkan tokoh yang ada (Nia karnia 2023).

metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari. Role playing adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada

umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan . Dari beberapa definisi metode role playing diatas dapat disimpulkan bahwa metode role playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain peran. Yang mana dibutuhkan dua orang atau lebih untuk keberlangsungan metode tersebut.

Metode Role Playing Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing. Adapun tujuan role playing model role playing bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah .untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa. Metode Role Playing membuat siswa dapat memikirkan dan memahami konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku orang lain. Selain itu ini juga berguna juga sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. jadi, untuk melatih keterampilan berbicara siswa dalam pelajaran bahasa indonesia bisa kita lakukan dengan cara menggunakan metode role playing ( bermain peran). selain melatih siswa agar lancar dalam berbicara, teknik role playing bisa membantu siswa melatih rasa percaya diri ketika tampil di depan umum maupun saat bertemu dengan orang sekitar.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan:

1. Penelitian yang berjudul “keefektifan model bermain peran (Role playing) terhadap kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa indonesia” yang dilakukan oleh (puspitaningrum 2019). Hasil dari penelitian ini yaitu ketuntasan belajar klasikal pada posttest dapat diketahui dengan pasti peningkatannya. Hal ini dikarenakan sudah diterapkan pembelajaran menggunakan model role playing. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. Pada tahap pengolahan data uji normalitas awal dengan nilai pretest diperoleh  $Lo < Ltabel$  yaitu  $0,139 < 0,146$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari data berdistribusi normal. Pada tahap pengolahan data uji normalitas akhir dengan nilai posttest diperoleh  $Lo < Ltabel$  yaitu  $0,130 < 0,146$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari data berdistribusi normal. Berdasarkan uji t satu sampel antara data nilai pretest dan posttest diperoleh thitung sebesar 22,494 dan tabel sebesar 2,021. Pada hasil perhitunagn diperoleh thitung  $>$  ttabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang sebelum perlakuan lebih rendah dari pada sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang, karena rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa siswa kelas III SDN Kaligawe sebelum diberi perlakuan lebih rendah dari sesudah diberi perlakuan. Artinya, rata-rata nilai posttest siswa kelas III pada pembelajaran diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sebelum diberi perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleg wardana (2014) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem

- Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian oleh Dharmawan (2014) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Mahaputra (2016) menunjukkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017. 3.
2. Penelitian yang berjudul “Peningkatan keterampilan berbicara dengan penerapan metode bermain peran pada siswa kelas 3 SD 3 Multatuli ” yang dilakukan oleh( Ranbe 2023). Hasil dari penelitian ini Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan yaitu penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan dalam berbicara peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN Multatuli. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil observasi tindakan tiap Siklus mengalami peningkatan, kemajuan, dan menunjukkan terjadi perubahan aktivitas peserta didik ke arah yang lebih aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan bagi para peserta didik. Peningkatan kemampuan berbicara peserta didik dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan rata –rata hasil dari tiap tindakan Siklus dan sebelum tindakan atau Pratindakan. Pada saat Pratindakan 65,80%, lalu setelah dilakukan tindakan pada Siklus I meningkat menjadi 75,86%, dan setelah mengamati mengenai adanya keterbatasan dan kekurangan peneliti melakukan tindakan Siklus II untuk menyempurnakan kemampuan berbicara peserta didik yang memperoleh hasil 84,77%. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.
  3. Penelitian yang berjudul “METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA”The historical past of this research is the low speaking competencies of students at primary faculty level. This study targets to observe the impact of the role playing getting to know approach on college students' talking capabilities in class IV Indonesian at SD Negeri Leuwiliang 04. The studies method used is quantitative with a simplest manipulate institution design, the sample studied turned into 20 college students. testing in research uses assemble validity checks and reliability exams. records analysis used the unbiased samples T-check after going through the prerequisite test ranges including normality exams and homogeneity assessments. The results of these studies received from the impartial samples T-test that the importance cost (2-tailed) turned into 0.000, so Ho became rejected and Ha became typical. Based totally on the outcomes of the studies and calculations above, it suggests that the function gambling getting to know approach has a large impact on students' speaking abilities.
  4. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara melalui metode Role Playing pada kelas III sekolah dasar. Rendahnya nilai keterampilan berbicara menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM 75) yang ditetapkan oleh sekolah. Metode yang digunakan peneliti menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha memecahkan permasalahan yang dihadapi sekarang. Data diambil melalui observasi, test, wawancara dan dokumentasi. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:(1) perencanaan (planning),(2) pelaksanaan (acting),(3) pengamatan (observing),(4) refleksi. Serangkaian kegiatan ini disebut satu siklus. Dalam penelitian ini peneliti melakukan Tindakan sebanyak 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Plamongsari 02 Semarang dengan banyaknya siswa ada 29 siswa. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya

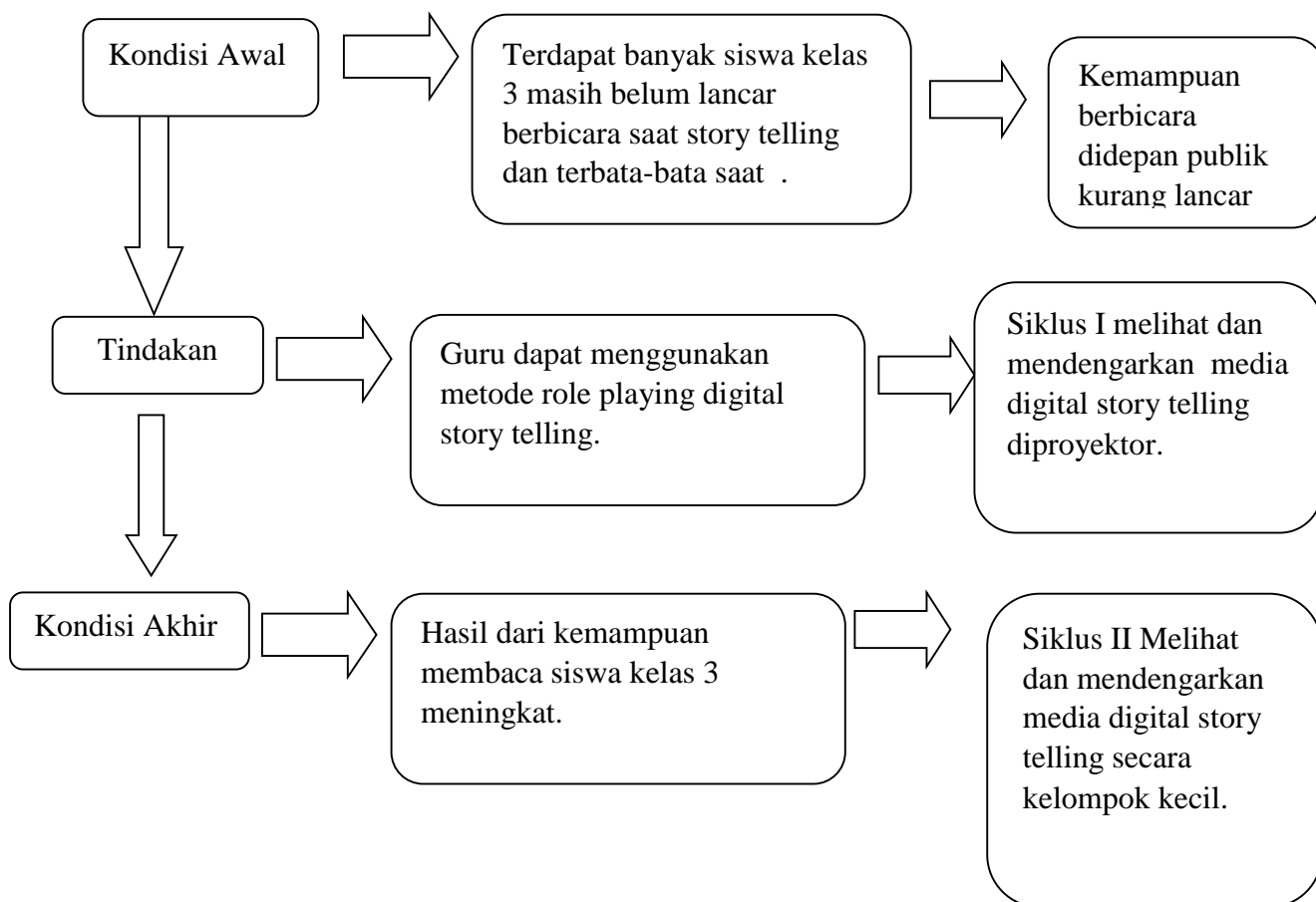


peningkatan pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa ada 10 siswa yang tuntas dengan prosentase 34% dengan rata-rata kelas 63, 44. Pada siklus 1 menunjukkan bahwa 18 siswa yang tuntas dengan prosentase 62% dengan nilai rata-rata kelas 71, 72. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa ada 25 siswa yang tuntas dengan prosentase 86% dengan rata-rata kelas 82, 58. Adanya peningkatan dari tahap pra siklus ke siklus 1 dan ke siklus II. Hasil dari siklus II sudah menunjukkan ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Plamongsari 02 Semarang.

5. Penelitian yang berjudul “meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual”. Hasil dari penelitian ini yaitu Berdasarkan Tabel 2, tampak bahwa thitung sebesar 15,722, sedangkan dengan db 31 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,042. Hal ini berarti  $t_{hitung} = 15,722 > t_{tabel} = 2,042$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah dan sebelum belajar dengan model pembelajaran Role Playing berbantuan audio visual pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2016) yang memperoleh hasil penelitian bahwa model role playing berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual yang digunakan pada siswa saat penelitian pre-eksperimen menunjukkan pengaruh yang berbeda pada keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dengan sebelum penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t dan perbedaan rata-rata nilai keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. Secara deskriptif, keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diterapkan model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. Tinjauan ini didasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah penerapan model. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual adalah 12,25, sedangkan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sebelum diterapkan model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual adalah 6,59. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa pembelajaran menggunakan model role playing akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa (Kristin, 2018; Oktivianto et al., 2018).

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menjelaskan tentang meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode role playing yang bisa dimanfaatkan bagi guru. Penting untuk menyelidiki hal ini guna mendukung guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan lancar bagi siswa. Berikut ini kerangka berpikir dalam penelitian tersaji dalam gambar sebagai berikut:



## Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat hipotesis yang dijadikan asumsi awal pada penelitian dan pengembangan ini. Hipotesis tersebut terdiri dari dua macam yaitu:

- ✓ Ha: Terdapat hasil yang signifikan pada peningkatan hasil kemampuan berbicara siswa kelas 3 setelah menggunakan metode role playing.
- ✓ Ho: Tidak terdapat hasil yang signifikan pada peningkatan hasil kemampuan membaca siswa kelas 1 setelah menggunakan media digital story telling.

## METODE PENELITIAN

### A. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non tes meliputi observasi, dokumentasi, dan angket. Adapun penjelasan dari keempat teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dalam PTK, observasi menjadi instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data karena proses pengamatan langsung merupakan instrumen yang cocok untuk memantau kegiatan pembelajaran baik perilaku guru maupun siswa. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, yaitu suatu bentuk observasi yang dilakukan peneliti dengan cara terlibat langsung dengan kehidupan dan aktivitas siswa yang diamati. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan dibubuhi tanda centang dan dinilai dalam bentuk

skor pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti. Observasi dilakukan untuk mencari tahu data mengenai peningkatan kemampuan berbicara siswa menggunakan metode role playing,

## B. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis data aktivitas guru dan siswa

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis aktivitas guru, dan aktivitas belajar siswa adalah rumus persentase sebagai berikut:

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal 100% = Nilai tetap

### 2. Analisis Data Hasil Belajar kognitif Peserta Didik

Data hasil belajar diperoleh dari tes akhir yang dilakukan. Analisis data hasil belajar dilakukan untuk melihat apakah persentase hasil belajar meningkat dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning. Data ini diukur dengan menggunakan hasil tes. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SDN 3 Sekuro untuk ketuntasan individual adalah 70. Peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengecek ketuntasan pembelajaran secara individu dan klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$Ns = X / SM \times 100\%$$

Keterangan;

Ns = Nilai pengetahuan peserta didik (nilai yang dicari)

X = Jumlah skor item yang dijawab benar

SM = Skor Maksimum dari tes

## C. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih yaitu SDN 3 Sekuro Jepara. Peneliti menentukan lokasi ini dari pengalaman mengajar yaitu kegiatan MdSM (Mengajar di Sekolah/Madrasah). Peneliti mendapatkan adanya permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu keaktifan belajar siswa yang rendah. dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai cara peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode Role Playing. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 14 orang dengan rincian 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Obyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan keaktifan berbicara siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Hasil penelitian

#### 5.1.1 Penerapan Metode Role playing

##### a. Perencanaan (Planning)

Dalam bab ini langkah-langkah yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara permulaan dengan menggunakan metode role playing pada peserta didik kelas 3 SDN 3 Sekuro melalui Penelitian Tindakan Kelas. Kriteria atau indikator merupakan salah satu acuan yang digunakan peneliti untuk menentukan suatu pembelajaran yang dilakukan telah berhasil



dalam menggunakan metode role playing maka dapat dilihat secara kuantitatif dilakukan dengan cara tes.

Tabel 1. Pedoman penilaian lancar berbicara

No	Aspek yang di nilai	skor
1	Intonasi	4
2	Kelancaran berbicara	4
3	Penggunaan bahasa	4
4	Sikap berbicara	4
5	Penalaran dan isi pembicaraan	4

Untuk mencapai keberhasilan, peserta didik harus mencapai indikator keberhasilan minimal 90% dan peserta didik harus memperoleh kemampuan berbicara minimal 70 yang sudah di tetapkan. Pembelajaran akan terdiri dari beberapa siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi.

1. Implementasi penggunaan Metode Role playing untuk meningkatkan berbicara pada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN 3 Sekuro.

#### a. Siklus 1

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Juni pukul 08.00 – 09.00 WIB di kelas 3 Semester 2 yang bertempat di SDN 3 Sekuro yang dalam pelaksanaannya dilaksanakan oleh 2 peneliti. Implementasi penggunaan Metode Role playing pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

1. Tahapan awal siklus 1 diawali dengan salam, dilanjutkan melakukan apersepsi untuk memunculkan pengetahuan awal peserta didik mengenai materi.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang praktek drama yang berjudul lupa jadwal masuk sekolah.
3. Peserta didik di perlihatkan contoh cuplikan drama .
4. Selanjutnya guru membagi menjadi 2 kelompok yang dan 1 kelompok berisi 7 orang.
5. Selanjutnya, guru membagi naskah drama yang berjudul LUPA JADWAL SEKOLAH dan membagi peran yang akan dimainkan peserta didik.
6. Guru menjelaskan maksud dari drama tersebut kepada setiap kelompok dan memberikan waktu kepada peserta didik untuk mempersiapkan diri dengan memahami peran mereka, latar belakang situasi, dan tujuan dari naskah yang akan dimainkan.
7. Peserta didik praktik di depan kelas dengan kelompok dan guru melakukan observasi dan mencatat hal hal penting seperti interaksi , komunikasi, dan respon yang muncul.
8. Terakhir, guru melakukan evaluasi terhadap efektivitas metode role playing dan dampaknya terhadap pembelajaran atau pelatihan.refleksi ini dapat membantu meningkatkan kualitas pelaksanaan role playing di masa depan.
9. Penutup

#### b. Tindakan

Hasil observasi dan pra siklus yang dilakukan pada tanggal 12 juni 2024 di kelas 3 SDN 3 Sekuro di jadikan landasan penentu Treatment pada kelas 3.

#### c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, berdiskusi tentang hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menganalisis beberapa instrument yang terdiri dari lembar instrument ketrampilan guru dan peserta didik. Hasil berupa kekurangan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yang dicatat dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

1. Peningkatan kemampuan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

**a. Siklus**

No	A	B	C	D	E	Jumlah Nilai	presentase
1	2	4	3	2	3	14	70%
2	4	3	2	4	4	17	85%
3	2	2	3	3	4	14	70%
4	2	3	4	3	4	16	80%
5	3	4	4	2	2	15	75%
6	3	4	3	2	2	14	70%
7	2	3	2	3	4	14	70%
8	4	3	3	3	3	16	80%
9	3	3	3	2	4	15	75%
10	4	3	3	2	3	15	75%
11	3	4	4	4	3	18	90%
12	4	3	2	4	2	15	75%
13	4	2	3	3	4	16	80%
14	4	3	2	2	4	15	75%
	44	44	41	39	46	214	1070%

Keterangan: A:Kelancaran B:Ketepatan C:Pelafalan D:Intonasi Peserta didik yang mendapatkan nilai 70 terdapat 4 peserta didik. Nilai 71-80 diperoleh oleh 8 peserta didik. Nilai 81-90 diperoleh oleh 2 peserta didik. Dengan data tersebut dapat diketahui jumlah peserta didik adalah 14 dan dinyatakan tuntas semua.

Presentase skor	frekuensi	ketuntasan
0-25%	0 siswa	Tidak tuntas
26-50%	0 siswa	Tidak tuntas
51-69%	0 siswa	Tidak tuntas
70-80%	12 siswa	Tuntas
81-100%	2 siswa	Tuntas

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dalam proposal penerapan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas 3 SD N 3 Sekuro, disimpulkan bahwa yang melatar belakangi penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode role playing di SD Negeri 3 Sekuro, Jepara. Hal ini didasari oleh kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran Role playing digunakan untuk memperkenalkan materi Bahasa Indonesia secara karakter dalam situasi tertentu, memainkan peran, dan berinteraksi dengan teman sekelas. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui langkah-langkah yang terstruktur. Manfaat dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, serta memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode

pembelajaran yang inovatif.

Dengan demikian, implementasi metode Role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Sekuro memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada upaya peneliti dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan, dan merancang langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik hendaknya saat bermain peran dapat fokus pada intonasi, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh yang sesuai dengan karakter. Dan juga saat bermain peran, berinteraksilah dengan natural, dengarkan rekan bermain peran dan tanggapilah spontan.
2. Bagi pendidik  
Dalam pembelajaran pendidik tidak hanya menggunakan metode yang umum di pakai seperti ceramah tetapi sebaiknya guru dapat menggunakan metode, model, maupun media yang menarik agar siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar mengajar. Dan agar pendidik lebih mudah menyampaikan materi dan menciptakan suasana kelas yang interaktif.
3. Bagi sekolah  
Sekolah sebaiknya berusaha untuk dapat memfasilitasi berbagai sarana prasarana pembelajaran agar guru lebih kreatif dalam belajar dan tidak tertinggal dalam informasi dan IPTEK.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, M. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1), 57–64
- Damaiyanti, R., Satrijono, H., Utama, F. S., Ningsih, Y. F., & Alfarisi, R. (2021). Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Patrang 01 Jember pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 75-87.
- Emgusnadi. (2018). Metode Pembelajaran SAS untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 021 Sitorajo Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2 (5), 659-665.
- Hartini, S. (2022). STRUKTUR ANALITIK SINTENTIK Metode Bermain Dan Belajar Anak. Penerbit P4I.
- Helwah, D. M., Arisati, K., & Mufidah, N. Z. (2023). Metode SAS Sebagai Solusi Guru Dalam Meningkatkan Membaca di Kelas Pemula Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1-9
- Ikhwah, A., Salmilah, S., & Hisbullah, H. (2023). Penggunaan Metode Membaca SAS (Struktural Analitik Sintetik) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Konsepsi*, 11(4), 517-528.
- Ivantri, R. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam AlAffan*, 1(2), 185-200.
- Khoridah, F., Prasetiyawati, D., & Baedowi, S. (2019). Analisis penerapan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam kemampuan menulis permulaan. *Journal for lesson and Learning Studies*, 2(3), 396-403.
- Kusuma, D., & Makhbubah, N. (2022). Penerapan Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD. *Jendela Aswaja*, 3(01), 1-7.

Maimana, M., Rizal, M. S., & Nurhaswinda, N. (2021). Application of Synthetic SAS to Improve Beginning Reading Ability of Elementary School Students. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 166–172.

<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2016>

Naif, M. M., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1729-1736.

Nasution, Y. A. (2019). Perbandingan Tokoh Perempuan dalam Novel “Amelia” Karya Tere Liye dan “Gadis Pantai” Karya Pramoedya Ananta Toer. *Kontras: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1).