



JSD: Jurnal Sekolah Dasar

Journal Homepage: <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD>
ISSN 2528-2883 (print), ISSN 2580-5509 (online)



Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV

Anggy Giri Prawiyogi ✉, Universitas Buana Perjuangan Karawang
Sri Wulan Anggraeni, Universitas Buana Perjuangan Karawang
Dian Amalia, Universitas Buana Perjuangan Karawang
Annita Rosalina, SDN 1 Gandamekar

✉ anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Metode *Role Playing*, Kemampuan Berbicara, Kebahasaan Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode *Role Playing*, serta penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN Kondangjaya I. Penelitian ini tergolong ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi peneliti dan guru kelas IV SDN Kondangjaya I. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data observasi dan analisis data hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan, hasil kemampuan berbicara siswa sebelum menerapkan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa aspek atau indikator kebahasaan berada pada posisi rendah dengan nilai 126 rata-rata 31,5%, sedangkan dalam aspek atau indikator non kebahasaan dengan nilai 191 rata-rata 31,83%. Penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 mengalami peningkatan secara signifikan berdasarkan hasil belajar siswa selama menggunakan metode *Role Playing*. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* merupakan metode yang tepat dalam kemampuan berbicara siswa khususnya jenjang SD. Hasil kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode *Role Playing* dengan 2 siklus yaitu hasil siklus I dengan 2 kali pertemuan angka dalam aspek atau indikator kebahasaan tersebut berubah naik menjadi 146 dengan rata-rata 36,5%, sedangkan dalam aspek atau indikator non kebahasaan dengan nilai 207 rata-rata 34,5%. Adapun pada siklus II dengan 2 kali pertemuan ternyata kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 ini ternyata naik lagi dengan aspek atau indikator kebahasaan menjadi 186, rata-rata 46,5% sedangkan aspek atau indikator non kebahasaan menjadi 288 dengan rata-rata 48.

© 2022 JSD: Jurnal Sekolah Dasar

Citation:

Prawiyogi, A. P., dkk. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), pp. 197-208.
<https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i2.3044>



Published by LPPM Universitas Buana Perjuangan Karawang. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh siswa ialah berbahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan Indonesia. Bahasa Indonesia mencakup lima kompetensi dasar yaitu: aspek mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia. Hal ini, sesuai dengan hakikat pada bahasa itu sendiri. bahasa sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi (Sitepu & Rita, 2017: 68).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1, Penulis menemukan masalah dalam aspek kemampuan berbicara: yaitu guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah) dan kurang melibatkan siswa. proses pembelajaran di kelas pada umumnya lebih menekankan pada aspek kognitif yang lebih menekankan pada pemahaman bahan pengetahuan dan ingatan. Dalam situasi demikian siswa dituntut untuk menerima apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya. Di dalam kegiatan pembelajaran kemampuan berbicara khususnya berlangsung monoton dan membosankan. Padahal berbicara sebagai suatu kemampuan yang bisa dikuasai dengan latihan-latihan atau praktik-praktik berbicara secara teratur dan berencana. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah belum maksimal, sehingga kemampuan siswa dalam berbicara pun masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi pembelajaran

dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Salah satunya yaitu penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Menurut Ari Yanto (2015: 54) Bermain peran (*Role Playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*Role Playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah. Dengan cara inilah siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berbicaranya terutama di depan publik.

2. Metode

Jenis Penelitian

Strategi dan metode yang akan diimplementasikan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru atau peneliti (Susilowati, 2018: 37). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi peneliti dan guru kelas IV SDN Kondangjaya 1. Guru dan Penulis saling bekerja sama untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah di kelas tersebut. Penulis terlibat sejak perencanaan penelitian, pemantauan, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di Kelas IV SDN Kondangjaya 1 yang beralamatkan di Desa Kondangjaya, Kec. Karawang Timur, Kab. Karawang, Provinsi Jawa Barat 41371. Penelitian ini dilakukan kurang lebih 3 bulan dimulai dari Maret sampai Juni tahun 2022.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas I sampai VI di SDN Kondangjaya 1 yang berjumlah 280 siswa. Sedangkan sampel penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN Kondangjaya I dengan jumlah 24 Siswa. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*.

Teknik Pengumpulan Data

Berikut Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi.

Observasi merupakan cara mengumpulkan data yang didapatkan melalui penelitian baik secara langsung maupun tidak secara langsung menuju ke objek yang akan diteliti. Observasi bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara jelas tentang situasi dan kondisi yang

sebenarnya, sehingga dapat diketahui bagaimana sebenarnya keadaan yang dipertanyakan. Metode ini menggunakan pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku (Faisal, 2016:52). Penulis datang langsung ke SDN Kondangjaya 1 untuk melakukan observasi yang mengamati terkait dengan lingkungan di sekolah dan Guru dan siswa sebagai subjek penelitian.

b. Test.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa aspek yang dapat mengukur kemampuan berbicara siswa yang diberikan setiap akhir siklus. Aspek tersebut terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan dan sesuai dengan pembahasan bab sebelumnya. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes untuk kemampuan berbicara yang dijabarkan dengan **TABEL 1** di bawah ini.

TABEL 1. Instrumen Test

Aspek	Sub- aspek	Sekor			
		4	3	2	1
Kebahasaan	1. Lapal	√			
	2. Intonasi		√		
	3. Pilihan kata/diksi		√		
	4. Stuktur kalimat		√		
Non Kebahasaan	1. Volume suara				
	2. Gerak dan mimik wajah	√			
	3 Keberanian		√		
	4. Kelancaan		√		
	5. Sikap berbicara		√		
	6. Penguasaan topik		√		
JUMLAH		8	24		

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah hal yang vital pada kegiatan proses mengolah dan mengkaji data pada hasil penelitian, Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Data Observasi.

Data hasil observasi yang diperoleh dihitung untuk mengetahui sejauh mana sikap siswa dan keterampilan siswa selama

proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, serta untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru menggunakan model. Analisis data sikap siswa menggunakan dua kategori, skor maksimal adalah 5 dan jumlah aspek yang diteliti yaitu 5, sehingga skor keseluruhan adalah 5. Analisis data tentang aktivitas guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Role Playing* menggunakan:

$$P = \frac{\text{Jumlah Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

b. Analisis Data Hasil Test

Data hasil tes siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara mencari nilai rerata tes setiap akhir siklus. Nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes evaluasi kemudian dicari rerata dan dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Kondangjaya 1 setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Cara untuk mengetahui kenaikan hasil belajar adalah dengan menghitung rerata nilai siswa yang berhasil memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari jumlah kelas itu. Untuk mencari perhitungan rerata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang diperoleh, peneliti menggunakan rumus Mean (X), menurut Anas Sudjiono (2009: 81) sebagai berikut:

Keterangan: M_x = Mean (rata-rata yang dicari)

Σ = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = Number of Cases (banyaknya skor-skor itu sendiri)

Cara untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa adalah dengan menghitung prosentasi siswa yang berhasil memperoleh nilai KKM atau di atas KKM dari jumlah siswa di kelas itu. Hasil tes siklus I akan dibandingkan dengan hasil tes siklus berikutnya. Jika terdapat kenaikan prosentasi siswa yang lulus KKM pada siklus I sampai siklus II, maka dapat dikatakan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Rumus untuk menghitung prosentasi siswa yang lulus terdapat pada [TABEL 2](#) sebagai berikut.

TABEL 2. Rumus untuk Menghitung Prosentasi Siswa yang Lulus

No.	Interval	Klasifikasi
1.	0 - 55	Kurang
2.	56 - 70	Cukup Baik
3.	71 - 85	Baik
4.	86 - 100	Sangat Baik

3. Hasil

Penelitian ini menggunakan strategi *Role Playing* yang dilakukan pada kelas IV SDN Kondangjaya 1 pada tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan yang meliputi 2 siklus 2 kali pertemuan. Proses belajar berbicara pada siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 sebelum diadakan tindakan belum memberikan hasil yang optimal terutama pada tingkat kemampuan siswa. Ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan berbicara sebelum tindakan. Hasil yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria tinggi karena kemampuan siswa masih di bawah standar kategori kemampuan dalam belajar berbicara. Agar kemampuan siswa lebih meningkat maka perlu dirancang suatu tindakan untuk dilaksanakan pada siklus pertama. Tindakan siklus pertama bertujuan

untuk memperbaiki tindakan sebelum menggunakan strategi *Role Playing*.

Sebelum Tindakan

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat menjelaskan materi pelajaran siswa terlihat belum tertarik karena dalam proses penyampaian materi guru memberikan contoh percakapan yang ada disekeliling siswa, di samping itu guru juga belum menunjukkan siswa agar melakoni peran dalam memerankan tokoh drama sehingga para siswa terlihat kurang semangat dalam memahami materi tentang memerankan tokoh drama. Adapun hasil dari observasi yaitu “aktivitas siswa” sebelum menggunakan staregi terdapat pada [TABEL 3](#) dan [TABEL 4](#) sebagai berikut:

TABEL 3. Hasil Observasi Siswa Metode Ceramah

Indikator	Aspek yang Diamati	Kemunculan	
		Ya	Tidak
Prosedural	Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah		√
Strategi Kognitif	Siswa dapat berperan dan mengikuti arahan Guru dalam menerapkan metode ceramah		√
Informasi Verbal	Siswa dapat menerima perintah dari Guru dengan baik.	√	
Keterampilan motorik	Siswa dapat menjalankan perannya dengan baik.		√
Sikap	Siswa menunjukkan rasa senang dengan peraturan yang disepakati saat pembelajaran	√	
Jumlah		2	3

TABEL 4. Hasil Obsrvasi Guru Metode Ceramah

Indikator	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan		
		Maksimal	Kurang Memuaskan	Tidak Memuaskan
Prosedural	Prosedur Guru menyiapkan penerapan metode <i>Role Playing</i>		√	
Strategi Kognitif	Kemampuan guru memilih siswa yang berperan dan penonton		√	
Informasi Verbal	Kemampuan guru dalam membimbing permainan <i>Role Playing</i>			√
Keterampilan motorik	Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>Role Playing</i>		√	
Sikap	Kemampuan penilaian Guru dan pengambilan tindakan saat pengimplementasian <i>Role Playing</i>			√
Jumlah			3	2

Setelah peneliti mengadakan penelitian dan telah di observer oleh guru bidang studi bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1, maka hasil yang

diperoleh tergolong masih rendah. Untuk lebih jelasnya perhatikan hasil tes berbicara kemampuan siswa pada [TABEL 5](#), [TABEL 6](#), dan [TABEL 7](#) berikut ini:

TABEL 5. Hasil Test Berbicara Kelompok 1 Sebelum Tindakan

No.	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan Non Kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ajang	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	23
2	Agus	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	22
3	Alwi	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21
4	Andri	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	22
5	Fajar	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	24
Jumlah		10	10	15	10	11	11	12	10	11	12	112
Rata-rata												22,4

TABEL 6. Hasil Test Berbicara Kelompok 2 Sebelum Tindakan

No	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan Non Kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bambang	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	22
2	Reva	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	23
3	Rizki	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	24
4	Ridwan	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	24
5	Raka	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Jumlah		11	12	12	10	11	12	12	12	10	11	113
Rata-Rata												22,6

TABEL 7. Hasil Test Berbicara Kelompok 3 Sebelum Tindakan

No	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan non kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	Riki	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	23
12	Siti	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22
13	Aris	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	24
14	Aziz	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	23
Jumlah		9	9	9	9	10	8	9	9	11	9	92
Rata-Rata												23

Berdasarkan data pada **TABEL 5**, **TABEL 6**, dan **TABEL 7** peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk melakukan refleksi sebelum tindakan dalam menggunakan strategi *Role Playing*. Dari hasil analisis data observasi dan test, maka ada beberapa catatan yang dapat dijadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan yaitu belum maksimal guru dalam melakukan penyampaian materi serta memberikan strategi atau metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Sesudah Tindakan Siklus I

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat menjelaskan materi pelajaran siswa terlihat tertarik karena dalam proses penyampaian materi guru memberikan contoh percakapan yang ada disekeliling siswa, di samping itu guru juga menunjuk siswa agar melakoni peran dalam memerankan tokoh drama. Siswa sangat semangat mendengarkannya. Minat siswa ini antara lain didukung oleh hasil observasi yaitu “Aktivitas siswa” dalam penggunaan strategi *Role Playing* pada **TABEL 8** berikut.

TABEL 8. Hasil Aktifitas Siswa Siklus I

Indikator	Aspek yang Diamati	Kemunculan	
		Ya	Tidak
Prosedural	Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	√	
Strategi Kognitif	Siswa dapat berperan dan mengikuti arahan Guru dalam menerapkan metode <i>Role Playing</i>		√
Informasi Verbal	Siswa dapat menerima perintah dari Guru dengan baik.	√	
Keterampilan motorik	Siswa dapat menjalankan perannya dengan baik.		√
Sikap	Siswa menunjukkan rasa senang dengan peraturan yang disepakati saat pembelajaran	√	
Jumlah		3	2

TABEL 9. Hasil Obsrvasi Guru Metode Ceramah

Indikator	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan		
		Maksimal	Kurang Memuaskan	Tidak Memuaskan
Prosedural	Prosedur Guru menyiapkan penerapan metode <i>Role Playing</i>	√		
Strategi Kognitif	Kemampuan guru memilih siswa yang berperan dan penonton	√		
Informasi Verbal	Kemampuan guru dalam membimbing permainan <i>Role Playing</i>		√	
Keterampilan motorik	Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>Role Playing</i>		√	
Sikap	Kemampuan penilaian Guru dan pengambilan tindakan saat pengimplementasian <i>Role Playing</i>		√	
Jumlah		2	3	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada **TABEL 9** menunjukkan bahwa semua aspek pada siklus I dalam menggunakan strategi *Role Playing* belum menunjukkan hasil yang maksimal guru masih kurang dalam membimbing permainan dalam metode *Role Playing* serta

interaktif siswa dalam menggunakan metode *Role Playing*. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan proses pembelajaran tentang kemampuan berbicara menggunakan strategi *Role Playing* harus diaplikasikan pada pertemuan selanjutnya.

TABEL 10. Data Hasil Tes Kemampuan Berbicara Pada Kelompok I Siklus I

No.	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan Non Kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ajang	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	29
2	Agus	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	24
3	Alwi	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	24
4	Andri	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	25
5	Fajar	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	27
Jumlah		13	14	13	13	13	14	14	11	12	12	129
Rata-rata												25,8

TABEL 11. Data Hasil Tes Kemampuan Berbicara Pada Kelompok II Siklus I

No	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan Non Kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bambang	3	3	3	4	4	2	3	2	2	2	28
2	Reva	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	25
3	Rizki	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	25
4	Ridwan	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	27
5	Raka	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22
Jumlah		12	13	14	15	14	13	12	12	11	11	127
Rata-Rata												25,4

TABEL 12. Data Hasil Tes Kemampuan Berbicara Pada Kelompok III Siklus I

No	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan non kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	Riki	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	23
12	Siti	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	25
13	Aris	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	26

14	Aziz	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	23
	Jumlah	10	10	9	10	10	8	10	9	11	10	97
	Rata-Rata											24,5

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara pada materi memerankan tokoh drama yang terdapat pada [TABEL 10](#), [TABEL 11](#), dan [TABEL 12](#), peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk melakukan refleksi siklus pertama (I) yang telah dilakukan. Dari hasil analisis data observasi, maka ada beberapa catatan yang dapat dijadikan reklesksi sebagai hasil kesimpulan yaitu:

a. Kurang baiknya aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam memberikan instruksi kepada peserta pemain peran sehingga aktivitas yang dilakukan oleh siswa juga kurang baik.

b. Kurang baiknya guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa sehingga bermain peran belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan pada indicator penelitian.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dan observer mengambil satu kesimpulan bahwa siklus pertama belum seperti harapan dalam penelitian ini dan belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Sesudah Tindakan Siklus II

TABEL 13. Hasil Aktifitas Siswa Siklus II

Indikator	Aspek yang Diamati	Kemunculan	
		Ya	Tidak
Prosedural	Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	√	
Strategi Kognitif	Siswa dapat berperan dan mengikuti arahan Guru dalam menerapkan metode <i>Role Playing</i>	√	
Informasi Verbal	Siswa dapat menerima perintah dari Guru dengan baik.	√	
Keterampilan motorik	Siswa dapat menjalankan perannya dengan baik.	√	
Sikap	Siswa menunjukkan rasa senang dengan peraturan yang disepakati saat pembelajaran	√	
Jumlah		5	

TABEL 14. Hasil Aktifitas Guru Siklus II

Indikator	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan		
		Maksimal	Kurang Memuaskan	Tidak Memuaskan
Prosedural	Prosedur Guru menyiapkan penerapan metode <i>Role Playing</i>	√		
Strategi Kognitif	Kemampuan guru memilih siswa yang berperan dan penonton	√		
Informasi Verbal	Kemampuan guru dalam membimbing permainan <i>Role Playing</i>	√		
Keterampilan motorik	Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>Role Playing</i>	√		
Sikap	Kemampuan penilaian Guru dan pengambilan tindakan saat pengimplementasian <i>Role Playing</i>	√		
Jumlah		5		

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada **TABEL 14** menunjukkan bahwa semua aspek pada siklus II dalam menggunakan strategi *Role Playing* sudah menunjukkan hasil yang maksimal, guru melakukan bimbingan kepada siswa dalam permainan dalam metode *Role Playing* serta

interaktif siswa dalam menggunakan metode *Role Playing*. Oleh karena itu, untuk proses pembelajaran tentang kemampuan berbicara menggunakan strategi *Role Playing* sudah dilaksanakan sesuai dengan aspek atau indikator yang diamati oleh peneliti.

TABEL 15. Data Hasil Tes Kemampuan Berbicara Pada Kelompok I Siklus II

No.	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan Non Kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ajang	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	36
2	Agus	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	34
3	Alwi	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	33
4	Andri	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	35
5	Fajar	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	36
	Jumlah	17	19	17	17	18	20	18	15	17	16	174
	Rata-rata											34,8

TABEL 16. Data Hasil Tes Kemampuan Berbicara Pada Kelompok II Siklus II

No	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan Non Kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bambang	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	37
2	Reva	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	34
3	Rizki	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	32
4	Ridwan	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	34
5	Raka	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	32
	Jumlah	15	16	19	16	17	19	16	18	18	16	169
	Rata-Rata											33,8

TABEL 17. Data Hasil Tes Kemampuan Berbicara Pada Kelompok III Siklus I

No	Nama	Indikator / Aspek Kebahasaan dan non kebahasaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	Riki	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	32
12	Siti	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	35
13	Aris	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	32
14	Aziz	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32
	Jumlah	12	12	12	11	14	13	14	12	15	13	131
	Rata-Rata											32,75

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran pada siklus II yang telah diuraikan pada **TABEL 15**, **TABEL 16**, **TABEL 17**, dan melihat tingkat kemampuan berbicara siswa, maka berdasarkan deskriptif di atas, peneliti menyimpulkan bahwa:

a. Kegiatan Siswa dalam siklus II menggunakan metode *Role Playing* adalah bahwa peneliti dapat mengetahui pada siklus II bahwa semua indikator atau aspek yang dipertahankan karena semua indikator atau aspek memiliki peran penting bagi terlaksananya proses

pembelajaran menggunakan *Role Playing* dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam penerapan strategi *Role Playing* pada siklus II ini pada Aktivitas guru yang terdapat 5 aspek tersebut telah dilaksanakan semua dan pada akhirnya semua aspek yang dilaksanakan sudah maksimal. Hal ini sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh observer.

b. Kegiatan guru dalam siklus II menggunakan metode *Role Playing* adalah bahwa semua aspek pada siklus

II dalam menggunakan strategi *Role Playing* sudah menunjukkan hasil yang maksimal, guru melakukan bimbingan kepada siswa dalam permainan dalam metode *Role Playing* serta interaktif siswa dalam menggunakan metode *Role Playing*. Oleh karena itu, untuk proses pembelajaran tentang kemampuan berbicara menggunakan strategi *Role Playing* sudah dilaksanakan sesuai dengan aspek atau indikator yang diamati oleh peneliti. Hasil test siswa berdasarkan kelompok pada siklus II menggunakan metode *Role Playing* adalah klasifikasi hasil belajar yaitu dengan kriteria penilaian kecakapan akademik adalah 92,8%. Nilai ini dikategorikan **Sangat Baik**, kemudian dalam perkelompok untuk test hasil siswa diketahui bahwa kelompok 2 unggul dengan rata-rata 77.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan peneliti berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam menggunakan strategi *Role Playing* kelas IV di SDN Kondangjaya 1, maka peneliti menghubungkan antara hasil temuan peneliti dengan teori tentang kemampuan berbicara serta strategi *Role Playing*. Untuk mengetahui prasiklus sebelum menggunakan metode *Role Playing* adalah menggunakan metode ceramah dengan hasil yang kurang maksimal ataupun memuaskan sehingga dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dilakukan dengan metode *Role Playing* agar siswa lebih aktif, dan reaktif dalam proses pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan hasil data sebelum ataupun pra siklus dalam menggunakan metode *Role Playing* adalah tingkat kemampuan berbicara dengan indikator kebahasaan dan non kebahasaan, dimana pada indikator kebahasaan memiliki beberapa aspek yang di amati. Dari ketiga kelompok di atas menunjukkan bahwa kelompok 3 dengan rata-rata 23, dengan hal ini bahwa hasil test

perkelompok menunjukkan kategori Kurang Baik,

Selanjutnya digunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara dengan indicator kebahasaan dan non kebahasaan, dimana pada indikator kebahasaan memiliki beberapa aspek yang di amati. Dari ketiga kelompok di atas menunjukkan bahwa kelompok 1 dengan rata-rata 25,8, dengan hal ini bahwa hasil test perkelompok menunjukkan kategori Kurang Baik.

Dengan demikian, siklus I masing kurang maksimal ataupun kurang baik dalam penggunaan metode *Role Playing* sehingga di ulang lagi dengan metode yang sama sehingga ada peningkatan dalam hasil test siswa menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara dengan indicator kebahasaan dan non kebahasaan, dimana pada indikator kebahasaan memiliki beberapa aspek yang di amati. Dari ketiga kelompok di atas menunjukkan bahwa kelompok 2 dengan rata-rata 33,8, dengan hal ini bahwa hasil test perkelompok menunjukkan kategori Baik.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang peningkatan kemampuan berbicara dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1, maka peneliti dapat menyimpulkan secara khusus dari pertanyaan dalam rumusan masalah, antara lain :

- a. Hasil kemampuan berbicara siswa sebelum menerapkan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa aspek atau indikator kebahasaan berada pada posisi rendah dengan nilai 126 rata-rata 31,5%, sedangkan dalam aspek atau indikator non kebahasaan dengan nilai 191 rata-rata 31,83%.
- b. Penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 mengalami peningkatan secara signifikan berdasarkan hasil belajar siswa selama menggunakan metode *Role Playing*. Oleh

karena itu, penerapan metode *Role Playing* merupakan metode yang tepat dalam kemampuan berbicara siswa khususnya jenjang SD.

- c. Hasil kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode *Role Playing* dengan 2 siklus yaitu hasil siklus I dengan 2 kali pertemuan angka dalam aspek atau indikator kebahasaan tersebut berubah naik menjadi 146 dengan rata-rata 36,5%, sedangkan dalam aspek atau indikator non kebahasaan dengan nilai 207 rata-rata 34,5%. Adapun pada siklus II dengan 2 kali pertemuan ternyata kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 ini ternyata naik lagi dengan aspek atau indikator kebahasaan menjadi 186, rata-rata 46,5% sedangkan aspek atau indikator non kebahasaan menjadi 288 dengan rata-rata 48..

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- a. Setelah penulis melakukan penelitian dan telah mendapatkan hasil yang berada pada tingkat tinggi atau sangat baik, maka penulis sarankan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara agar para guru menggunakan strategi *Role Playing* dan juga menggunakan strategi lain yang sesuai dengan bahan yang diajarkan.
- b. Penggunaan strategi *Role Playing* telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa, oleh karena itu hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di SDN Kondangjaya 1.
- c. Sebagai hasil penelitian yang berbasis tindakan kelas, diharapkan kepada guru-guru di SDN Kondangjaya 1 agar menggunakan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran yang lain.

6. Referensi

Ahmad, & Rahmi. (2017). *Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam di Kelas V SD Negeri 1 Peusangan*. Jurnal Pendidikan Almuslim, 5(1), 30-35.

- Ari Yanto. (2015). *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal Cakrawala Pendas, 1(1), 54.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Ekonomi, P., Keguruan, F., & Uhamka, P. (2017). Trisni Handayani. 3(1), 1-13.
- Faisal, S. (2003). *Format-format penelitian sosial*.
- Hariato, E. (2020). *Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara*. Didaktika, 9(4), 411-422.
- Lestari, V. U., Saparahayu, S., & Yulidesni. (2017). *Meningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita melalui Media Audio Visual VCD pada Anak Kelompok B PAUD Dharma Wanita Kabupaten Bengkulu Tengah*. Jurnal Ilmiah Potensia, 2(2), 139-146.
- Prawiyogi, A. G. 2018. *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Picture and Picture dalam Pembelajaran Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah Dasar, Vol. 1, No. 3, 30-38.
- Maurin, H., & Muhamadi, S. I. (2018). *Metode Ceramah Plus Diskusi dan Tugas Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education, 1(2), 65-76. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3526>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 611-620.
- Samsul. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 4(8), 173-192.
- Sitepu, T., & Rita. (2017). *Bahasa Indonesia Sebagai Media Primer Komunikasi Pembelajaran*. Pendidikan Bahasa Dan

Sastra Indonesia, 2(1), 67-73.

Improving Speaking Ability with the *Role Playing* Method in Grade IV Students

Anggy Giri Prawiyogi ✉¹, Sri Wulan Anggraeni², Dian Amalia³, Annita Rosalina⁴

^{1,2,3}Universitas Buana Perjuangan Karawang, ⁴SDN 1 Gandamekar

✉ anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id

Abstract

This study aims to determine the results of students' speaking skills before and after applying the *Role Playing* method, as well as the application of the *Role Playing* method to the fourth grade students of SDN Kondangjaya I. This research is classified as Class Action Research (CAR). This research will create a collaboration between researchers and fourth grade teachers at SDN Kondangjaya I. The data collection techniques used are observation and test. Data analysis in this study used observational data analysis and test data analysis. The results showed, the results of students' speaking ability before applying the *Role Playing* method showed that the linguistic aspect or indicator was in a low position with an average value of 126 with an average of 31.5%, while in non-linguistic aspects or indicators with a value of 191 an average of 31.83 %. The application of the *Role Playing* method in improving the speaking ability of fourth grade students at SDN Kondangjaya 1 has increased significantly based on student learning outcomes while using the *Role Playing* method. Therefore, the application of the *Role Playing* method is the right method in students' speaking skills, especially at the elementary level. The results of students' speaking ability after applying the *Role Playing* method with 2 cycles, namely the results of the first cycle with 2 meetings of numbers in the linguistic aspect or indicator changed to 146 with an average of 36.5%, while in the non-linguistic aspect or indicator with a value of 207 an average of 34.5%. As for the second cycle with 2 meetings, it turns out that the speaking ability of fourth grade students at SDN Kondangjaya 1 turned out to be up again with linguistic aspects or indicators to 186, an average of 46.5% while non-linguistic aspects or indicators became 288 with an average of 48.

Keywords: *Role Playing Method, Speaking Ability, Student Language*
