



## **Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

**Mar'atul Muthi'ah<sup>1✉</sup>, Suharmono Kasiyun<sup>2</sup>, H. Syamsul Ghuftron<sup>3</sup>, Pance Marianti<sup>4</sup>**

Universitas Nahdlatul Ulama, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail : [maratulmuthiah090.sd17@student.unusa.ac.id](mailto:maratulmuthiah090.sd17@student.unusa.ac.id)<sup>1</sup>, [suharmono@unusa.ac.id](mailto:suharmono@unusa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[syamsulghuftron@unusa.ac.id](mailto:syamsulghuftron@unusa.ac.id)<sup>3</sup>, [pancemarianti@unusa.ac.id](mailto:pancemarianti@unusa.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya peningkatan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode bermain peran Pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya. ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Class Room Action Research) atau yang sering disebut dengan PTK, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, soal tes (post-test), dan dokumentasi. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cara bagaimana upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VB SDN Kertajaya Surabaya metode yang tepat, yaitu bahwa metode yang mampu membuat semua siswa terlibat dalam suasana pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan bahasa Indonesia. Dan telah terbukti memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, keterampilan berbicara dan bermain peran.

### **Abstract**

*This research aims to find out how to improve students' speaking skills in Bahasa Indonesia subject using the role-playing method in class VB at SDN Kertajaya V/211 Surabaya. The type of research uses Class Room Action Research or what is often referred to as CAR, with data collection techniques in observation, question paper (post-test), and documentation. The application of learning uses the role-playing method in Bahasa learning is an effort to improve the speaking skills of students in the class VB SDN Kertajaya Surabaya. The right method is the method that can make all students involved in the learning atmosphere and improve students' speaking skills using Indonesian. And it has been proven to have a considerable influence on student learning outcomes.*

**Keywords:** classroom action research, speaking skill and role – playing.

## PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tak akan terlepas dari kegiatan berbahasa. Seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain dengan menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar manusia. Dalam berkomunikasi ini juga diperlukan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang terbatas (tidak terampil) akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan kepada penerima pesan. Maka dengan berbicara yang baik dan benar maka pesan yang ingin disampaikan oleh pembicara kepada penerima pesan sesuai dengan keinginan dari pembicara dan komunikasipun akan berjalannya baik.

Kemampuan atau keterampilan berbicara tidak begitu saja dimiliki oleh seseorang, diperlukan bimbingan dari lingkungannya dan banyak latihan (praktik). Kemampuan atau keterampilan berbicara ini dapat dikembangkan melalui program sekolah, rancangan yang direncanakan secara tidak umum serta latihan-latihan. Kemampuan atau keterampilan berbicara jika dikembangkan secara beraturan makin lama semakin lengkap, mengandung makna strukturnya menjadi benar, sebagainya yang dapat dilakukan semakin tepat, kalimat-kalimatnya semakin berbagai macam-macam. Pendapat Anderson (1972) dalam Henry Guntur Tarigan (2008: 1), dalam penjelasan berbicara dan mendengar adalah proses yang hampir sama. Mendengar merupakan bagian penting dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Dari keterampilan menyimak akan terbentuk suatu kebiasaan untuk memperhatikan, memahami pembicaraan orang lain dan dapat menanggapi secara kritis (Hayani, 2019).

Keterampilan berbicara sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Mariati, 2021). Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada suatu situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di luar kelas (Ahmad et al., 2016). Bermain peran merupakan kegiatan yang merangsang siswa untuk berbicara dan melatih kelancaran dengan menggunakan bahasa yang ingin siswa pelajari dalam konteks tertentu dan akan lebih menyenangkan jika kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tema pelajaran (Pradita & Hakim, 2021).

Dalam masa darurat Coronavirus Disease (Covid- 19) ini jadi sesuatu tantangan dalam bidang pembelajaran ataupun bermacam zona yang wajib dialami. Sebab dalam sesuatu bangsa, pembelajaran memegang kedudukan berarti buat menumbuhkan kembangkan kemampuan sumber energi manusia lewat pengajaran. Menumbuhkan kembangkan kemampuan siswa buat jadi individu yang mandiri, beriman, berilmu, serta jadi masyarakat negeri yang bertanggung jawab serta demokratis ialah tujuan dari pembelajaran nasional. Dengan demikian, bisa dikerjakannya pergantian dalam proses pendidikan buat tingkatan kualitas pembelajaran.

Terdapatnya virus yang menyerang di dunia ini menjadikan seluruh orang berkegiatan di dalam rumah. Buat memutuskan mata rantai penyebaran virus ini, pendidikan tidak boleh dilaksanakan dengan metode tatap muka, sehingga guru mempunyai tantangan baru dalam melakukan pembelajaran. Pendidikan adalah sektor utama dalam pembangunan bangsa Indonesia (Sholihah, 2020). Pendidikan yang berkualitas perlu didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas pula. Pendidikan daring jadi salah satu metode yang dicoba guru supaya proses pendidikan senantiasa berlangsung. Namun proses pendidikan daring ini dinilai kurang efisien sebab minimnya fasilitas prasarana yang terdapat. Di sekolah dasar (SD), strategi guru sangat diperlukan karena siswa-siswa SD masih sangat membutuhkan peran guru yang dominan di kelas, Strategi guru juga diperlukan dalam pembelajaran keterampilan, misalnya keterampilan berbahasa. (Sayid Muhammad Chaeder Muthahar, n.d.)

Hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas VB SDN Kertajaya V/ 211 Surabaya dapat terlihat saat kegiatan belajar mengajar lewat meet masih ada beberapa siswa yang kurang memahami tugasnya, sehingga tidak mampu mengungkapkan pikiran dan enggan untuk berbicara. Mereka pun kesulitan dalam menuangkan ide-ide secara lisan, karena minimnya kosakata yang dikuasainya. Hal ini dapat dibuktikan dengan rendahnya nilai bahasa Indonesia terutama mereka pada keterampilan berbicara.

Melihat dari permasalahan di atas, maka diperlukan tindakan yang mampu mencari jalan keluarnya. Salah satunya solusi tersebut dengan cara menggunakan metode yang tepat, yaitu metode yang mampu membuat semua siswa terlibat dalam suasana pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan bahasa Indonesia. Bahwaannya metode bermain peran adalah salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan siswa dengan guru pada saat berlangsung pembelajaran.

Demikian berbicara merupakan sistem tanda *audible* yang dapat didengar dan *visible* yang dapat terlihat oleh manusia. Dengan berbicara, menggunakan otot dan syaraf yang digunakan dalam tubuh manusia, berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara tutur dan mitra tutur (Wabdaron & Reba, 2020). Jika seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, setidaknya-tidaknya ada dua keuntungan yang akan didapatkan yaitu keuntungan sosial dan profesional (Rahmawati et al., 2021). Artinya pengucapan yang didengar dan dilihat dapat memberikan informasi kepada orang yang mendengarkan. Agar komunikasi dapat terjalin dengan baik maka perlu ada kerjasama yang baik diantara kedua belah pihak. Berbicara perlu dilatih kepada anak sejak dini agar anak dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, dan pikirannya melalui bahasa lisan. Selain itu, dengan memiliki keterampilan berbicara yang Khusus pada perkembangan bahasa (keterampilan *berbicara*), pada pembelajaran online memang kerap dilakukan karena memang dengan mudah dapat dilakukan dengan jenis aplikasi manapun. Itulah sebabnya tidak banyak kegiatan motorik yang dapat dilakukan pada pembelajaran online (Lubis et al., 2020).

Pendidikan karakter sendiri memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yang komprehensif seperti peningkatan pengetahuan, pembentukan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Bhagaskara et al., 2021). Tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar komunikasi dapat mengalir dengan lancar, pembicara harus benar-benar memahami makna dari apa yang ingin disampaikan kepada audiens. Serta mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, dan belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan (Johariah, 2021).

Pelaksanaan proses pembelajaran juga berkepentingan akan adanya perumusan tujuan yang baik, dan prosedur evaluasi harusnya memperhatikan pelaksanaan proses pembelajaran dengan berbagai klasifikasi evaluasi terhadapnya (Tanwir, n.d.). Keterampilan berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki dan dikuasai dengan baik oleh peserta didik SD agar mampu berkomunikasi secara lisan (Husada et al., 2019). Oleh karena itu, pelajaran berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar (Widyatirini, n.d.).

Pembelajaran berbicara mempunyai sejumlah komponen yang pembahasannya diarahkan pada segi metode pengajaran (Nurafira et al., 2018) Peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran berbicara di SD menjadi sangat penting. Pengajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar berbicara dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemampuan berbicara peserta didik dengan baik. Keterampilan berbicara dan menulis, khususnya keterampilan berbicara harus segera dikuasai oleh para peserta didik di SD. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka.

Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dapat dilakukan oleh siapa saja, dengan cara melakukan kegiatan membaca wacana ilmu pengetahuan. Bidang ilmu mempunyai cakupan yang luas, sehingga semakin

tinggi pendidikan seseorang akan merasakan semakin banyak yang tidak diketahui. Perkembangan kecakapan berbahasa lisan dan membaca berkaitan. Membaca dapat menambah kosa kata (Suharmono, 2015).

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Muharrohma, 2021).

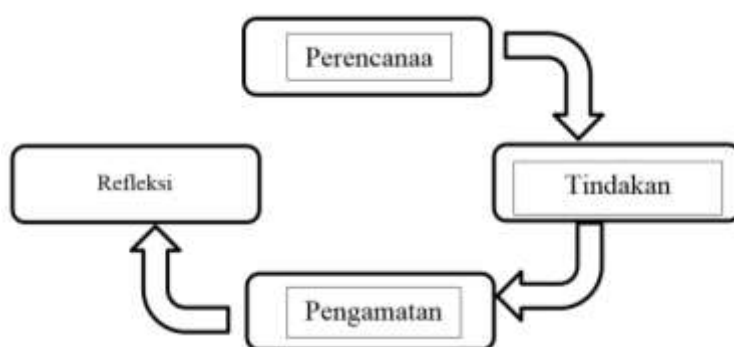
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/siklus. *Classroom Action Research* (CAR) mencerminkan langkah-langkah yang telah diambil guru sebagai peneliti, mulai dari perencanaan hingga evaluasi langkah-langkah kelas yang sebenarnya, seperti kegiatan pendidikan dan pembelajaran untuk memperbaiki kondisi belajar (Ivana & Astuti, 2021).

Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas di rencanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdapat satu kali pertemuan dengan empat tahap. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan metode bermain peran pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VB SDN Kertajaya V/211 yang terletak di jalan Gubeng Kertajaya IV D / 33 Kecamatan Gubeng Kota Surabaya. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada semester ganjil yaitu pada bulan Januari sampai bulan Maret 2021. Subjek penelitian adalah sumber data yang di peroleh dari murid sesuai dengan masalah penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021 semester ganjil. Untuk mendapat data yang di peroleh lengkap maka diperlukan lembar penilaian keterampilan berbicara murid kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya. Penilaian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara manfaat agar murid kelas VB SDN Kertajaya V/211 dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam penelitian pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu di perlukan subjek yang berhubungan dengan penelitian agar dapat memenuhi data yang di perlukan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model model siklus karena objek penelitian hanya satu sekolah. Rencana penelitian terdiri atas: (1) perencanaan atau planning, (2) Tindakan atau acting, (3) Pengamatan atau observing dan (4) Refleksi atau reflecting. Untuk desain model penelitian ini ada pada gambar:



**Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK**

Penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 kota Surabaya. penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dan dilakukan kegiatan perencanaan, tindakan (pelaksanaan), pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes evaluasi. Pengamatan atau obeservasi dilakukan disaat proses pembelajaran berbicara yang dilakukan oleh guru dan murid kelas VB SDN Kertajaya.

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Dari observasi tersebut, memperoleh partisipan data observasi sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti sebagai partisipan aktif, peneliti yang melakukan tindakan (sebagai guru pengajar) kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk keterampilan berbicara. Pada saat yang sama, teman bertindak sebagai pengamat pasif untuk menandai arah keproses pembelajaran memungkinkan mereka untuk mengamati proses pembelajaran dengan lebih fleksibel. Selanjutnya, hasil pengamatan yang telah dilakukan didiskusikan untuk dianalisis bersama untuk menemukan berbagai kelemahan proses pembelajaran dan untuk mencari solusi kelemahan tersebut. Kemudian menggunakan hasil diskusi berupa solusi dari berbagai referensi yang digunakan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Bagi Indrakusuma (Arikunto, 2016: 46) menjelaskan kalau tes merupakan sesuatu alat ataupun prosedur yang sistematis serta objektif untuk mendapatkan data-data ataupun keterangan - keterangan yang di idamkan tentang seorang, dengan metode yang boleh dikatakan pas serta kilat (Hariant, 2012). Wujud tes yang digunakan dalam riset ini merupakan uji berbentuk untuk kerja keterampilan berbicara. Pemberian tes dalam penelitian ini dicoba sebanyak 2 kali, ialah tes hasil belajar 1( sehabis siklus 1), serta tes hasil belajar 2 (sehabis siklus 2) yang berupa opsi ganda. Instrumen tes yang digunakan dalam tes hasil belajar yang disusun bersumber pada penanda.

Teknik analisis data digunakan dalam pengamatan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Wina Sanjaya (2006: 106), berpendapat analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi dengan tujuan dan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai tujuan penelitian. Analisis ini digunakan untuk menganalisis apakah ada peningkatan dari hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dengan rumusan masalah “Bagaimana upaya peningkatan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya”. Dengan cara mengetahui hasil refleksi dari siklus I menjadi dasar untuk melakukan siklus II.

### **Analisis Hasil Pengamatan (Observasi)**

Data yang diperoleh dari lembar observasi terdiri data pengamatan peserta didik dalam aktivitas diskusi dan evaluasi peran.

#### **1. Sebuah Pengamatan Pembelajaran Keterampilan Berbicara.**

Data observasi pembelajaran keterampilan berbicara oleh siswa yang dipaparkan dengan refleksi siklus I.

#### **2. Pengamatan Aktivitas diskusi dan evaluasi Peran Siswa.**

Tambahkan data skor yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas anak didik dalam diskusi & melatih bermain peran untuk mendapatkan skor (R), lalu dianalisis menggunakan persentase dengan rumus dan kriteria penilaian sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diinginkan atau diharapkan.

R = Nilai mentah yang diperoleh.

SM = Nilai Tertinggi.

100 = Angka tetap (Ngalim Purwanto, 2010: 102).

$\sum x$  = Nilai Presentasi Siswa

$\sum y$  = Nilai Total

Hasil nilai rata-rata kemudian dianalisis dengan cara siswa mampu menyempurnakan soal tes yang diberikan guru untuk memenuhi ketuntasan belajar. Nilai ketuntasan beralar siswa minimal 70%. Untuk

menghitung persentase keberhasilan belajar siswa minimal 75%. Untuk menghitung persentase keberhasilan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Mean = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:  $\sum X$  = Jumlah nilai yang diperoleh seluruh siswa

$\sum N$  = Jumlah seluruh siswa

Hasil nilai rata – rata kemudian dianalisis dengan cara siswa mampu menyelesaikan soal tes (naskah) yang diberikan guru untuk memenuhi ketuntasan belajar. Nilai ketuntasan belajar siswa minimal 75%. Untuk menghitung persentase keberhasilan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Bersumber pada rumus diatas, jika keberhasilan belajar didalam kelas sudah mencapai 75% maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Dengan demikian dapat disimpulkan analisa data dilakukan sebagai dasar pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tindakan kelas siklus 2 dilanjutkan. Adapun kriteria tingkat kelulusan belajar siswa dalam bentuk persen (%) dapat ditunjukkan menurut Suharsimi Arikunto sebagai berikut.

Kriteria penilaian

81 - 100% = Baik Sekali

61 - 80% = Baik

51 – 60% = Cukup

26 – 50% = Kurang

≤ 21% = Kurang Sekali

## HASIL DAN PEMBAHASAN

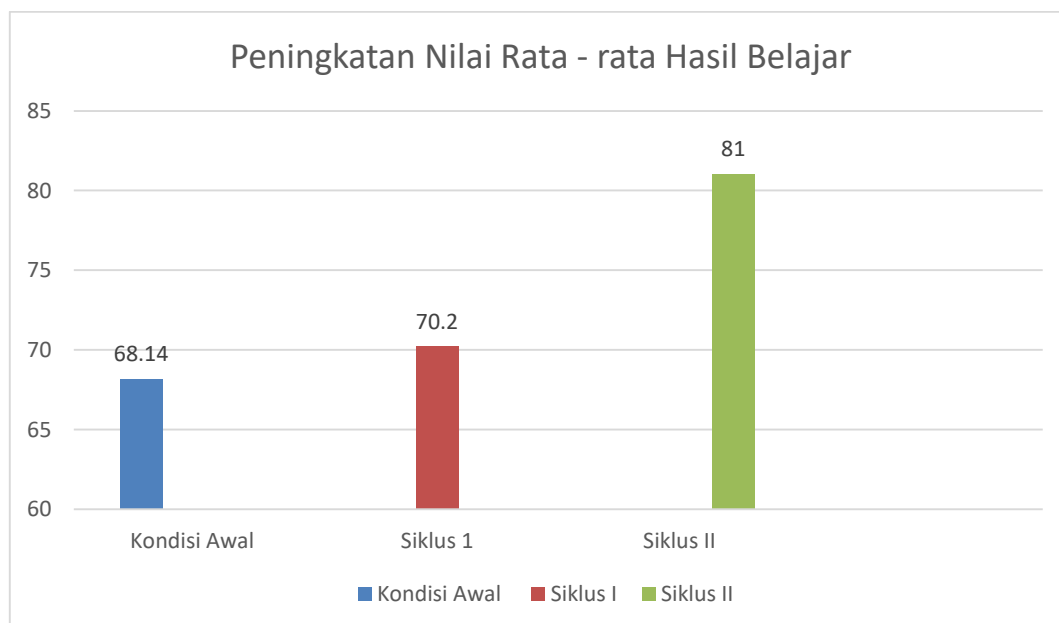
Pendapat Hisyam Zaini, dkk. (2007: 101) bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang khusus. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang khusus maka metode bermain peran kegiatan tidak hanya dari keterampilan berbicara saja tapi juga di butuhkan keterampilan mendengarkan. Aspek keterampilan berbicara dalam penelitian ini sengaja dimasukkan dalam bagian aktivitas belajar meskipun dalam penggolongan variabel disebut sebagai variabel tersendiri. (Bahruddin & Hidayati, 2021) Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada suatu situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di luar kelas. *Role playing* sering dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. (Ahmad et al., 2016). Bermain peran sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Bermain peran dapat mendorong anak mengekspresikan perasaannya bahkan melepaskannya dan juga merupakan suatu proses psikologi yang melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh pada siklus 1 dan siklus 2 pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya dengan menggunakan metode bermain peran, bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tematik Bahasa Indonesia. Peningkatan yang terjadi sesuai dengan indikator yang telah digunakan oleh peneliti yang meliputi nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM. Data yang diperoleh peneliti tentang hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211, mulai dari kondisi awal sampai dengan siklus 2 disajikan dengan tabel berikut:

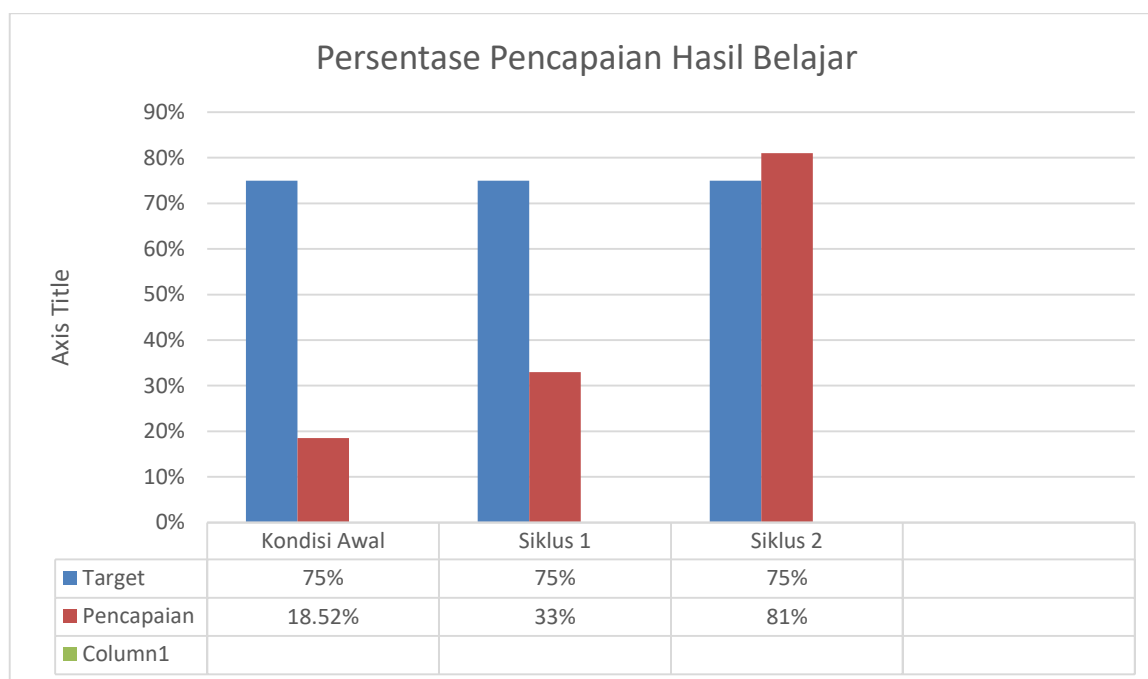
**Tabel 1**  
**Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VB SDN Kertajaya V/211**

| Variabel      | Indikator                                                                         | Target terakhir |          |          | Keterangan                                                                       |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------|----------|----------------------------------------------------------------------------------|
|               |                                                                                   | Kondisi Awal    | Siklus 1 | Siklus 2 |                                                                                  |
| Hasil Belajar | Rata – rata nilai perolehan siswa                                                 | 68,14           | 70,2     | 81,6     | Jumlah nilai yang di peroleh seluruh siswa + jumlah seluruh siswa.               |
|               | Presentase jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar siswa minimal 75%, | 18,52           | 33%      | 81%      | Jumlah seluruh yang tuntas belajar $\times 100$ lalu $\div$ jumlah seluruh siswa |

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas VB SDN Kerajaya mengalami peningkatan, dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata mencapai 68,14 dengan persentase ketuntasan siswa 18,52%. Setelah dilakukan tindakan siklus I nilai rata-rata menjadi 70,2 dengan persentase ketuntasan 33%. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 81,6 dengan persentase ketuntasan mencapai 81%. Berikut ini peneliti akan menyajikan data pencapaian dalam bentuk diagram:



**Gambar 2. Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDN Kerajaya**



**Gambar 3. Persentase Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDN Kerajaya**

Berdasarkan peningkatan kemampuan anak-anak dalam metode bermain peran, anak-anak berhasil mencapai 81% pada siklus II, anak-anak saat belajar dengan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran terlihat senang, situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar anak-anak sehingga anak-anak dengan mudah dalam kegiatan bermain peran. Kemampuan anak dalam metode bermain peran pada siklus II menunjukkan sudah 81% anak-anak dalam VB kelas memiliki kemampuan berbicara dengan metode bermain peran berkembang dengan baik, dan 19% anak yang belum mencapai ketuntasan atau 5 siswa yg belum lulus. Hal tersebut motivasi belajar dan kemandirian yang kurang tertanam dengan baik pada diri anak tersebut. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak berhasil mencapai target.

Setelah di lanjutkan ke siklus II dengan menerapkan metode bermain peran pembelajaran keterampilan berbicara perolehan ada peningkatan nilai rata – rata 81,6 dengan presentase 81%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran pembelajaran keterampilan berbicara sesuai untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya tahun ajaran 2021/2022. Hal ini terbukti dari perolehan nilai rata – rata hasil presentase ketuntasan di setiap siklus mengalami peningkatan dan hipotesis H1 terbukti. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model bermain peran dapat peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan metode bermain peran.

## KESIMPULAN

Upaya peningkatan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas sampai 2 siklus. Kondisi awal nilai siswa yang sudah tuntas 18,52% atau sekitar 5 siswa dan 81,48% presentase tidak tuntas atau 22 siswa belum mecapai KKM. 1). Sebagian siswa belum terbiasa dengan keadaan belajar dengan memakai metode bermain peran. Keberanian siswa pula belum terlihat optimal ataupun masih malu berdialog di depan kelas maupun di depan layar aplikasi secara online. 2). Siswa kurang percaya diri, diketahui skor nilai pada aspek ekspresi bebicara masih sangat lemah sehingga aktivitas

5297 *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar – Mar'atul Muthi'ah, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, Pance Marianti*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2543>

berbicara terasa kaku. 3). Ketika dilakukan tes berbicara, siswa yang belum mendapat giliran sedikit gaduh karena tidak diberikan kesibukkan.

Pada siklus II nilai siswa yang sudah tuntas dan yang belum tuntas. Siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 81%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase sebesar 19% sudah mencapai KKM. Sesuai hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus sebanyak 2 kali pertemuan, dengan menerapkan metode bermain peran dalam peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya maka dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., Ali, M., Mbasi, E., Mere, S. Y., Baitanu, N. Y., Irna, S., Harus, A. K., Watu, R. desantos, Blegur, Y. B., Nelci, V., Dalla, O. Y. W., Buru, M., Medi, M., Lein, A. S., Toka, V., & Rahmawati, A. (2016). Rencana pelaksanaan Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Mengacu Kurikulum 2013. In *Rencana pelaksanaan Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Mengacu Kurikulum 2013*.  
[https://repository.usd.ac.id/11801/1/Buku Final.pdf](https://repository.usd.ac.id/11801/1/Buku%20Final.pdf)
- Bahrudin, B., & Hidayati. (2021). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Materi Mendeskripsikan Tempat Sesuai Denah Dengan Cerita Berantai pada Siswa Kelas IV SDN Tegalsiwalan II Probolinggo Tahun Pelajaran 2020 / 2021 Babul Bahrudin Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo*, emai. 52–61.
- Bhagaskara, A. E., Putra, E. M., & Afianah, V. N. (2021). *Pendidikan Karakter Di SD Yapita Surabaya Implementation Speaking Learning Based on Character*. 138–153.  
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4146>
- Harianto, W. (2012). No TitleФормирование парадигмальной теории региональной экономики. *Экономика Региона*, Kolisch 1996, 49–56.
- Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 221–230.  
<https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.965>
- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124.
- Ivana, F., & Astuti, C. W. (2021). *Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada Anak*. 79–85.
- Johariah, L. (2021). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran ( Role Playing ) pada Pembelajaran Sholat Jumat*. 8(2).
- Lubis, H. Z., Ginting, R. B., Sitepu, S. U. B., & Mahyarani, D. (2020). Pembeajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Daring (Stui Inovasi Pendidik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Medan di Masa Wabah Covid 19). *Hikmah*, 17(1), 13–25. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v17i1.83>
- Mariati, P. (2021). No Title. *Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/202*.
- Nurafira, D., Fakultas, S., Dan, K., Pendidikan, I., & Makassar, U. M. (2018). *Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata Satu Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*. 166.
- Pengaruh, M., & Kelompok, D. (2021). *Berbicara Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Tlokoh 01 Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ( SD ) sangat manganjurkan pada*

- 5298 *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar – Mar’atul Muthi’ah, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufro, Pance Marianti*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2543>

*penggunaan Bahasa Bahasa Indonesia secara lisan . Siswa yang memiliki bicaranya dapat lebih mudah. 1.*

- Pradita, A., & Hakim, A. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang*. 1(1), 170–186.
- Rahmawati, R., Yarmi, G., & Ardiasih, L. S. (2021). Strategi Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Melalui Peningkatan Kecerdasan Interpersonal dan Kepercayaan Diri. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.9653>
- Sayid Muhammad Chaeder Muthahar, K. F. (n.d.). *Strategi Guru dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Siswa Kelas VI di SDN Jatirangga II Bekasi*.
- Sholihah, R. A. (2020). Praktik Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Masa Pandemi Covid-19. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 705–717.
- Suharmono, 2015. (2015). JURNAL PENA INDONESIA (JPI) Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, dan Pengajarannya. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 79–95.
- Tanwir, D. D. A. N. (n.d.). *Dasar-Dasar dan Ruang Lingkup Evaluasi Pendidikan Tanwir*.
- Wabdaron, D. Y., & Reba, Y. A. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.412>
- Widyatrini, W. (n.d.). *Metode Bermain Peran dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Wahyu Widyatrini*. 1–5.