

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 15 artikel jurnal mengenai penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sebagian besar hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara yang ditandai dengan meningkatnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan bahasa, kepercayaan diri, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keterampilan berbicara, penerapan metode *role playing* juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, seperti meningkatnya partisipasi siswa, kemampuan bekerja sama, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

B. Saran

Bagi peneliti selanjutnya Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai metode *role playing* dengan cakupan yang lebih luas, menggunakan jumlah artikel yang lebih banyak, atau mengombinasikannya dengan media pembelajaran maupun model pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh metode *role playing* terhadap aspek keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, membaca, dan menulis.

C. Lampiran Artikel Jurnal

Lampiran ini berfungsi sebagai bukti pemilihan sumber data sekaligus memberikan ringkasan mengenai tujuan, metode, dan temuan utama dari setiap artikel yang menjadi dasar analisis penelitian. Adapun dari 15 jurnal yang telah dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Menurut Anggy Giri et al., (2022) “Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV”

JSD: Jurnal Sekolah Dasar, 7 (2), September 2022, pp. 197-208



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 <i>Role Playing</i>, Kemampuan Berbicara, Kebahasaan Siswa	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode <i>Role Playing</i>, serta penerapan metode <i>Role Playing</i> pada siswa kelas IV SDN Kondangjaya 1. Penelitian ini tergolong ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi peneliti dan guru kelas IV SDN Kondangjaya 1. 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 <i>Role Playing</i> 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 <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 mengalami peningkatan secara signifikan berdasarkan hasil belajar siswa selama menggunakan metode <i>Role Playing</i>. Oleh karena itu, penerapan metode <i>Role Playing</i> merupakan metode yang tepat dalam kemampuan berbicara siswa khususnya jenjang SD. Hasil kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode <i>Role Playing</i> 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.

2. Menurut Hasan, Ris Anggriani (2025) “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar”

JADIKA
Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

e-ISSN 3090-5362
Volume 1, Nomor 1, Januari 2025, Hal (34-42)
Open Acces: <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika>

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Hasan^{1*}, Ris Anggriani²

^{1,2} STKIP Yapis Dompu, Dompu, Indonesia

*Corresponding author email: hasanbsiyapis@gmail.com

Abstrak

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Namun, banyak siswa mengalami kecemasan dan kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Dompu. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Sebanyak 40 siswa dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen (metode bermain peran) dan kontrol (metode konvensional). Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk membandingkan peningkatan skor keterampilan berbicara. Hasil penelitian menemukan bahwa Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata skor keterampilan berbicara sebesar 41.8%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 14.8%. Hasil ini menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam mengurangi kecemasan dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. dan kesimpulannya bahwa metode bermain peran efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dan direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: metode bermain peran; pembelajaran bahasa indonesia; keterampilan berbicara

Abstrack

Education is an important aspect in an individual's life, which not only transfers knowledge, but also develops skills, including speaking skills. Speaking skills in elementary schools, especially in Indonesian language subjects, have a vital role in improving students' communication skills. However, many students feel anxious and lack confidence when speaking in front of the class. One method that can overcome this problem is the role play method, which allows students to interact in real situations, reduce anxiety, and improve their speaking skills. This research aims to determine the effect of the role playing method on the speaking skills of class IV students at SDN 2 Dompu. The research method used was an experiment with a pre-test and post-test design, involving 40 students who were divided into two groups: experimental and control. The results showed a significant increase in the speaking skills of students who took part in learning using the role-playing method, with an average score increase of 41.8% in the experimental group, compared to 14.8% in the control group. This research suggests applying the role playing method as an alternative to improve students' speaking skills in elementary schools

Keyword: role playing method; Indonesian language learning; speaking skills

Article History:

Submissions: 2024-12-11

Accepted: 2024-12-18

Published: 2025-01-06

3. Menurut Riza Meishaparina, et al., (2023) “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki”

Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 09 Nomor 02, Juni 2023

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
 KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS II
 SDN 013 PASIR KALIKI**

Riza Meishaparina¹, Dwi Heryanto², Widasari³

¹PGSD PPG Prajabatan Universitas Pendidikan Indonesia

¹meishaparina@gmail.com, ²dwi_heryanto@upi.edu, ³widasari528@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by learning which is dominated by smart students in class, another problem found is when students are asked to speak in front of the class and share experiences, ideas, and ideas students tend to be shy, less expressive, confused about what to do. convey. The solution to this problem is the use of the Role Playing method. This study aims to determine the effect of using the Role Playing method on the speaking skills of students in class II-B SDN 013 Pasir Kaliki. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Based on the analysis of performance test scores there was an increase in students' speaking skills. The results of the research on student activities experienced an increase from cycle I obtaining a percentage of 72.20% in the medium category and in cycle II obtaining a percentage of 86.10% in the high category. The ability to speak in cycle I obtained a percentage of 40% in the low category and increased to 80% in the high category. Based on the problems that have been described, it can be said that the application of the Role Playing method can improve the speaking skills of class II students at SDN 013 Pasir Kaliki.

Keywords: method, role playing, classroom action research.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang didominasi oleh peserta didik yang pintar di kelas, masalah lain yang ditemukan adalah ketika peserta didik diminta untuk berbicara di depan kelas dan menceritakan pengalaman, ide, dan gagasan peserta didik cenderung malu, kurang ekspresif, bingung apa yang harus disampaikan. Solusi dari permasalahan tersebut yakni penggunaan metode Role Playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas II-B SDN 013 Pasir Kaliki. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan analisis nilai tes performa terjadi peningkatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Hasil penelitian pada aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 72,20% dengan kategori sedang dan pada siklus II memperoleh persentase 86,10% dengan kategori tinggi. Kemampuan berbicara pada siklus I memperoleh persentase 40% dengan kategori rendah dan meningkat menjadi 80% dengan kategori tinggi. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa adanya penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II SDN 013 Pasir Kaliki.

Kata Kunci : role playing, keterampilan berbicara, penelitian tindakan kelas

4. Menurut Sari Sartika, et al., (2023) “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa”

JKP: Jurnal Pendidikan Khasanah

E-ISSN 2985-7317
Volume 1 Nomor 3, Mei 2023

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD INPRES LANGKOWA KABUPATEN GOWA

Sartika Sari¹, Andi Sukri Syamsuri², Aco Karumpa³

^{1,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Alauddin, Indonesia

email: tikas4661@gmail.com¹, sukri.syamsuri@uin-alauddin.ac.id², aco@unismuh.ac.id³

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa melalui penerapan metode *role playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yakni siklus I yang mencakup empat kali pertemuan dan siklus II juga mencakup empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa sebanyak 14 orang siswa yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan dan data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa, hal ini dapat dilihat pada siklus I skor rata-rata sebesar 56,42% dan siswa yang berada dikategori tuntas sebanyak 4 orang. Meningkat pada siklus II diperoleh skor rata-rata sebesar 80% dan siswa yang berada dalam kategori tuntas sebanyak 11 orang. Di samping itu hasil belajar siswa pada setiap akhir proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II menunjukkan nilai yang cukup meningkat sesuai dengan indikator pencapaian ketuntasan belajar dan hasil observasi siswa di setiap siklus menunjukkan peningkatan. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Metode *Role Playing*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan harus mampu membuat siswa kreatif dan inovatif dalam membentuk pola pikir siswa di dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kajian teori yang didefinisikan oleh (Sukirman & Rustan, 2010) yaitu di dalam konteks pendidikan multikultural yang berkarakter pengajar harus mampu memberikan contoh-contoh pengaplikasian nilai dan tingkah laku kesehariannya. Kegiatan pendidikan siswa menjadi unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Ihsan, 2015) berpendapat bahwa Pendidikan dapat disalurkan dengan berbagai cara yang salah satunya ialah dengan berbicara. (Arifin, 2008: 30) mendefinisikan bahwa berbicara mendefinisikan dalam komunikasi langsung atau tatap muka. Pembicara yang baik mampu memberikan contoh agar dapat ditiru oleh penyimak yang baik. Pembicara yang hebat dapat memberikan contoh agar dapat ditiru oleh penyimak yang baik. Pembicara yang baik mampu memudahkan penyimak untuk menangkap pembicaraan yang disampaikan. Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara akan lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain, keberhasilan menggunakan ide itu sehingga dapat diterima oleh orang yang mendengarkan atau yang diajak berbicara. Menurut Rustan & Hasriani, 2019 berpendapat bahwa seseorang yang kurang mampu memiliki kemampuan berbicara akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain. Proses pembelajaran hakekatnya ialah untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar peserta didik melalui berbagai intelektual dan pengalaman belajar. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi.

Bahasa adalah perseptif bagi orang untuk memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk sosial di mana mereka membutuhkannya untuk berinteraksi dengan manusia lain. Interaksi antar manusia akan terjadi dengan baik secara lisan atau tertulis apabila manusia memiliki keterampilan berbahasa yang baik pula,

5. Menurut Mukhbita, et al., (2025) “A Systematic Literature Review on the Role Play Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Children”



TOFEDU: The Future of Education Journal

Volume 4 Number 1 (2025) Page: 137-151

E-ISSN 2961-7553 P-ISSN 2963-8135

<https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>

A Systematic Literature Review on the Role Play Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Children

Alya Mukhbita¹, Chorry Novita Harianja², Mega Lefina Natania³, Nindha Iqlima Meywanthi⁴, Rezzy Apriska Sofyeni⁵, Putri Hana Pebriana⁶

Corresponding Author: ¹mukhbitaalya441@gmail.com ²topchorry@gmail.com ³lefinanatania@gmail.com

⁴nindhaindah0@gmail.com ⁵rezzyapriskasofyeni@gmail.com ⁶putripebriana99@gmail.com

1,2,3,4,5,6 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Bangkinang

ABSTRACT

The component of language development in children that is uninteresting and less fascinating is what prompted this research to be conducted. In addition, kids frequently struggle when it comes to effectively communicating with their peers, instructors, and the world around them. The approach of role playing is the answer that will allow you to overcome this obstacle. This study will use the approach of role playing to investigate the speaking abilities of primary school pupils in order to determine how well they can communicate. Learning materials may be mastered via the use of the role playing approach, which involves students acting out the roles of inanimate objects and living things. This helps students develop their imaginations and appreciation for the subject matter. The research is conducted using a procedure known as a literature review, which involves looking at a variety of library sources that are pertinent to the subject of the study. According to the findings of the research, the method of role acting has the potential to enhance the acquisition of Indonesian by primary school pupils in terms of their speaking abilities. For the purpose of this study, a literature evaluation of publications published during the past five years was conducted, and a total of fifteen articles that fulfilled the requirements were collected.

Keywords: Literature Review, Role Play Learning Model, Speaking Skills

PENDAHULUAN

Sebagaimana yang dikemukakan oleh (RahmaDila et al., 2024). Salah satu tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk mendorong siswa terlibat dalam kegiatan yang lebih kreatif dan aktif saat mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Berbagai pengalaman pembelajaran interaktif yang tersedia membantu untuk mencapai tujuan ini. Kegiatan yang diikuti siswa untuk belajar perlu diatur sedemikian rupa sehingga memberikan siswa pengalaman belajar yang memadukan proses mental dan fisik. Hal ini diperlukan agar siswa dapat membangun kompetensi. Interaksi antara siswa, interaksi antara siswa dan guru, interaksi dengan lingkungan, dan akses ke sumber belajar di luar kelas adalah banyak cara di mana pengalaman ini dapat dicapai. Siswa akan dapat meningkatkan kapasitas mereka untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan cara yang tepat dan dapat diterima, baik secara lisan maupun tertulis, sebagai hasil dari proses pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, siswa akan mendapatkan kesempatan untuk mengenali dan menghargai karya sastra yang telah dihasilkan di seluruh Indonesia. Menurut Azwardi (Istiqoh, 2020), bahasa Indonesia meliputi lima keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

6. Menurut Sayidah Nur, et al., (2024) “Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara”



METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA

Sayidah Nur Holipah¹, Gugun Gunawan², Azwar Anas³
 Institut Ummul Quro Al Islami Bogor¹²³
sayidahnur09@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kompetensi berbicara mahasiswa tingkat fakultas dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati dampak pendekatan role play getting to know terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV Bahasa Indonesia di SD Negeri Leuwiliang 04. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain lembaga manipulasi yang paling sederhana, sampel yang diteliti berjumlah 20 orang mahasiswa. Pengujian dalam penelitian menggunakan uji validitas rakitan dan uji reliabilitas. Analisis rekaman menggunakan uji T-check sampel yang tidak bias setelah melalui rentang uji prasyarat meliputi ujian normalitas dan penilaian homogenitas. Hasil penelitian diperoleh dari uji T-test sampel netral bahwa biaya kepentingan (2-tailed) berubah menjadi 0,000, sehingga H_0 ditolak dan H_a menjadi tipikal. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan di atas, menunjukkan bahwa fungsi pendekatan pengenalan perjudian mempunyai pengaruh yang besar terhadap kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

ABSTRACT

The historical past of this research is the low speaking competencies of students at primary faculty level. This study targets to observe the impact of the role playing getting to know approach on college students' talking capabilities in class IV Indonesian at SD Negeri Leuwiliang 04. The studies method used is quantitative with an simplest manipulate institution design, the sample studied turned into 20 college students. testing in research uses assemble validity checks and reliability exams. records analysis used the unbiased samples T-check after going through the prerequisite test ranges including normality exams and homogeneity assessments. The results of these studies received from the impartial samples T-test that the importance cost (2-tailed) turned into 0.000, so H_0 became rejected and H_a became typical. Based totally on the outcomes of the studies and calculations above, it suggests that the function gambling getting to know approach has a large impact on students' speaking abilities.

Keywords: Role Playing Method, Speaking Skills, Elementary School Indonesian Language Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk membimbing dan mengembangkan pribadi manusia, secara lahir maupun batin. Menurut para ahli, pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan bagi individu atau kelompok dengan pengajaran serta pelatihan untuk mengubah sikap dan perilaku. Setiap manusia dapat menjadi lebih dewasa melalui pendidikan karena Pendidikan memiliki efek dan fungsi sangat positif bagi manusia. Pendidikan juga menghilangkan buta huruf dan memberikan keterampilan dan



7. Menurut Ramasari, I, et al., (2026) “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 24 Banda Aceh”

*Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 01, Maret 2026*

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SDN 24 BANDA ACEH**

Ika Ramasari¹, Wahidah Nasution², Teuku Mahmud³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena
ikaramasariramasari@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' speaking skills in Indonesian language subjects through the application of the Role Playing method on the "Interview" material. This study was conducted in class IVd SDN 24 Banda Aceh. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques in this study used a speaking skills test in the form of performance assessment with an assessment rubric, observation of learning activities and documentation of learning activities. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the average value of students' speaking skills increased from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, the average value of students' speaking skills was 72.36 with a completion percentage of 57.57%. In Cycle II, the average value increased to 80.63% with a completion percentage of 87.87%. Based on these results, it can be concluded that the application of the Role Playing method can improve students' speaking skills in Indonesian language subjects in class IV SDN 24 Banda Aceh.

Keywords: *Role Playing Method, Speaking Skills, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) pada materi “Wawancara”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVd SDN 24 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan berbicara berupa penilaian unjuk kerja dengan rubrik penilaian, observasi aktivitas pembelajaran serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebesar 72,36 dengan persentase ketuntasan 57,57%. Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,63% dengan persentase ketuntasan sebesar 87,87%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 24 Banda Aceh

Kata Kunci: Metode Role Playing, Keterampilan Berbicara, Penelitian Tindakan Kelas

8. Menurut Yuniati et al., (2021) “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas II SDN Karangrejo 04 Jember”

Yuniati et al., Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode

1

Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas II SDN Karangrejo 04 Jember

Nadila Yuniati, Suhartiningsih, Zetti Finali

Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Besuki, Bondowoso 68251

E-mail: suhartiningsih.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang terjadi dalam keterampilan berbicara yang terbukti dengan dilakukan tanya jawab pada saat pembelajaran oleh guru hanya beberapa siswa yang dapat menjawab, dikarenakan banyak siswa yang masih malu dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Menurut data awal tersebut, ada beberapa penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa, seperti kurangnya ketertarikan siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia serta kurangnya materi yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah proses penerapan metode bermain peran dan bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain peran pada siswa kelas II di SDN Karangrejo 04 Jember?. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas II SDN Karangrejo 04 Jember pada semester ganjil tahun 2019/2020 dengan jumlah siswa 34 siswa yang terdiri 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui metode wawancara dan metode dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif dengan cara memberikan skor pada setiap indikator keterampilan berbicara yang dinilai. Hasil analisis menunjukkan rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas II. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas II di SDN Karangrejo 04 Jember. Faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan tersebut adalah ketidak tertarikannya siswa dan kurangnya pemberian materi kepada siswa.

Kata Kunci: keterampilan berbicara dan bermain peran.

Abstract

This research is motivated by the problems that occur in speaking skills as evidenced by the question and answer while learning by the teacher only a few students can answer, because many students are still shy and lack of confidence in expressing their opinions. According to the preliminary data, there are several reasons for the lack of students' speaking skills, such as the lack of student interest in learning Indonesian and the lack of material provided. This study aims to find out how the process of applying the role playing method and how to improve students' speaking skills through the role playing method in class II students at SDN Karangrejo 04 Jember. The research design used in this study was a classroom action research design. The subjects of this study were students of class II SDN Karangrejo 04 Jember in the odd semester of 2019/2020 with a total of 34 students consisting of 20 male students and 14 female students. Data collection methods used are through the interview method, the documentation method. Analysis of the data used is qualitative and quantitative analysis by giving a score on each indicator of the assessed speaking skills. The results of the analysis showed the low speaking skills of class II students. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the low speaking skills of second grade students at SDN Karangrejo 04 Jember. The factors that cause these errors are the students' lack of interest and the lack of giving material to students.

Keywords: speaking and role playing skills.

Pendahuluan

Bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan termasuk di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri atas empat keterampilan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan yang dibutuhkan peserta didik yakni keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Satria (2008) mengatakan bahwa keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas [1]. Sedangkan Musaba mengemukakan bahwa berbicara berarti berkomunikasi secara lisan. Oleh sebab itu, banyak hal yang harus diperhatikan, misalnya berkaitan dengan penggunaan bahasa, penampilan fisik, keadaan mental, dan situasi sosial budaya yang melingkupi proses pembicaraan atau komunikasi itu sendiri [2].

Menurut Sanjaya mengatakan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-

9. Menurut Rika Kurnia Sari (2020) “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD”



JPdK Volume 2 No1 Tahun 2020 Halaman 61-67
JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING
Research & Learning in Primary Education



Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD

Rika Kurnia Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
Email: rikakurniasari99@gmail.com

Abstrak

Tujuan pembuatan jurnal ini untuk menganalisis kembali penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada Bahasa Indonesia di sd. Penelitian jurnal ini menggunakan meta analisis yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian-penelitian sebelumnya. Langkah penelitian yang dilakukan yaitu dengan merumuskan masalah penelitian, kemudian mencari hasil penelitian dari jurnal yang relevan dan sejenis untuk dianalisis datanya. Data dikumpulkan dengan menelusuri jurnal via online melalui Google Scholar, Freefullpdf.com dan Google Cendikia dengan kata kunci” model *role playing*”, kemampuan berbicara”, “pembelajaran bahasa indonesia SD”. Dari pencarian data tersebut mendapatkan 10 artikel yang relevan dan sesuai dengan judul jurnal yang diambil. Data yang didapat dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran *role playing* mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara mulai dari 15% sampai yang tertinggi 105%, dengan rata-rata 37%

Kata kunci: *model role playing, kemampuan berbicara, pembelajaran bahasa indonesia SD*

Abstract

The purpose of making this journal is to re-analyze the use of *role playing* learning models in improving the ability to speak Indonesian in elementary school. This research journal uses meta-analysis which is a series of information derived from a number of data in previous researches. The research step is to formulate a research problem, then look for research results from relevant journals and the like to analyze the data. Data was collected by searching journals via online through Google Scholar, Freefullpdf.com and Google Scholar with the keywords "*role playing models*", *speaking skills* ", "*Indonesian elementary language learning* ". From the search for the data, 10 articles were relevant and in accordance with the journal title taken. The data obtained were analyzed using qualitative descriptive analysis. Based on the analysis of the *role playing* learning model is able to help improve students' speaking skills ranging from 15% to the highest 105%, with an average of 37%

Keywords: *role playing models, speaking ability, Indonesian elementary school learning*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 yang berlaku menyatakan bahwa dalam lingkungan belajar terdapat interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar. Dalam rangka mewujudkan undang-

undang yang berlaku maka guru sebagai pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau disebut dengan PAIKEM. Dalam mencapai hal itu maka guru harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang

10. Menurut Minda Mokoginta (2024) “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Bintau”



Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei 2024, 10 (10), 968-983

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11559155>

p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364

Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development

Available online at <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>

Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Bintau

Minda Mokoginta¹, Roos M. S. Tuerah², Stien A. Dien³

Universitas Manado

Received: 02 Mei 2024
Revised: 08 Mei 2024
Accepted: 15 Mei 2024

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Keterampilan berbicara pada kelas V SDN BINTAU. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti dengan upaya meningkatkan hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN BINTAU dengan jumlah siswa 25 orang, murid laki-laki 13 orang dan murid perempuan 12 orang. Waktu pelaksanaan penelitian ini di laksanakan pada tahun ajaran 2023/2024. keterampilan berbicara dan aktivitas belajar murid kelas V SDN BINTAU mengalami peningkatan. peningkatan Pada siklus I, dari 3 (27%) murid menjadi pada siklus II sebanyak 11 (100%) Hal tersebut terlihat dari murid yang hadir, bertanya, menjawab pertanyaan semakin bertambah, murid semakin aktif menyelesaikan tugas, dan murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran semakin berkurang. Keseluruhan dari hasil analisis kuantitatif dan deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN BINTAU

Keywords: Model Pembelajaran *Role Playing*, Peningkatan Keterampilan Berbicara

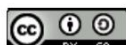
(*) Corresponding Author: mindamokoginta2003@gmail.com¹, roos.tuerah@gmail.com², dienstien@unima.ac.id³

How to Cite: Mokoginta, M., Tuerah, R., & Dien, S. (2024). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Bintau. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 968-983.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa melalui berbagai interaksi pengalaman belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia. Oleh karena itu, untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi.

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan produktif dan reseptif. Menyimak dan membaca merupakan kegiatan yang reseptif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menerima pesan dari pembicara atau penulis, sedangkan dua aspek lain berbicara dan menulis merupakan kegiatan yang produktif. Yunus (2013: 1.6) berpendapat bahwa aktif



11. Menurut Hidayat et. al (2016) “Efektivitas *Metode Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari”

Hidayat, Syaodih, Zahara

EDUCARE Vol. 14, No. 2, Des. 2016

EDUCARE

p-ISSN 1412-878X
e-ISSN

Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari

Lutfi Muhammad Hidayat¹, Erliany Syaodih², Rita Zahara³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Berbicara.

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran Role Playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Metode penelitian yang digunakan adalah True experimental design, True experimental design yang digunakan adalah posttest-only control design. dengan sampel di kelas IV A sebanyak 30 peserta didik dan di kelas IV B 30 peserta didik kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran Role Playing dan kelas kontrol diberi perlakuan metode konvensional. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan keterampilan berbicara peserta didik. berdasarkan uji statistik diperoleh $Sig = 0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh hasil belajar yang signifikan dibanding dengan metode pembelajaran konvensional.

Correspondence Author

¹lutfimuhammad@gmail.com

²erliany.syaodih15@gmail.com

³ritarita3110@yahoo.com

How to Cite

Hidayat, L. M., Syaodih, E., Zahara, R. (2016). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari. *Educare*, Vol. 14, No. 2, Des. 2016, 18-29

12. Menurut Auliyati, Y et. al (2021) “*A Systematic Literature Review On Metode Role Play Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Sekolah Dasar*”

Jurnal Parameter Volume 33 No. 2
DOI : doi.org/10.21009/parameter.332.05
P-ISSN : 0216-261X E-ISSN : 2620-9519

**A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW ON METODE ROLE PLAY
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
ANAK SEKOLAH DASAR**

Yetty Auliyati¹, Chairina Putri Mardiani², Endang Wahyudiana^{3*}

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta, 13220

Email: ³endangwahyudiana@unj.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstract

Speaking skills in elementary school students must be mastered by students for the continuity of communication and social life of students. this study aims to: 1) identify the influence of elementary school students' speaking skills, 2) identify the effectiveness of the role playing method to improve elementary school students' speaking skills the effectiveness of the role playing method to improve elementary school students' speaking skills, 3) analyze publication trends (objectives, methods, and research results) in scientific journals in 2010 - 2022 related to improving speaking skills using the role playing method publication trends (objectives, methods, and research results) in scientific journals in 2010 - 2022 related to improving speaking skills using the role playing method. This journal uses a systematic literature review method with all articles that have been found and processed based on the criteria of inclusion, exclusion, quality assessment then found 11 articles that have been analyzed in accordance with the research questions that have been set. The results of the research are the effectiveness of using the role playing method in improving the speaking skills of elementary school students which has been widely discussed by previous studies including the influence from within students and the influence from outside students, the techniques used in the research in the period 2010 - 2022.

Keywords: *speaking skills; role playing; elementary school students; systematic literature review*

Abstrak

Keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar harus dikuasai oleh siswa untuk keberlangsungan komunikasi dan kehidupan sosial siswa. penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengidentifikasi pengaruh kemampuan berbicara siswa sekolah dasar, 2) mengidentifikasi efektifitas metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar efektifitas metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, 3) menganalisis kecenderungan publikasi (tujuan, metode, dan hasil penelitian) dalam jurnal ilmiah tahun 2010 – 2022 berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan metode *role playing* kecenderungan publikasi (tujuan, metode, dan hasil penelitian) dalam jurnal ilmiah tahun 2010 – 2022 berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan metode *role playing*. Jurnal ini menggunakan metode *systematic literature review* dengan seluruh artikel yang telah ditemukan dan diolah berdasarkan kriteria inklusi, eksklusi, quality assessment kemudian ditemukan 11 artikel yang telah dianalisis sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Hasil penelitian berupa efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar yang sudah banyak dibahas oleh penelitian terdahulu termasuk pengaruh dari dalam diri siswa maupun pengaruh dari luar diri siswa, teknik yang digunakan dalam penelitian dalam kurun tahun 2010 – 2022.

Kata Kunci: *keterampilan berbicara; role playing; siswa sekolah dasar; systematic literature review*

13. Menurut Priatna et. al (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”

View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk

brought to you by CORE

provided by Pasundan University Journal

Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume IV Nomor 2, Desember 2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Asep Priatna¹, Ghea Setyarini²
^{1,2}STKIP Subang

¹aseppriatna064@gmail.com, ²setyarinig@gmail.com

ABSTRACT

Based on the results of field studies conducted by researchers, the quality of teaching and speaking of students in grade IV SDN Sukamaju is still less active in terms of speaking, they prefer to talk during lessons, do not want to ask questions, say nothing and if the teacher asks to speak, students are still stammering, embarrassed and doubtful. With this in mind, it can be seen that fourth-grade students still do not have the speaking skills, and it is difficult to communicate the information obtained. Researchers are learning to role-play learning models for class IV student learning in Indonesian language learning and for class IV students' understanding by applying role-playing learning models to speaking learning in Indonesian language learning. The method used in this study is a quantitative study kind of quasi experiment conducted on students in class IV SDN Sukamaju with a total of 42 students, consisting of IV A 21 people and class IV B 21 people. This research uses the Nonequivalent Control Group Design. Data The results of the study were obtained from interviews, tests, questionnaires, observations, and documentation. The average value of the post-test class using conventional learning has an average value of 74.90. In contrast, the experimental class that uses the role-playing model has an average value of 80.19. It can simplify learning by using role learning models that can help students in learning to read in learning Indonesian.

Keywords: *Role Play Learning Model, Learning Skills*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti, keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Sukamaju masih kurang aktif dalam hal berbicara, kebanyakan mereka pasif saat pelajaran, tidak mau bertanya, diam saja dan jika guru meminta berbicara, siswa masih terbata-bata, malu dan ragu-ragu. Dengan memahami hal tersebut, dapat diketahui bahwa siswa kelas IV masih belum memiliki keterampilan berbicara dan sulit mengkomunikasikan informasi yang diperolehnya. Peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan untuk mengetahui sikap siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sukamaju dengan jumlah 42 siswa, yang terdiri dari IV A 21 orang dan kelas IV B

14. Menurut Janati et. al (2026) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* dalam Seni Teater pada Siswa Kelas III”

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* dalam Seni Teater pada Siswa Kelas III

Umi Mufida Janati¹, M. Setyo Wardono^{1*}

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji upaya peningkatan kemampuan berbicara peserta didik kelas III dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di SD Cahaya Budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara sekaligus mengetahui bagaimana reaksi mereka ketika model *role playing* digunakan dalam pembelajaran. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan empat kegiatan utama dalam masing-masing dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, ujian dan angket digunakan sebagai metode pengumpulan data. Angket dan lembar tes digunakan sebagai alat bantu belajar. Berdasarkan temuan penelitian, kemampuan berbicara peserta didik meningkat dari 30% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Selain itu, reaksi peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* juga meningkat. Pada siklus I, tingkat respon peserta didik meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II mencapai 90%, yang termasuk tergolong “sangat efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas III SD Cahaya Budaya dapat meningkatkan kemampuan berbicara melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.

Kata kunci

Keterampilan berbicara; *Role playing*; Seni teater

Abstract

This study examines efforts to improve the speaking skills of third-grade students using the *role-playing learning model* at Cahaya Budaya Elementary School. The purpose of this study was to improve speaking skills and to determine their reactions when the *role-playing model* was used in learning. Planning, implementation, observation, and reflection were the four main activities in each of the two cycles of classroom action research (CAR) used in this study. In this study, tests and questionnaires were used as data collection methods. Questionnaires and test sheets were used as learning aids. Based on the research findings, students' speaking skills increased from 30% in cycle I to 80% in cycle II. In addition, students' reactions to the application of the *role-playing learning model* also increased. In cycle I, the student response rate increased to 70%, and in cycle II it reached 90%, which is categorised as “very effective.” Thus, it can be concluded that third-grade students at Cahaya Budaya Elementary School can improve their speaking skills through the application of the *role-playing learning model*.

Keywords

Speaking skills; *Role playing*; Theater arts

Korespondensi
M. Setyo Wardono
msetyowardono.pgsd@unusida.ac.id

15. Menurut Yuniandari et. al (2024) “ Pembelajaran Kooperatif *Tipe Role Playing* Berbantuan Media *E-Komik* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD”

INDONESIAN JOURNAL OF INSTRUCTION

Volume 5 Nomor 3 2024, pp 343-353

E-ISSN: 2745-8628

DOI: <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.80281>



Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Media E-Komik terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD

Lisna Yuniandari^{1*}, Maria Goreti Rini Kristiantari²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Dasar, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

*Corresponding author: lisna.yuniandari@undiksha.ac.id

Abstrak

Keterampilan berbicara harus dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Akan tetapi pada saat ini keterampilan berbicara yang diperoleh oleh siswa dari beberapa mata pelajaran masih belum maksimal, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbantuan media e-komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Penelitian ini termasuk dalam rancangan eksperimen semu menggunakan rancangan Quasi Experimental Desain. Populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SD yang berjumlah 202 siswa yang terdiri dari 8 kelas dari 5 sekolah. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik sample random sampling. Didapatkan kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa dan pada kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Pengumpulan data keterampilan berbicara menggunakan metode non tes berupa observasi berstruktur dengan instrument rubrik penilaian. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbantuan media e-komik dengan kelompok siswa dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbantuan media e-komik berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Kooperatif Tipe *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

Abstract

Speaking skills must be well mastered by students, especially since primary school age. However, at the moment, the speech skills acquired by students in some subjects are still not maximum, especially in the Indonesian language subject. The study aims to analyze the influence of cooperative role-playing learning models with e-comic media on Indonesian speaking skills of students of 4th grade SD. The research is included in the experimental design using the Quasi Experimental Design design. This research population is a total of 4th grade of elementary school students of 202 students consisting of 8 classes from 5 schools. Samples are determined using random sampling techniques. We got an experimental class of 22 students and a control class of 24 students. Data analysis used in this study is descriptive analysis and inferential statistical analysis. Data collection of speaking skills using non-test methods of structured observation with the instrument of the evaluation rubric. Based on the results of data analysis, it is obtained that $t_{count} > t_{table}$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. It shows that there are significant differences in Indonesian-speaking skills between groups of students studied with cooperative role-playing learning models supported by e-comics media and group of students taught with conventional learning. It can be concluded that the cooperative learning model supported with e-komics media has a significant impact on the Indonesians speaking skills of students of 4th grade of elementary school.

Keywords: Cooperative Role Playing, Speaking Skills, Indonesia Language

History:
Received : May 11, 2024
Accepted : August 24, 2024
Published : September 25, 2024

Publisher: Undiksha Press
Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

