

Improving Students' Speaking Skills in Indonesian Language Learning through the Role-Playing Method in Grade IV of SDN 2 Benda

Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 2 Benda

Adinda Putri Salsahbilla¹, Widia Nur Jannah^{2*}, Erna Labudasari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Jawa Barat

Email: adindaputrisalsahbilla01@gmail.com, widianurjannah87@gmail.com, erna.labudasari@umc.ac.id

*Corresponding Author

Received : 28 June 2025, Revised : 25 July 2025, Accepted : 14 August 2025

ABSTRACT

This research is motivated by the low speaking skills of fourth-grade elementary school students, especially in learning conversational text material. Speaking skills are an important component in Indonesian language learning that needs to be developed through interactive and fun methods. The purpose of this study is to improve students' speaking skills by implementing role-playing methods. This study uses the Classroom Action Research (CAR) approach model Kemmis and McTaggart which was implemented in two cycles. The subjects of the study were 36 fourth-grade students of SDN 2 Benda, Karangampel District, Indramayu Regency. Data collection techniques were carried out through observation of teacher activities, speaking skills tests, and student response questionnaires. The results of the study showed a significant increase in students' speaking skills. In the pre-cycle, only 11 students (31%) achieved mastery. In the first cycle, this increased to 21 students (58%), and in the second cycle, it reached 32 students (89%). Teacher activity in implementing the method also showed an increase from 75% (good category) in the first cycle to 98% (very good category) in the second cycle. Student responses to the role-playing method also increased from 56% in cycle I to 85% in cycle II. Thus, the implementation of the role-playing method has proven effective in improving the speaking skills of fourth-grade elementary school students.

Keywords: Role Play, Speaking Skills, Classroom Action, Indonesian Language Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar, khususnya dalam pembelajaran materi teks percakapan. Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu dikembangkan melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Benda, Kecamatan Karangampel, Kabupaten Indramayu, yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru, tes keterampilan berbicara, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Pada pra siklus, hanya 11 siswa (31%) yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I meningkat menjadi 21 siswa (58%), dan pada siklus II mencapai 32 siswa (89%). Aktivitas guru dalam penerapan metode juga menunjukkan peningkatan dari 75% (kategori baik) pada siklus I menjadi 98% (kategori sangat baik) pada siklus II. Respon siswa terhadap metode bermain peran juga meningkat dari 56% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Tindakan Kelas, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan indikator utama dalam menilai kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu memperoleh berbagai pengetahuan baru baik yang dipelajari di sekolah maupun yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Menurut Rahmadani (2018) pendidikan adalah upaya terencana dan terorganisir oleh orang dewasa untuk membantu siswa mencapai tujuan serta mengembangkan potensi fisik dan rohaninya, sehingga mereka dapat menjadi individu dewasa yang mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan tugas dan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah (Labudasari & Rochmah, 2018).

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI No. 57 tahun 2021 tentang standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 1 yang menyatakan pendidikan bertujuan untuk mewujudkan generasi yang berkualitas dengan ciri: memiliki kekuatan spiritual keagamaan, memiliki pengendalian diri, memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negaranya. Untuk mencapai hal tersebut dapat dilakukan dalam kelas-kelas pembelajaran, misalnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa dan guru di dalam kelas guna memberikan peningkatan dan juga perubahan tingkah laku terhadap ranah spek kognitif, psikomotorik maupun efektif dalam diri siswa (Sefina et al., 2024).

Menurut Rahmadani (2018), pembelajaran bahasa Indonesia adalah komponen penting dalam dunia pendidikan yang harus diterapkan mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah pertama, hingga universitas. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan melatih siswa dalam keterampilan berbahasa, termasuk berbicara, menyimak, menulis, dan membaca untuk mengungkapkan gagasan atau berpikir kritis dan kreatif (Safitri et al., 2022). Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Istiqoh, 2021). Bahasa juga bisa menjadi salah satu cara yang membedakan manusia dengan binatang. Allah Ta'ala telah berfirman dalam surat Ar-Rahman: 3-4;

خَلَقَ الْإِنْسَانَ (٣) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (٤)

Artinya: "Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara". (Q.S. 55: 3-4)

Selain itu, Al-Qur'an telah menggambarkan betapa pentingnya keterampilan berbicara ini dari doa Nabi Musa AS, dalam surat Thaaha ayat 27-28.

وَاحْلُلْ عُقْدَةً مِّنْ لِّسَانِي (٢٧) يَفْقَهُوا قَوْلِي (٢٨)

Artinya: "Dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku, supaya mereka mengerti perkataanku". (Q.S. 55: 3-4)

Keterampilan berbahasa anak sangat penting, karena pada tingkatan sekolah dasar merupakan waktu yang tepat untuk anak mempelajari bahasa, terutama keterampilan berbicara (Labudasari, 2014). Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting peranannya dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan adalah keterampilan berbicara. Secara umum, keterampilan berbicara dapat diartikan sebagai suatu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan pendapat, pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan (Padmawati & Arini, 2019).

Pada aspek berbicara, fokus utama pelajaran ini adalah keterampilan siswa dalam berbicara secara efektif dan efisien untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, kritikan, perasaan, dalam berbagai bentuk kepada mitra bicara sesuai dengan tujuan dari konteks

pembicaraan. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang sangat diperlukan untuk berbagai keperluan manusia. Berbicara memiliki porsi yang besar dalam berinteraksi dengan orang lain, terutama dalam hal komunikasi. Walaupun terdapat orang yang memiliki kebutuhan khusus tetapi berbicara tetap menduduki porsi yang besar. Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari (Aufa, et.al.,2020).

Keterampilan berbicara juga dapat membentuk peserta didik menjadi lebih aktif dalam berpendapat, karena mereka memiliki keterampilan untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan mereka kepada orang lain secara rasional, aktif dan mendalam. Jika seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, setidaknya-tidaknya ada dua keuntungan yang akan didapatkan yaitu keuntungan sosial dan profesional. Secara aspek sosial, keterampilan berbicara akan sangat mempengaruhi kemudahan dalam menjalin interaksi sosial. Sedangkan secara aspek profesional, keterampilan berbicara akan berpengaruh untuk kegiatan-kegiatan seperti membuat pertanyaan, berdiskusi dengan berbagai lawan bicara, bahkan menyampaikan aspirasi secara formal maupun non-formal di depan umum (Ali,2020).

Keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting untuk dikuasai. Kemampuan ini tidak hanya mencakup kemampuan menyampaikan informasi secara lisan, tetapi juga melibatkan aspek-aspek lain seperti kejelasan, kefasihan, serta penggunaan bahasa yang tepat dan efektif (Fatah et al., 2023). Melalui keterampilan berbicara, siswa dapat mengekspresikan ide, pendapat, serta perasaan mereka dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang lain (Bait & Kasih, 2024). Keterampilan ini juga menjadi dasar dalam membangun komunikasi yang baik antara siswa dengan guru maupun sesama teman di lingkungan sekolah (Adliani & Wahab, 2019).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah sering kali menemui tantangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mengungkapkan ide, pendapat, atau perasaan secara verbal dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Masalah ini dapat disebabkan oleh kurangnya latihan praktis dalam berbicara atau kurangnya motivasi untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Kemampuan untuk mengemukakan pikiran dan ide secara lisan membantu siswa dalam mengikuti pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan menyelesaikan tugas-tugas yang melibatkan presentasi (Suyitno et al, 2021).

Dari hasil pengamatan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 2 Benda, sebagian besar siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pembelajaran, khususnya pada pokok bahasan berbicara, sehingga penguasaan siswa pada materi pelajaran berbicara masih kurang. Kesulitan siswa dalam aspek ini terlihat dari rendahnya skor pada indikator keterampilan berbicara siswa seperti kelancaran berbicara, keterampilan pilihan kata, struktur kalimat, intonasi membaca kalimat dan ekspresi. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran berbicara dikarenakan materi menjadi tidak menarik karena guru tidak variatif dalam penyampaian, kurangnya respon siswa terhadap pembelajaran berbicara dan keterbatasan media dan metode pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan data hasil observasi dan wawancara masih banyak nilai siswa yang belum tuntas KKM, dengan presentase 69% yang belum tuntas dan 31% yang sudah tuntas.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan siswa berbicara dan agar pembelajaran berbicara bisa lebih menarik serta bermakna adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) (Jannah et al., 2025). Salah satu metode yang cocok untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode bermain peran (*Role playing*). Metode ini dirancang agar siswa merasa nyaman dan bersemangat dalam berbicara (Khairoes, & Taufina, 2019). Hal ini diharapkan dapat memberikan kerangka kerja baru bagi para pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, serta mendorong siswa untuk menjadi pemecah masalah yang lebih tangguh di dunia yang terus berubah (Jannah & Rahman, 2021).

Menurut Roestiyah dalam Jaa (2023): "metode belajar role playing adalah salah satu metode belajar megajar yang dilakukan oleh seorang guru disekolah, di dalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu Yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, dan dapat terjadi juga semuanya aktif tidak pasif sebagai pendengar saja". Dalam hal ini tentu saja metode bermain peran memudahkan siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain.

Sebab metode bermain peran dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerja sama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Metode ini banyak melibatkan siswa untuk berbicara melalui kegiatan percakapan dan beraktivitas dalam sebuah kegiatan drama, sehingga siswa senang belajar kemudian dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberikan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Rayhan et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Rindengan (2023) dengan judul "*Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Peserta Didik Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan*" menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui analisis data, ditemukan bahwa terdapat peningkatan yang berarti pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode ini dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat anggapan bahwa strategi pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peran aktif siswa dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbicara dengan lebih efektif. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Benda, yang terletak di Jl. Tegalgung, Blok Tangsi, Desa Benda, Kecamatan Karangampel, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi dalam pembelajaran serta kemudahan akses terhadap data dan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Sekolah ini memberikan dukungan yang positif terhadap implementasi metode pembelajaran baru, khususnya yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama enam bulan, terhitung sejak Januari hingga Juni 2025. Dalam rentang waktu tersebut, seluruh tahapan penelitian akan dilaksanakan secara sistematis mulai dari perencanaan awal, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi hasil. Jadwal penelitian disusun secara terperinci untuk mengakomodasi seluruh kebutuhan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), baik pada siklus pertama maupun siklus kedua.

Untuk memperjelas ruang lingkup dan menghindari ambiguitas dalam memahami topik penelitian, maka perlu disampaikan definisi operasional beberapa istilah kunci. Pertama, metode bermain peran didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa dalam aktivitas meniru, memerankan, atau merepresentasikan suatu peran tertentu dalam situasi tiruan yang menyerupai kenyataan. Metode ini efektif dalam menumbuhkan empati, tanggung jawab, dan kompetensi komunikasi siswa (Pratiwi, 2021). Kedua, keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam kemampuan berbahasa, yang mencerminkan kompetensi siswa dalam menyampaikan ide, informasi, dan perasaan secara verbal. Keterampilan ini sangat krusial untuk mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan akademik (Firmansyah, 2018; Andari, 2020). Ketiga, pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pengembangan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi

utama. Dalam penelitian ini, pembelajaran mengacu pada materi Bab 5: Pertukaran dan Pembayaran dalam buku ESPS Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, yang memuat topik tentang teks percakapan (Padmawati et al., 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode bermain peran. Penelitian ini mengikuti model spiral reflektif yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2022). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila hasil dari dua siklus tersebut belum memadai.

Tahap perencanaan meliputi penyusunan indikator keberhasilan, bahan ajar, serta perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap tindakan, peneliti yang juga berperan sebagai guru akan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan ice breaking untuk membangun semangat siswa, dilanjutkan dengan penyampaian materi, diskusi kelompok, dan simulasi peran. Siswa diberi pengalaman langsung untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui kegiatan tersebut. Pada tahap observasi, peneliti mencatat seluruh proses pembelajaran dengan bantuan guru kelas sebagai observer, untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa serta pencapaian indikator yang telah ditetapkan. Terakhir, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan dari setiap siklus, serta sebagai dasar perencanaan untuk siklus berikutnya apabila dibutuhkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, tes keterampilan berbicara, dan lembar angket. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Aspek yang diamati antara lain kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, dengan indikator yang dikembangkan menjadi kisi-kisi observasi. Hasil observasi dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

di mana P adalah persentase hasil observasi, F adalah skor yang diperoleh, dan N adalah skor maksimal. Hasil ini kemudian diklasifikasikan dalam empat kategori penilaian, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang (Wahyuni & Oviana, 2023).

Tes penilaian keterampilan berbicara siswa menggunakan rubrik penilaian performatif yang terdiri atas lima aspek: kelancaran berbicara, keterampilan dalam memilih kata, struktur kalimat, intonasi, dan ekspresi. Masing-masing aspek memiliki indikator dengan rentang skor 1 sampai 4, dan hasil akhirnya dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam empat klasifikasi, yaitu sangat baik (85–100), baik (70–84), cukup (55–69), dan kurang (<55) (Permana, 2016; Zahiroh, 2021).

Instrumen lainnya adalah lembar angket, yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Angket diberikan pada akhir setiap siklus, dengan skala Likert empat poin (SS, S, TS, STS), dan berisi 15 pernyataan yang mencerminkan indikator keterampilan berbicara. Data dari angket dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan hasil akhir diklasifikasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang (Fauziah, 2021; Permana, 2016).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu tes dan non-tes. Teknik tes dilakukan dengan memberikan tugas unjuk kerja berbicara kepada siswa sesuai indikator yang ditetapkan. Sementara itu, teknik non-tes mencakup observasi dan angket. Observasi digunakan untuk merekam aktivitas proses pembelajaran serta respons guru

dan siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan metode bermain peran. Teknik observasi dianggap sesuai karena mampu menangkap dinamika proses yang berlangsung selama pembelajaran (Romdona et al., 2023), sedangkan angket memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pendapat mereka secara objektif terhadap proses pembelajaran yang mereka alami (Sugiyono, 2017).

Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan, yakni analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif bersifat induktif dan digunakan untuk menafsirkan hasil observasi secara mendalam. Pada tahap pra-penelitian, data dikumpulkan melalui catatan lapangan terhadap kondisi awal kelas, sedangkan pada tahap penelitian data diperoleh dari hasil observasi siklus I dan II. Data ini diinterpretasikan dalam bentuk naratif dan dikonversi menjadi persentase untuk mempermudah klasifikasi hasil. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang bersifat numerik, seperti hasil tes keterampilan berbicara dan angket siswa. Pada tahap pra-penelitian, data dikumpulkan melalui wawancara dengan wali kelas mengenai kemampuan awal siswa. Selama pelaksanaan penelitian, data dianalisis berdasarkan hasil tes dan angket siswa yang dikalkulasikan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari siklus ke siklus berikutnya (Sinegar & Sanjaya dalam Juanda, 2016).

Melalui metode penelitian yang dirancang secara sistematis ini, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Benda.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Prasiklus

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Benda kecamatan Karangampel kabupaten Indramayu. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV yang berjumlah 36 siswa. Observer dalam proses pembelajaran yaitu Andries Moh Nur S.Pd.Gr. selaku wali kelas IV yang mengamati semua aktivitas mengajar peneliti serta aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu pada guru kelas IV bahwa dalam penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan digunakan ini menggunakan model Kemmis MC Taggart. Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahap diantaranya tahap *planning* (perencanaan), tahap *acting* (pelaksanaan), tahap *observing* (pengamatan), dan tahap *reflecting* (refleksi). Penelitian tindakan kelas ini merupakan perbaikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks percakapan dengan menggunakan metode bermain peran.

Pada bab ini peneliti akan menyajikan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti. Data-data yang didapatkan peneliti dari hasil penelitian ini meliputi temuan dari hasil observasi, aktivitas guru dan aktivitas siswa selama tindakan dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklusnya terdapat beberapa kegiatan yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan wawancara dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025 bersama guru kelas IV SDN 2 Benda untuk mendapatkan data awal siswa kelas IV beserta permasalahan yang dialami pada saat pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian dan analisis data pada observasi awal dibahas pada bagian ini untuk mendapatkan data awal penelitian. Berdasarkan data nilai yang diperoleh dari kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa nilai siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih banyak yang belum tuntas atau belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), maka dari itu perlu adanya perbaikan pada kegiatan belajar guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

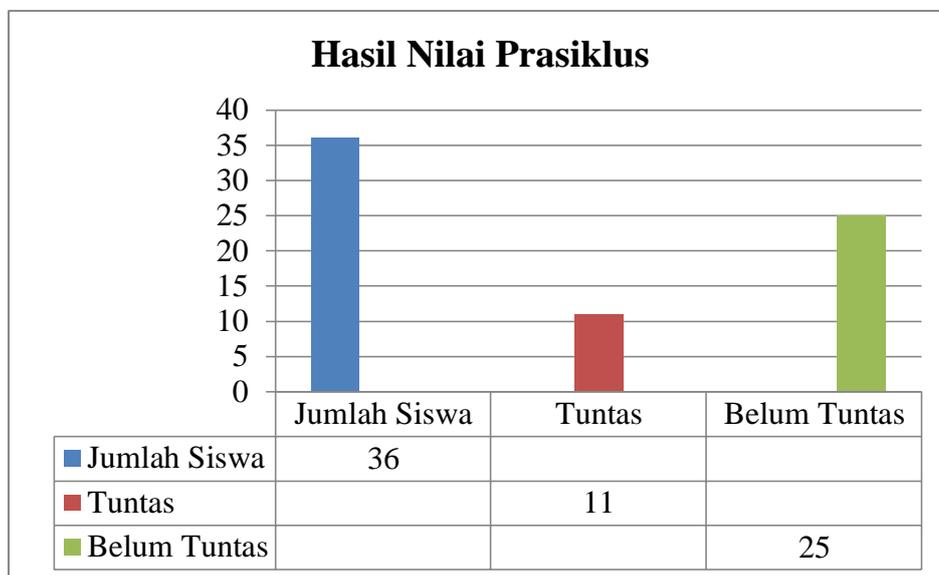
Kegiatan observasi awal dimulai dengan guru menjelaskan materi teks percakapan, kemudian guru memberikan tugas kepada siswa berupa "berbicara kecil" (ceritakan liburanmu

didepan kelas). Data awal ini didapatkan dari nilai bahasa Indonesia siswa. Nilai ini dipergunakan sebagai panduan dasar peneliti untuk peningkatan pada siklus-siklus yang akan dilaksanakan.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Pra-Siklus

Berdasarkan nilai siswa kelas IV diperoleh keterampilan berbicara siswa yang tuntas berjumlah 11 siswa dengan persentase 31% dan yang belum tuntas yaitu 25 berjumlah siswa dengan presentase 69%. Jika permasalahan tersebut belum terselesaikan dalam artian keterampilan berbicaranya masih rendah, maka permasalahan tersebut akan diselesaikan dan dilakukan kembali pada setiap siklusnya agar keterampilan berbicara siswa dapat meningkat.



Gambar 2. Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Prasiklus

Berdasarkan gambar 2 kondisi tersebut dilaksanakan sebelum peneliti menggunakan metode bermain peran dan masih terdapat siswa yang belum mencapai KKTP. Diantara 36 siswa tersebut, terdapat 11 siswa yang tuntas diatas KKTP. Sedangkan sisanya rata-rata belum mencapai KKTP. Rendahnya keterampilan berbicara disebabkan siswa kesulitan mempelajari materi Bahasa Indonesia tentang tes percakapan. Karena hasil keterampilan berbicara siswa sangat rendah, maka peneliti akan melakukan penelitian dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran.

B. Hasil Penelitian

1. Proses Penerapan Metode Bermain Peran

a. Siklus 1

Data dari siklus I diperoleh dari dua pertemuan, pertemuan I dilaksanakan pada hari Jumat 16 Mei 2025 pada jam pertama dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu 17 Mei 2025 dengan waktu yang sama yaitu 2x35 menit. Materi yang dipelajari pada siklus pertama dan kedua ini adalah bab V Pertukaran dan Pembayaran Tema Literasi Keuangan (Teks Percakapan). Berikut ini uraian proses kegiatan pembelajaran siklus I:

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I yang terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- a) Menyiapkan materi dan sumber pembelajaran yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
- b) Merancang modul ajar
- c) Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu bermain peran.
- d) Menyiapkan teks bermain peran yang digunakan untuk melakukan tindakan.
- e) Menyiapkan instrument penilaian keterampilan berbicara siswa untuk menilai siswa dalam bermain peran.
- f) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan angket pembelajaran untuk siswa.

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam siklus I dilakukan dua pertemuan. Berikut rincian pelaksanaan pada siklus I:

a) Pertemuan I

Pada siklus I pertemuan pertama pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Jumat 16 Mei 2025 pada jam pertama dengan alokasi waktu 2x35 menit. Alokasi waktu digunakan untuk penyampaian materi dan melaksanakan tindakan. Berikut rangkaian kegiatan di pertemuan I:



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama

(1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal siklus I, peneliti memasuki kelas pada jam 08.00 setelah kegiatan pembiasaan pada hari jumat. Setelah memasuki kelas, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan kelas agar siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Setelah peneliti

memastikan siswa dalam keadaan baik dan siap mengikuti pembelajaran, peneliti memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu. Peneliti mulai mengecek kehadiran siswa kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk memotivasi siswa dalam belajar, peneliti mendorong siswa untuk menyanyikan lagu "Indonesia raya".

(2) Kegiatan Inti

Sebelum membahas materi yang akan dipelajari, peneliti memulai pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan yang mengarah pada materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti ini peneliti mengajarkan dan menjelaskan kepada siswa bahwa metode bermain peran akan digunakan dalam pembelajaran ini.

Setelah penjelasan materi, peneliti membagi siswa menjadi enam kelompok yang masing-masing terdiri dari enam siswa. Kemudian siswa dengan kelompoknya menentukan pemeran tokohnya, kemudian siswa menghafal dan berlatih teks percakapan yang sudah disiapkan (tema persahabatan sejati).

Setelah pembelajaran berlangsung selama 2 jam dan semua kelompok telah menghafal dan berlatih bermain peran, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan pemahamannya terhadap pembelajaran ini.

(3) Kegiatan Akhir

Peneliti memberikan penguatan materi dan siswa mendengarkan dengan seksama. Setelah itu peneliti dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti juga mengingatkan kepada siswa bahwa pertemuan berikutnya akan bermain peran yang dimana setiap kelompok menampilkan percakapan tersebut (tema persahabatan sejati). Kegiatan diakhiri dengan berkemas-kemas dan berdoa bersama.

b) Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 17 Mei 2025 pada pukul 08.00 dengan ditemani oleh guru kelas yang berperan sebagai *observer*. Seperti biasa peneliti masuk kelas tepat waktu dan melanjutkan penelitiannya di siklus I. Adapun rincian pelaksanaannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua

(1) Kegiatan Awal

Peneliti memasuki kelas dengan disambut semangat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran hari ini. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Setelah suasana tenang, peneliti menyapa siswa dan mengajak untuk berdoa bersama. Peneliti kemudian memeriksa kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan ice breaking untuk mencairkan suasana.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti dan siswa mengingat kembali materi apa yang telah diajarkan pada pertemuan pertama yaitu tentang teks percakapan (teks dialog tema persahabatan sejati). Hal ini memastikan siswa mengingat pelajaran pada pertemuan pertama kemarin. Pada pertemuan II melanjutkan pertemuan pertama yaitu tes keterampilan berbicara siswa yaitu menampilkan teks percakapan bermain peran (tema persahabatan sejati) menggunakan metode bermain peran dengan kelompoknya masing-masing. Menampilkan teks dialog tersebut di depan kelas selama 3-5 menit perkelompoknya.

Setelah bermain peran dilaksanakan, peneliti membagikan lembar angket tersebut kepada siswa. Peneliti juga menjelaskan petunjuk yang telah ditetapkan dalam pengisian angket. Selama proses pengisian, peneliti mendampingi siswa dari awal pengisian angket hingga akhir pengerjaan.

(3) Kegiatan Akhir

Waktu pengerjaan angket sudah selesai, dan siswa dimintamengumpulkan lembar angket di atas meja. Selama waktu tersisa, peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang kurang jelas atau kurang dipahami. Sebelum kegiatan berakhir, peneliti menghimbau kepada siswa untuk selalu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peneliti mengakhiri pembelajaran hari ini dengan membaca hamdalah bersama-sama. Peneliti kemudian mengakhiri kelas dengan salam yang ditanggapi oleh siswa secara serempak.

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus I, peneliti bekerja sama dengan wali kelas sebagai observer yang bertugas memantau seluruh kegiatan pembelajaran untuk memastikan kesesuaian antara pelaksanaan dan rencana pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan formulir observasi aktivitas guru dan catatan lapangan untuk memantau aktivitas siswa. Selama proses pembelajaran, peneliti berperan langsung sebagai guru. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, terdapat tiga bagian utama yang diamati, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal, terdapat lima aspek yang diamati dengan skor rata-rata 3. Meskipun guru telah mengondisikan kelas, memeriksa kehadiran, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengulang materi sebelumnya, pelaksanaannya masih belum maksimal. Misalnya, proses absen yang dilakukan satu per satu dianggap kurang efisien, dan motivasi yang diberikan belum sepenuhnya membangkitkan semangat belajar siswa.

Selanjutnya, dalam kegiatan inti yang mencakup penyampaian materi, penjelasan metode, pemberian instruksi bermain peran, dan bimbingan kepada siswa, masing-masing aspek mendapatkan skor 3. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan tugasnya dengan cukup baik, namun masih terdapat kekurangan terutama pada kejelasan instruksi dan kurang

menariknya penyampaian materi. Kegiatan penutup juga memperoleh skor yang serupa. Guru telah melakukan evaluasi, memberikan umpan balik, membantu siswa menyimpulkan materi, dan menutup pembelajaran dengan doa. Namun, keterlibatan siswa dalam menyimpulkan materi masih terbatas. Secara keseluruhan, total skor observasi guru adalah 36 dari maksimal 48, dengan persentase 75% yang dikategorikan sebagai "Baik". Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan dalam beberapa aspek untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di siklus berikutnya.

Sementara itu, catatan lapangan yang merekam aktivitas siswa menunjukkan berbagai kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Peneliti mengalami kesulitan dalam mengondisikan siswa pada awal pembelajaran. Selain itu, proses pembentukan kelompok menimbulkan konflik antar siswa, sehingga peneliti memutuskan untuk menetapkan anggota kelompok secara langsung. Beberapa siswa juga menunjukkan penolakan untuk bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaan bermain peran, kelas cenderung kurang kondusif, dan siswa tampak tidak percaya diri serta cenderung saling bergantung saat mengisi angket. Kondisi ini mencerminkan bahwa selain perbaikan dalam aktivitas guru, juga diperlukan strategi khusus untuk mengelola kelas dan meningkatkan partisipasi aktif serta kemandirian siswa.

4) Refleksi

Refleksi pada pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Meskipun terjadi peningkatan bertahap dalam aktivitas guru dan siswa, serta munculnya respon positif dari siswa yang mulai aktif berbicara dan terlibat, proses pembelajaran secara keseluruhan masih belum optimal. Kegiatan pembelajaran dari tahap perencanaan hingga evaluasi belum terlaksana dengan sempurna. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kecil dalam kinerja guru, dan semangat serta partisipasi siswa mulai tumbuh. Namun, karena sejumlah kendala yang menghambat jalannya pembelajaran, siklus I dianggap belum berhasil, sehingga perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Beberapa kendala yang dihadapi dalam siklus I antara lain sulitnya mengondisikan siswa karena adanya kegaduhan dan siswa yang keluar masuk kelas, konflik saat pembentukan kelompok karena siswa memilih-milih teman, penolakan siswa untuk bergabung dalam kelompok, suasana kurang kondusif saat bermain peran, serta rendahnya kepercayaan diri siswa saat mengisi angket. Untuk mengatasi hal tersebut, pada siklus II direncanakan sejumlah perbaikan, seperti menyepakati aturan kelas bersama siswa, menentukan kelompok secara langsung oleh guru, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terkendali saat bermain peran, serta memberikan motivasi dan pemahaman kepada siswa agar mengisi angket secara jujur tanpa rasa takut akan dampak terhadap nilai.

b. Siklus II

pelaksanaan siklus II dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan perbaikan dan juga memberikan tindakan lebih lanjut terhadap kurang maksimalnya pelaksanaan pembelajaran atau tindakan di siklus II. Tidak berbeda dengan siklus yang pertama, siklus yang kedua ini juga dilakukan di dua pertemuan yaitu hari senin dan hari rabu dengan alokasi waktu 2x35 menit.

Pada siklus II ini materi yang pelajari masih sama dengan materi di siklus I dengan menggunakan metode bermain peran yang membedakan hanya tema

teks percakapan bermain perannya saja. Berikut penjelasan dari proses kegiatan pembelajaran di siklus II:

1) Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran melalui metode bermain peran yang terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

- a) Menyiapkan materi dan sumber pembelajaran yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
- b) Merancang modul ajar
- c) Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu bermain peran.
- d) Menyiapkan teks bermain peran yang digunakan untuk melakukan tindakan.
- e) Menyiapkan instrument penilaian keterampilan berbicara siswa untuk menilai siswa dalam bermain peran.
- f) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan angket pembelajaran untuk siswa.

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam siklus II dilakukan dua pertemuan, berikut rincian pemberian tindakan pada siklus II:

a) Pertemuan I

Pada siklus II pertemuan pertama pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari senin 26 Mei 2025 pada jam pertama dengan alokasi waktu 2x35 menit. Alokasi waktu tersebut digunakan untuk penyampaian materi dan pemberian tindakan. Berikut rangkaian kegiatan di pertemuan I:



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Pertama

(1) Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama siklus II, peneliti memasuki kelas pukul 08.00 setelah upacara bendera. Sebelum mengondisikan kelas agar siswa siap untuk belajar, peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu. Setelah mengecek kehadiran siswa peneliti lanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Dikarenakan keadaan siswa tidak berubah dari siklus I, kelas tetap ramai dan gaduh, peneliti mengajak siswa untuk membuat perjanjian tentang peraturan selama pembelajaran agar kelas tidak terlalu ramai atau gadu. Beberapa peraturan telah dibuat dan dianggap setuju, kemudian disepakati bersama. Selanjutnya, apersepsi tentang materi yang telah dipelajari minggu lalu.

(2) Kegiatan Inti

Sebelum kembali ke topik pembelajaran, peneliti membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa dan mengajukan pertanyaan yang mengarah pada materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan ini, peneliti kembali menyampaikan dan menjelaskan kepada siswa bahwa materi dan metode pembelajaran tetap sama dengan yang digunakan minggu sebelumnya.

Setelah penjelasan selesai peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok dengan anggota 6 siswa. Setelah pembagian kelompok selesai peneliti memberikan lembar teks percakapan bermain peran (Tema kejujuran) kepada tiap kelompok dan menjelaskan. Kemudian siswa dengan kelompoknya menentukan pemeran tokohnya, kemudian siswa menghafal dan berlatih teks dialog yang sudah disiapkan.

Setelah pembelajaran berlangsung selama 2 jam dan semua kelompok telah menghafal dan berlatih bermain peran, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan pemahamannya terhadap pembelajaran ini.

(3) Kegiatan Akhir

Peneliti memberikan penguatan materi dan siswa mendengarkan dengan seksama. Setelah itu peneliti dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti juga mengingatkan kepada siswa bahwa pertemuan berikutnya akan bermain peran yang dimana setiap kelompok menampilkan dialog tersebut (tema kejujuran). Oleh karena itu meminta siswa agar mempelajari dan menghafalkan lagi teks percakapan bermain peran di rumah masing-masing. Kegiatan diakhiri dengan berkemas-kemas dan berdoa bersama.

a) Pertemuan II

Pada siklus II pertemuan kedua, peneliti melanjutkan penelitian pada hari rabu 28 Mei 2025 pada jam pertama dengan alokasi waktu 2x35 menit. Alokasi waktu tersebut digunakan untuk penyampaian materi, memberikan tindakan dan menyebarkan angket. Berikut rangkaian kegiatan di pertemuan II:



Gambar 6. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua

(1) Kegiatan Awal

Peneliti memasuki ruang kelas dan siswa sangat antusias untuk mengikuti kegiatan hari ini. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti mengkondisikan siswa dan membimbing untuk mempersiapkan diri. Setelah dirasa suasana tenang, kemudian peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Tidak lupa peneliti

memberikan ice breaking terlebih dahulu untuk membangkitkan semangat siswa dan mengecek absensi juga kesiapan siswa.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, peneliti bersama siswa mengingat materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama di hari senin kemarin. Hal ini bertujuan untuk sedikit mengulas materi untuk mempertajam ingatan siswa.

Seperti yang sudah peneliti umumkan kepada siswa bahwa pada pertemuan kedua ini akan dilakukan tes keterampilan berbicara siswa siklus II yaitu menampilkan teks percakapan bermain peran (kejujuran) menggunakan metode bermain peran dengan kelompoknya masing-masing. Menampilkan teks dialog tersebut didepan kelas selama 3-5 menit perkelompoknya.

Setelah bermain peran selesai dilaksanakan, peneliti memberi siswa lembar angket. Peneliti menjelaskan mengenai perintah yang telah ditetapkan dalam pengisian angket untuk menghindari aktivitas yang sama, seperti bertanya dan menyontek pada temannya. Peneliti memberikan pengertian kepada siswa untuk mengisi angket secara jujur dan percaya diri. Peneliti juga meyakinkan siswa bahwa jawaban yang mereka tuliskan hanya peneliti yang mengetahuinya. Peneliti membantu siswa dari awal hingga akhir pengerjaan angket.

(3) Kegiatan Akhir

Waktu untuk tes keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran dan pengisian angket selesai, siswa diminta untuk meletakkan hasil angketnya di atas meja. Peneliti sedikit memberikan penjelasan terkait dengan materi yang disampaikan. Sebelum kegiatan penutup, peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar selalu semangat untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini dengan membaca hamdalah secara bersama-sama, setelah itu peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh siswa.

3) Tahap Pengamatan

Hasil observasi selama pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peneliti yang berperan sebagai guru dinilai berdasarkan tiga tahapan kegiatan, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal, seluruh lima aspek memperoleh skor maksimal 4, mencerminkan kesiapan dan pelaksanaan yang optimal. Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif, memeriksa kehadiran secara efisien, memberikan motivasi dengan baik, menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan sistematis, serta mengulang kembali materi sebelumnya dengan efektif.

Dalam kegiatan inti, keempat aspek yang diamati juga mendapatkan skor 4. Guru mampu menyampaikan materi dengan baik, menarik, dan mudah dipahami. Penjelasan mengenai metode pembelajaran disampaikan secara sistematis, dan instruksi mengenai langkah-langkah bermain peran dijelaskan dengan rinci serta dapat dipahami oleh siswa. Selain itu, guru memberikan bimbingan selama kegiatan bermain peran berlangsung, dan suasana kelas pun lebih kondusif dibandingkan siklus sebelumnya. Pada kegiatan penutup, dua dari tiga aspek memperoleh skor 4, sementara satu aspek, yaitu

kemampuan guru dalam membimbing siswa menyimpulkan hasil belajar, memperoleh skor 3 karena keterlibatan siswa belum merata.

Secara keseluruhan, guru memperoleh skor 47 dari total skor maksimal 48, dengan persentase pencapaian 98% yang dikategorikan sebagai "Baik Sekali". Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus I, terutama dalam hal kejelasan instruksi, efisiensi waktu, dan pengelolaan kelas selama pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi "Pertukaran dan Pembayaran" dengan tema literasi keuangan menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan catatan lapangan, kondisi kelas juga mengalami perubahan positif. Siswa sudah dapat dikondisikan dengan baik karena adanya penerapan aturan yang disepakati bersama. Tidak ada lagi kegaduhan saat pembagian kelompok karena anggota kelompok ditentukan oleh peneliti, dan siswa pun tidak menolak untuk bergabung dalam kelompoknya. Suasana saat bermain peran berjalan kondusif, dan siswa menunjukkan peningkatan dalam kemandirian serta kejujuran saat mengisi angket. Secara keseluruhan, siklus II menunjukkan bahwa strategi perbaikan yang diterapkan berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa secara aktif dan positif.

4) Refleksi (reflecting)

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pembelajaran pada siklus II dinilai sudah baik dan berhasil. Pelaksanaan pada siklus II ini dilaksanakan seperti halnya pada siklus I yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal ini dikarenakan ada perbaikan sesuai dengan kekurangan dan kelemahan dari siklus I. Hal ini juga dilihat dari aktivitas siswa pada proses pembelajaran di kelas yang meningkat dan respon siswa terhadap pembelajaran sangat baik. Oleh karena itu, tidak diperlukan siklus berikutnya pada penelitian ini.

2. Keterampilan Berbicara Siswa

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bab V Pertukaran dan Pembayaran dengan tema literasi keuangan menggunakan metode bermain peran menunjukkan perkembangan signifikan dalam keterampilan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, dari 36 siswa yang mengikuti tes, hanya 21 siswa (58%) yang mencapai nilai di atas KKTP, dengan nilai rata-rata 69, tertinggi 90, dan terendah 45. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong cukup, sehingga diperlukan tindak lanjut pada siklus berikutnya. Setelah dilakukan perbaikan pada aspek pengelolaan kelas, instruksi, dan pendampingan, siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebanyak 32 siswa (89%) mencapai ketuntasan, nilai tertinggi meningkat menjadi 100, nilai terendah menjadi 60, dan nilai rata-rata naik menjadi 88. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode bermain peran yang diterapkan secara lebih optimal dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan keberanian berbicara.

Selain keterampilan berbicara, peningkatan juga terlihat dari respon siswa terhadap proses pembelajaran. Pada siklus I, hasil angket menunjukkan bahwa dari skor maksimum 2.160, siswa hanya mencapai 1.216 atau 56%, yang masuk kategori "Cukup". Hal ini menandakan bahwa meskipun sebagian siswa mulai menunjukkan ketertarikan, respon keseluruhan masih belum memuaskan. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, respon siswa meningkat secara signifikan menjadi 1.839 dari 2.160, atau 85%, yang dikategorikan "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman, antusias, dan termotivasi mengikuti pembelajaran dengan

pendekatan bermain peran. Berdasarkan peningkatan hasil belajar dan respon siswa yang signifikan antara siklus I dan II, pembelajaran dinyatakan berhasil, dan penelitian dihentikan pada siklus II karena telah mencapai target yang ditetapkan.

C. Pembahasan

1. Penerapan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 2 Benda

Untuk mengetahui apakah penerapan metode bermain peran berhasil, dilakukan observasi aktivitas guru selama pembelajaran. Hasil observasi guru menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I memperoleh jumlah skor 36 (75%) kategori baik, dan pada siklus II memperoleh jumlah skor 47 (98%) kategori baik sekali.

Hasil pelaksanaan (kinerja guru) mengalami peningkatan. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 23%. Karena, pada pelaksanaan siklus I terdapat aspek penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) sedangkan pada pelaksanaan siklus II terdapat aspek penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) serta penguasaan dalam membuka dan menutup pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Trisda (2022) yang menunjukkan bahwa aktivitas guru (kinerja guru) mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II setelah menggunakan metode role playing pada siklus I memperoleh rata-rata 73,52% dengan kriteria baik dan pada siklus II memperoleh rata-rata 94,11% dengan kriteria baik sekali.

Sehingga dapat dikatakan bahwa menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kinerja guru dan hal ini dapat berdampak pada keterampilan berbicara siswa yang akan mengalami peningkatan terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Benda dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia

Data hasil keterampilan berbicara siswa dalam penelitian ini diperoleh dari nilai yang sudah ada sebelum dan setelah tindakan hasil tes di siklus I dan II. Dengan menggunakan metode bermain peran, hasil keterampilan berbicara siswa meningkat pada setiap siklusnya.

Hasil keterampilan berbicara dari 36 siswa dari sebelum tindakan atau pra siklus Kriteria Ketuntasan Klasikal (KKK) hanya 31% yaitu 11 siswa, dan penyebab belum tuntas dikarenakan masih dibawah target keberhasilan 69%.

Pada siklus I hasil keterampilan berbicara siswa meningkat sebesar 58%, dengan 21 siswa yang tuntas dan 15 siswa yang belum tuntas. Pada siklus I ini peningkatan keterampilan berbicara siswa sudah mulai terlihat namun belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Permasalahan-permasalahan yang ada belum sepenuhnya dapat diatasi dengan baik, dan pembelajaran yang terjadi belum terlalu kondusif. Berdasarkan keterampilan berbicara di siklus I, peneliti belum dapat dianggap berhasil karena kriteria KKK belum mencapai target, sehingga peneliti perlu melakukan tindakan lebih lanjut.

Kemudian di siklus II, keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan sebanyak 89 % dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa. Pada siklus II ini siswa sudah mulai dapat dikondisikan, sudah mulai berani tampil. Siswa juga sudah terlihat aktif dalam bermain peran dan Kriteria Ketuntasan Klasikal sudah melebihi target keberhasilan yang ditentukan, sehingga penelitian dapat dikatakan berhasil dan selesai.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Goin, H. (2023). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai tes keterampilan berbicara siswa meningkat

dari 70,56 pada siklus I menjadi 77,22 pada siklus II, dengan ketuntasan siswa meningkat dari 66,67% pada siklus I menjadi 88,89% pada siklus II.

3. Hasil peningkatan respon siswa terhadap penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan pengumpulan data respon siswa yang diperoleh melalui penyebaran angket dapat diketahui bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan respon siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan pada siklus I presentase 56% dengan kriteria cukup dan siklus II presentase 85% dengan kriteria sangat baik yang berarti mendapat respon positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofia Godeliva Un Lala dan Alswareni Nomnafa (2023) dalam jurnal *Pendas*, yang menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta mendapat respon positif dari siswa. Hasil angket menunjukkan peningkatan dari 69% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, menandakan meningkatnya kepercayaan diri dan antusiasme siswa dalam berbicara di depan kelas.

Hal ini mengindikasikan bahwa respon siswa terhadap metode bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkat. Metode bermain peran ini memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia, serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama pembelajaran dari awal hingga akhir, maka dapat dikatakan bahwa menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Benda. Dari keseluruhan data hasil observasi aktivitas guru, keterampilan berbicara dan respon siswa yang diperoleh.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran berdasarkan data observasi guru, presentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 75%. Pada siklus ini masih ada beberapa hal yang belum dilakukan oleh peneliti dan merupakan masa penyesuaian dalam memberikan tindakan kepada siswa. Kemudian pada siklus II peneliti memulai pembelajaran dari pengalaman di siklus I, dan pada siklus ini memastikan aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran dilaksanakan semaksimal mungkin. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya presentase aktivitas guru menjadi 98%. Kategori yang ada menunjukkan bahwa penerapannya baik sekali.
2. Keterampilan berbicara penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dilihat dari siswa yang mengalami peningkatan dengan jumlah 36 siswa pada pra siklus sebelumnya, 11 siswa yang tuntas dan 25 siswa lainnya belum tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Klasikal (KKK) 31%. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 21 siswa, dan 15 siswa lainnya belum tuntas dengan KKK 58%. Pada siklus terakhir siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa dan yang belum tuntas 4 siswa dengan KKK sebesar 89 %.
3. Respon siswa terhadap metode bermain peran mendapatkan respon positif oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan presentase respon siswa sebesar 56% pada siklus I dan 85% pada siklus II.

References

- Agustin, D. D., Jannah, W. N., & Faiz, A. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa Sdn 1 Kamarang Melalui Model Project Based Learning Di Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Anda Juanda, A. J. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research*.
- Anggy Giri Prawiyogi, T. L. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Anjelina, N., & Tardini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Atikhah, L. M., Robikho, A., Ratnaningsih, A., & Widodo, J. W. (2025). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Materi Cinta Indonesia. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(1), 343-353.
- Bait, R. N., & Kasih, C. I. (2024). Implementasi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Sarjana*, 3(1), 37-53.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174.
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 01-18
- Farhana, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Harapan Cerdas.
- Fariha, S., Nurhabibah, P., & Jannah, W. N. (2024). Analisis Pola Asuh Orang Tua terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3111-3117.
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 106-115.
- Fauziah, F. (2021). "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 118-124.
- Ginting, R. F., Ramadhani, S., & Juniarti, I. (2024). Menyiasati Tantangan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(8), 10-20.
- Goin, H. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas IV MI AL-Hudzaifah Dobo. *Kamboti Journal of Education Research and Development*, 3(1), 18-25.
- Hafid, A., Sudarto, S., & Zulfahmi, M. A. (2024). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD INPRES 12/79 BIRU II KECAMATAN TANETE RIATTANG KABUPATEN BONE. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(1), 4131-4138.
- Harahap, F. K. S., Ulkhaira, N., Puspitasari, P., & Nasution, J. S. (2024). Hakikat Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 4(1), 1278-1283.
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422.
- Hasan, I. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Journal of Education and Teaching Learning*, 2(2), 143-150.
- Hazhari, A., Rahman, T., & Nurlaelah, S. (2022). Studi Literatur Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan): Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 11(1), 43-52.

- Holipah, S. N., Gunawan, G., & Anas, A. (2024). METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA. *INSTRUKTUR: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 95-105.
- Indana Zulfa, Z. (2023). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 42 Cakranegara 2023/2024 (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 148-159.
- Jannah, W. N., Herman, T., Agustin, M., & Damaianti, V. S. (2025). Literacy of Mathematical story problems on problem solving skills of elementary school students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(1), 160–175.
- Jannah, W. N., & Rahman. (2021). Peranan Technological Pedagogical Contents Knowledge (TPACK) dalam Kreativitas Menyusun Perangkat Pembelajaran. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13.
- Labudasari, E. KETERAMPILAN BERBICARA DALAM KEGIATAN DEBAT DI SEKOLAH DASAR.
- Labudasari, E., & Rochmah, E. (2018, March). Peran budaya sekolah dalam meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD (Vol. 1, No. 1, pp. 299-310)*.
- Lala, S. G. U., & Nomnafa, A. (2024). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SD NEGERI OETONA KOTA KUPANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2403-2416.
- Maharani, S., & Sari, E. F. P. (2024). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 241-251
- Maryati, E., Saputra, R., & Sonia, A. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS 2 SDN 14/I SUNGAI BAUNG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1081-1089.
- Marzuqi, I. (2019). Keterampilan Berbicara.
- Pardini, N. M., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 8-14.
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-56.
- Robingatin, R., Asiah, S. N., & Saputri, E. M. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Borneo Journal of Primary Education*, 1(2), 93-101.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47.
- Sahara, R. N., Sonia, N. G., & Sampurna, N. A. (2024). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 245-252.
- Sefina, S., Jannah, W. N., & Rahayu, F. S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 2 Kerandon Kabupaten Cirebon. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(11), 747-753.
- Setiawan, R., Muhimmah, H. A., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., & Noerdiana, A. F. (2023). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang inovatif tingkat Sekolah Dasar

- dengan teori Belajar Sibernetika. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 117-122.
- Suprayogi, M. N., & Soeriaatmadja, A. F. (2024). Hubungan bermain peran dalam pembelajaran daring dengan tingkat perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Business Economic, Communication, and Social Sciences Journal (BECOSS)*, 6(2), 159-166.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh penggunaan podcast dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800-807.
- Trisda, U. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Wahyuni, F., & Oviana, W. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Proses Sains Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Melalui Model Inkuiri Terbimbing Di Sdn 02 Keumumu Aceh Selatan. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 5(1), 84-104.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). STUDI DESKRIPTIF MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERLANDASKAN TEORI SOCIAL LEARNING BERBASIS PEDAGOGIK KREATIF: Bahasa Indonesia. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37-49.
- Yani, R., & El Widdah, M. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 67 Tanjung Gedang Bangko. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 4(1), 01-21.
- Zahiroh, A. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Visual Pada Peserta Didik Kelas V SDN Mekarjaya 14 Depok (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).