



## **Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 67 Tanjung Gedang Bangko**

**Riendi Yani<sup>1\*</sup>, Minnah El Widdah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

\*Email: [riendiyani68@gmail.com](mailto:riendiyani68@gmail.com)

Alamat: Jalan Arif Rahman Hakim No. 111, Simpang IV Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi.

Korespondensi penulis: [riendiyani68@gmail.com](mailto:riendiyani68@gmail.com)

**Abstract :** In order to improve the quality of education, speaking skills are one of the important aspects that students need to have. However, in reality the speaking skills of class IV students at State Elementary School 67 are still low. Therefore, this research aims to improve students' speaking skills through the application of role-playing methods. This research uses the Kemmis and McTaggart model which consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. In this way, it is hoped that students' speaking skills can improve and become more effective in communicating. Based on the results of observing teacher activities in cycle I, results were obtained with a percentage of 75%, then in cycle II teacher activity increased to 92% with very good qualifications. Meanwhile, the results of observing student activities in cycle I obtained a result of 73.73% and increased in cycle II to 88% with very good qualifications. Based on these data, it shows that there has been an increase in teacher and student activity in implementing role-playing methods in the learning process. Thus it can be concluded that the application of the role playing method is able to improve students' speaking skills in learning Indonesian for class IV students at State Elementary School 67.

**Keywords:** Role Playing, Speaking, Skills

**Abstrak :** Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek penting yang perlu dimiliki peserta didik. Namun, kenyataannya keterampilan berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 67 masih rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dengan demikian, diharapkan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat dan menjadi lebih efektif dalam berkomunikasi. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I di peroleh hasil dengan persentase 75%, kemudian pada siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 92% kualifikasi sangat baik. Sedangkan pada hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I di peroleh hasil 73,73% dan meningkat pada siklus II menjadi 88% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 67.

**Kata Kunci:** Bermain Peran, Keterampilan, Berbicara

### **1. LATAR BELAKANG**

Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar 'didik', yang berarti melatih dan memelihara seseorang dalam hal akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan itu sendiri adalah proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui pengajaran, latihan, dan tindakan mendidik.

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan nilai-nilai moral, intelektual, dan fisik pada anak-anak, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka agar dapat hidup seimbang dengan alam dan masyarakat di sekitarnya.(Hidayat et al., n.d.)

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tugas seorang guru adalah memberikan pengajaran dan berkomunikasi dengan siswa agar mereka memahami materi yang diajarkan. Hanya menyampaikan materi agar bisa dipahami oleh peserta didik. Karena interaksi tersebut melibatkan berbagai variabel yang bisa diamati maupun tidak, yang tidak semuanya dapat dengan mudah dikontrol oleh guru, interaksi ini menjadi sangat kompleks, sehingga proses belajar mengajar memiliki banyak ketidakpastian.(Islam & 2014, 1984)

Belajar adalah perubahan yang cukup stabil dalam perilaku atau potensi perilaku karena pengalaman atau latihan yang diperkuat. Proses ini terjadi melalui interaksi antara rangsangan dan respons. Belajar juga mencakup aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan membangun kepribadian. Dalam kehidupan sehari-hari, belajar terjadi terus menerus baik dalam aktivitas individu maupun dalam konteks kelompok. Pengalaman yang berulang kali dapat menghasilkan pengetahuan yang luas.

Menurut Hilgard (1962), di dalam buku (Sartika, 2022) belajar adalah proses di mana perilaku seseorang muncul atau berubah sebagai respons terhadap situasi tertentu. Kemudian, bersama Marquis, Hilgard mengembangkan definisi tersebut dengan menyatakan bahwa belajar adalah proses internalisasi pengetahuan melalui latihan dan pengalaman, yang menghasilkan perubahan dalam diri individu. Witherington, Crow, dan Crow juga merupakan pakar pendidikan yang dipengaruhi oleh teori behaviorisme, yang menekankan pentingnya latihan, stimulus, respons, dan perubahan perilaku sebagai inti dari proses belajar. Dalam pembelajaran juga merujuk pada cara atau strategi yang digunakan untuk mengajar keterampilan atau konsep tertentu dengan melibatkan peran-peran yang dimainkan oleh peserta dalam proses pembelajaran.

Bermain peran adalah cara mengajarkan materi pelajaran dengan menunjukkan atau mempertontonkan situasi sosial yang dihadapi orang, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengatasi masalah yang muncul dari situasi tersebut. Metode ini cocok untuk topik atau cara penyajian pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, sehingga mereka dapat dengan mudah mengikuti pelajaran atau mempraktikkan apa pun yang diminta oleh guru sesuai dengan konsep atau materi yang diajarkan.(Yanto, 2015) Model pembelajaran bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi Dengan melalui metode ini siswa akan dapat berbicara dengan siswa yang lainnya, melalui metode ini juga dapat membiasakan siswa berbicara dengan jelas dan mudah di pahami. Melatih siswa agar bisa berbicara dengan baik dan benar melalui metode bermain peran supaya siswa tersebut terbiasa.

Di Indonesia, pengajaran bahasa terdapat dalam lingkup pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Tujuan pengajaran ini adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa, seperti kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Berbicara adalah aktivitas komunikasi yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bahasa berfungsi sebagai representasi dari pemikiran dan emosi manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan gagasan, saran, pendapat, perasaan, dan keinginannya kepada orang lain. Ini menunjukkan bahwa bahasa memiliki peran krusial dalam kehidupan manusia karena tanpanya, manusia tidak dapat mengungkapkan pemikiran dan emosi mereka, dan interaksi sosial tidak akan terwujud.(Arifah Khairi,2021 *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*, n.d.)

Namun, berdasarkan observasi yang saya teliti pada salah satu Sekolah Dasar Negeri 67 Tanjung Gedang, guru kelas IV belum secara optimal dalam mengajar Bahasa Indonesia terhadap peserta didiknya. Karna hal tersebut dapat dilihat dari hal-hal seperti, masih terdapat sebagian siswa yang kurang terampil dalam berbahasa indonesia. Sedangkan indikator keterampilan berbicara pada siswa Sekolah Dasar dapat dilihat melalui beberapa aspek, di antaranya adalah kelancaran berbicara, penggunaan pemahaman yang tepat, kemampuan untuk menyampaikan ide secara jelas, serta kemampuan untuk mendengarkan dan merespons dengan baik. Dari hal tersebut dapat terjadi, salah satunya disebabkan kurangnya berinteraksi dengan sesama siswa. Padahal, guru kelas seharusnya berperan lebih optimal dalam mengajar siswa untuk belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, saya telah melakukan penelitian di SD Negeri 67 Tanjung Gedang, terkait meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan serta hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti tetarik untuk melakukan penelitian Meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV SD Negeri 67 tanjung gedang. Peneliti melaksanakan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasarnegeri 67 Tanjung Gedang Bangko”**.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **a. Metode bermain peran (*role playing*)**

Menurut Gange (dikutip dalam Sumiati, 2008:51), bermain peran merupakan cara mengajar yang melibatkan partisipasi aktif anggota diskusi dalam kelompok untuk memainkan peran tertentu. Blatner (2000:77) mendefinisikan bermain peran sebagai teknik untuk menyelidiki situasi sosial yang rumit melalui peran-peran yang dimainkan. Menurut (Halida, 2011) Bermain peran dalam pembelajaran ertujuan untuk membantu anak-anak memecahkan masalah pribadi dan sosial melalui berbagai aksi peran.

Bermain peran dalam pembelajaran dimulai dengan langkah- langkah yaitu : (a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. (b) Guru sudah menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan (c) Guru menjelaskan metode bermain peran. (d) Guru menunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario. (e) Siswa yang tidak bermain peran, mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh. (f) Diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. (g) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (h) Siswa merefleksi kegiatan bersama-sama lalu Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Menurut (Yanto, 2015) Dalam metode bermain peran, terdapat beberapa keunggulan, di antaranya adalah: (a) Siswa berlatih untuk memahami dan mengingat materi yang akan mereka dramakan atau perankan. (b) Kerjasama antar pemain harus dikembangkan secara optimal untuk mengajarkan siswa tentang menghargai hasil karya atau belajar dari siswa lain. (c) Siswa belajar cara menerima tanggung jawab dan berbagi tanggung jawab dengan teman-temannya. (d) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan untuk membuat bahasa mereka lebih jelas bagi orang lain.

Berikut adalah beberapa kelemahan atau kekurangan dari metode bermain peran:

- (a) Anak-anak yang tidak terlibat dalam permainan peran cenderung kurang aktif.
- (b) Membutuhkan banyak waktu, baik untuk persiapan memahami materi pelajaran maupun untuk pelaksanaan pertunjukan.
- (c) Memerlukan ruang yang cukup luas; ruang yang sempit dapat menghambat gerakan para pemain.
- (d) Seringkali mengganggu kelas lain karena suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bersorak atau bertepuk tangan.

### **b. Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide atau informasi dengan lancar dan efektif dalam berbagai situasi komunikasi (Kurniawati, 2017a). Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menggunakan suara dan kata-kata dengan tepat guna untuk menyampaikan ide, gagasan, dan emosi (Tarigan, 1985).

(Puspita Sari, 2022) Menurut Nawawi et al. (2017) mengemukakan bahwa untuk menilai kemampuan berbicara, penting untuk mempertimbangkan beberapa indikator, antara lain: (a) kejelasan pengucapan, (b) penggunaan intonasi yang tepat, (c) pilihan kata yang sesuai,. (d) kebertertiban dalam penyampaian, € sikap tenang saat berbicara, (f) mempertahankan kontak mata dengan lawan bicara, (g) kesiapan menerima pendapat dari orang lain,

## **3. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar negeri 67 desa tanjung gedang, kecamatan pamenang, kabupaten merangin bangko, provinsi jambi.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 67 tanjung gedang dan wali kelas. Adapun peserta didik yang menjadi subjek penelitian berjumlah 20 orang. Sedangkan Objek dari penelitian ini adalah untuk menggunakan model bermain peran. Adapun data primer pada penelitian ini peneiti memperolehnya melalui wanwancara dan observasi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa/I kelas IV Sekolah Dasar Negeri 67 Tanjung Gedang, wali kelas IV, dan lingkungan kelas IV.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa tahapan, antara lain: (1) Teknik wawancara, (b) Teknik obeservasi, dan (3) Teknik dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data yang terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan pengamatan dan wawancara dengan peserta didik selama setiap siklus kegiatan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari nilai rata-rata kemampuan mengemukakan pendapat peserta didik, prestasi ketuntasan belajar, serta nilai observasi pengamatan dan peserta didik.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Penelitian Siklus 1**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10-11 Januari 2025 melalui dua pertemuan.

#### **1. Tahap Perencanaan Siklus I**

Hal-hal yang perlu di siapkan sebagai berikut : (a) Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia akan dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah disusun. (b) Menyusun Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data adalah lembar wawancara dan observasi guru serta siswa. (c) Menyiapkan materi dan pertanyaan

#### **2. Tahap pelaksanaan siklus I**

Adapun alokasi waktu dalam pelaksanaan tindakan siklus I terbagi atas dua pertemuan, yakni sebagai berikut:

##### **a. Pertemuan Pertama**

Pada siklus I pertemuan pertama di laksanakan pada hari jum`at 10 Januari 2025, pembelajaran ini di laksanakan selama dua jam pembelajaran yaitu pada pukul 08:35 – 09:35 WIB.

###### **1) Kegiatan Pendahuluan**

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti bertindak sebagai pengamat dengan guru yang mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menginstruksi siswa untuk berdoa. Kemudian, guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar, di lanjutkan mengecek kesiapan dengan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran sebelumnya.

## **2) Kegiatan Inti**

**Sintaks metode bermain peran :** (a) Penjelasan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi, (b) Penyusunan Skenario, (c) Penjelasan Metode Bermain Peran, (d) Penunjukan Siswa untuk Memainkan Peran, (e) Pengamatan dan Evaluasi Siswa yang tidak bermain peran, (f) Pembahasan Penampilan, (g) Penyampaian Hasil Kesimpulan Masing-masing kelompok. (h) Refleksi Kegiatan dengan memberikan kesimpulan dari guru dan siswa.,

## **3) Kegiatan Penutup**

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa mencari kesimpulan. Guru menumbuhkan semangat siswa dengan ice breaking, guru mengucapkan terima kasih dan mengajak siswa untuk membacakan lafadz Hamdalah dan berdo`a, lalu mengucapkan salam.

## **b. Pertemuan Kedua**

Adapun materi yang akan di pelajari pada pertemuan kedua yakni sebagai berikut :

### **1) Kegiatan Pendahuluan**

Proses pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa. Kemudian, guru menyapa siswa dan siswa menjawab secara bersama-sama, guru melanjutkan dengan mengecek kesiapan diri siswa dengan mengabsen kehadiran serta memberikan apresiasi terkait pelajaran sebelumnya dan materi yang akan dipelajari.

### **2) Kegiatan Inti**

**Sintaks Metode Bermain Peran:** (a) Penjelasan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi, (b) Penyusunan Skenario, (c) Penjelasan Metode Bermain Peran, (d) Penunjukan Siswa untuk Memainkan Peran, (e) Pengamatan dan Evaluasi Siswa yang tidak bermain peran, (f) Pembahasan Penampilan, (g) Penyampaian Hasil Kesimpulan Masing-masing kelompok (h) Refleksi Kegiatan.

### **3) Kegiatan Penutup**

Guru bersama-sama siswa merumuskan kesimpulan/rangkuman hasil belajar. Guru memberikan pujian kepada siswa yang telah berpartisipasi. Guru menginstruksikan siswa untuk berdoa dan mengakhiri pembelajaran lalu salam.

### **3. Tahap Pengamatan Siklus I**

#### **a. Hasil Observasi Aktivitas Guru**

**Tabel 1.** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek Yang Di Nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>1.</b>	<b>Kegiatan Pendahuluan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Kemampuan guru mengucapkan salam, dan menanyakan kabar peserta didik serta .</li> <li>2) Guru mampu mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan, dengan menekankan untuk berdoa sebelum pembelajarannya di mulai.</li> <li>3) Kemampuan guru mengelola kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kelengkapan pakaian, posisi dan tempat duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran</li> <li>4) Kemampuan guru dalam menginformasikan tema yang akan dibelajarkan, yaitu tentang kalimat tanya "apa,dimana, dan kapan".</li> <li>5) Guru mampu menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang mencakup mengamati dan menanya dengan jelas dan terstruktur.</li> </ul>			✓	✓	✓
<b>2.</b>	<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mampu memulai pelajaran dengan memperkenalkan Judul materi yaitu " kalimat Tanya " secara jelas dan efektif.</li> <li>2) Kemampuan guru dalam memberikan beberapa pertanyaan pemantik untuk menstimulasi rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dibahas pada pembelajaran.</li> <li>3) Kemampuan guru dalam menjelaskan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan memiliki manfaat dan kegunaan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> <p><b>( Sintaks Metode Bermain Peran )</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Penyampaian Tujuan Pembelajaran :</b> Guru mampu menjelaskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan efektif.</li> <li><b>2. Penyusunan skenario :</b> Guru mampu menyusun scenario untuk siswa sebelum memulai pembelajaran.</li> <li><b>3. Penjelasan metode Bermain Peran :</b> Guru mampu menyampaikan cara bermain peran dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.</li> </ol>	✓		✓	✓	✓

	<p><b>4. Penunjukan siswa :</b> Guru meminta siswa untuk memainkan peran nya sesuai dengan skeario</p> <p><b>5. Pengamatan dan evaluasi :</b> guru meminta siswa yang tidak bermain peran mengamati penampilan</p> <p><b>6. Pembahasan penampilan :</b> guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD .</p> <p><b>7. Penyampaian hasil kesimpulan :</b> Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulan yang telah di buat</p> <p><b>8. Refleksi kegiatan :</b> Guru meminta siswa merefleksi kegiatan bersama-sama lalu guru mampu menyapaikan kesimpulan secara umum.</p>	✓	✓	✓	✓
3.	<p><b>Penutup</b></p> <p>1) Kemampuan guru dalam membantu siswa mengidentifikasi dan merangkum hasil belajar selama satu hari</p> <p>2) Kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa untuk bertanya dan memperjelas pemahaman mereka tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>3) Guru melakukan kegiatan penghangat suasana untuk meningkatkan antusiasme dan semangat siswa menjelang akhir pembelajaran.</p> <p>4) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan mengucapkan hamdaloh, kemudian diakhiri dengan ucapan salam.</p>	✓	✓	✓	✓
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>			
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>75%</b>			

Hasil analisis data menunjukkan bahwa presentase skor guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Metode Bermain Peran pada siklus I adalah 75%, yang berarti kualifikasi baik.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

**Tabel 2.** Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Nama siswa	Indikator Keterampilan Berbicara					Skor	(%)
		kesistem atisan	Mimik ekspresi	Lafal	Nada suara	inton asi		
1	A.P.W	3	4	4	3	5	19	76
2	A.A	3	3	3	4	4	17	68
3	A.F	4	4	3	3	5	19	76
4	A.S	4	3	3	4	5	19	76
5	A.Z.R	4	3	5	3	3	18	72
6	A.C	4	3	4	4	4	19	76
7	B.A	1	1	3	1	2	8	32
8	C.S	4	4	4	3	5	20	80
9	D.S.W	4	4	5	3	4	20	80
10	F.A	5	2	4	5	2	18	72
11	H	4	5	3	5	5	22	88
12	J.F	4	3	3	4	2	16	64
13	J.A	4	4	5	4	5	22	88
14	K	2	3	5	4	3	17	68
15	M.Z.R	3	5	4	5	3	20	80
16	M.U	3	5	4	3	4	19	76
17	M.S.H	4	3	2	1	5	15	60
18	N.A	2	2	3	4	4	15	60
19	P.I	5	4	4	2	3	18	72
20	R.A.S	4	4	4	3	5	20	80
21	S.A	5	2	5	4	5	21	84
22	S.A	5	5	5	4	4	23	92
23	Z.J	4	4	4	3	4	19	76
<b>Jumlah</b>							424	1.696
<b>Nilai Rata-rata</b>							73,73%	

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,73% dengan kualifikasi baik.

### c. Hasil tes

**Tabel 3.** Pencapaian Hasil Penilaian  
**Tes Keterampilan Berbicara Siklus I**

No	Pencapaian	Hasil
1.	Jumlah Nilai	1.696
2.	Nilai Tertinggi	92
3.	Nilai Terendah	32
4.	Jumlah Siswa Hadir	23
5.	Jumlah Siswa Tuntas	14
6.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9
7.	Presentase Ketuntasan	60,86%
8.	Presentase Ketidaktuntas	39,13%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 23 siswa, terdapat 14 siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 dengan presentase ketuntasan 60,86%, sedangkan 9 siswa lainnya belum tuntas dengan presentase ketidaktuntas 39,13%.

### 4. Tahap Refleksi Siklus I

Pada siklus I, terdapat beberapa kekurangan dan kendala yang perlu diperbaiki untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam menerapkan metode bermain peran : (a) Guru belum optimal dalam mengajukan pertanyaan yang dapat memicu pemikiran siswa (b) Guru kesulitan mengontrol kelas (c) Guru tidak dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, (d) Guru mungkin tidak mempersiapkan diri dengan baik, € Guru mungkin tidak fleksibel

### 5. Tahap Perencanaan Ulang Siklus I

Beberapa perbaikan akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya, antara lain: (a) Guru harus melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka melalui kegiatan bermain peran yang dipicu oleh pertanyaan-pertanyaan yang tepat. (b) Guru dapat memanfaatkan ice breaking (c) Guru dapat Meningkatkan kesempatan siswa untuk berpartisipasi. (d) Sebelum mengajar, guru harus melakukan persiapan mental dan fisik (e) Guru dapat Meningkatkan kemampuan untuk beradaptasi

### Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada bagian berikut.

#### 1. Tahap Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan, Peneliti melakukan perencanaan ulang pada tahap ini.

## **2. Tahap pelaksanaan tindakan siklus II**

Ada tiga tahapan dalam pelaksanaan tindakan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, dengan dua kali pertemuan.

### **a. Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 14 Januari 2025.

#### **1) Kegiatan Pendahuluan**

Peneliti bertindak sebagai pengamat dengan guru yang memulai proses pembelajaran dengan menerapkan beberapa kegiatan seperti salam, berdoa, menyapa siswa, mengecek kehadiran, melakukan apersepsi dengan pertanyaan pemantik.

#### **2) Kegiatan Inti**

**Sintaks Metode Bermain Peran:** (a) Penjelasan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi, (b) Penyusunan Skenario, (c) Penjelasan Metode Bermain Peran, (d) Penunjukan Siswa untuk Memainkan Peran, (e) Pengamatan dan Evaluasi Siswa yang tidak bermain peran, (f) Pembahasan Penampilan, (g) Penyampaian Hasil Kesimpulan Masing-masing kelompok (h) Refleksi Kegiatan.

#### **3) Kegiatan Penutup**

Guru dan siswa bersama-sama mencari kesimpulan, Guru memberikan ucapan terima kasih kepada siswa yang telah aktif berpartisipasi, melakukan ice breaking, membacakan lafadz Hamdaloh dan berdoa, serta salam.

### **b. Pertemuan Kedua**

Pelaksanaan pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Januari 2025.

#### **1) Kegiatan Pendahuluan**

Peneliti bertindak sebagai pengajar dengan memulai proses pembelajaran dengan menerapkan beberapa kegiatan seperti salam, berdoa, menyapa siswa, mengecek kehadiran, melakukan apersepsi dengan pertanyaan pemantik.

## 2) Kegiatan Inti

**Sintaks Metode Bermain Peran:** (a) Penjelasan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi, (b) Penyusunan Skenario, (c) Penjelasan Metode Bermain Peran, (d) Penunjukan Siswa untuk Memainkan Peran, (e) Pengamatan dan Evaluasi Siswa yang tidak bermain peran, (f) Pembahasan Penampilan, (g) Penyampaian Hasil Kesimpulan Masing-masing kelompok (h) Refleksi Kegiatan,

## 3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa bersama-sama mencari kesimpulan. Guru memberikan ucapan terima kasih kepada siswa yang telah aktif berpartisipasi, guru melakukan ice breaking, guru mengajak siswa untuk membacakan lafadz Hamdalah dan berdoa, diakhiri dengan mengucapkan salam.

### 3. Tahap Pengamatan Siklus II

#### a. Hasil Observasi Aktivitas Guru

**Tabel 4.** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	<b>Pendahuluan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menunjukkan kemampuan dalam mengucapkan salam, menyanyikan kabar peserta didik, serta mempersiapkan peserta didik secara fisik dan mental untuk memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>b. Guru mampu mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan, guru mulai menekankan pentingnya berdoa dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>c. Kemampuan guru mengelola kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kelengkapan pakaian, posisi dan tempat duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran</li> <li>d. Kemampuan guru dalam menginformasikan tema yang akan dibelajarkan, yaitu tentang kalimat tanya "siapa,mengapa, dan bagaimana".</li> <li>e. Guru mampu menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang mencakup mengamati dan menanya dengan jelas dan terstruktur.</li> </ul>				✓	
2.	<b>Kegiatan Inti</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mampu memulai pelajaran dengan memperkenalkan Judul materi yaitu " kalimat</li> </ol>					✓

	<p>Tanya “ secara jelas dan efektif. Aspek yang akan di bahas yaitu “siapa,mengapa, dan bagaimana”.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Kemampuan guru dalam memberikan beberapa pertanyaan pemantik untuk menstimulasi rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dibahas pada pembelajaran.</li> <li>3. Kemampuan guru dalam menjelaskan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan memiliki manfaat dan kegunaan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol> <p><b>( sintaks metode bermain peran )</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Penyampaian Tujuan Pembelajaran :</b> Guru mampu menjelaskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan efektif.</li> <li>2. <b>Penyusunan skenario :</b> Guru mampu menyusun scenario untuk siswa sebelum memulai pembelajaran.</li> <li>3. <b>Penjelasan metode Bermain Peran :</b> Guru mampu menyampaikan cara bermain peran dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.</li> <li>4. <b>Penunjukan siswa :</b> Guru meminta siswa untuk memainkan peran nya sesuai dengan skenario</li> <li>5. <b>Pengamatan dan evaluasi :</b> guru meminta siswa yang tidak bermain peran mengamati penampilan</li> <li>6. <b>Pembahasan penampilan :</b> guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD .</li> <li>7. <b>Penyampaian hasil kesimpulan :</b> Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulan yang telah di buat</li> <li>8. <b>Refleksi kegiatan :</b> Guru meminta siswa merefleksi kegiatan bersama-sama lalu guru mampu menyampaikan kesimpulan secara umum.</li> </ol>				✓	
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membantu siswa mengidentifikasi dan merangkum hasil belajar mereka selama satu hari, sehingga memudahkan siswa memahami apa yang telah mereka pelajari.</li> <li>2) Kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa untuk bertanya dan memperjelas pemahaman mereka tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>3) Guru melakukan kegiatan penghangat suasana dengan ice breaking untuk meningkatkan antusiasme dan semangat siswa menjelang akhir pembelajaran.</li> <li>4) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan mengucapkan hamdalah, kemudian diakhiri dengan ucapan salam.</li> </ol>			✓		
<b>Jumlah</b>				<b>92</b>		
<b>Nilai Rata-rata</b>				<b>92%</b>		

Hasil observasi aktivitas guru pada tindakan siklus II telah menunjukkan peningkatan hingga mencapai hasil dengan presentase 92% dengan kualifikasi sangat baik.

### b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

**Tabel 5.** Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

<b>No</b>	<b>Nama siswa</b>	<b>Indikator Keterampilan Berbicara</b>					<b>Skor</b>	<b>(%)</b>
		<b>Kesistem atisan</b>	<b>Mimik ekspresi</b>	<b>Lafal</b>	<b>Nada suara</b>	<b>inton asi</b>		
1	A.P.W	4	5	5	4	5	23	92
2	A.A	3	4	3	4	4	18	72
3	A.F	4	5	4	5	5	23	92
4	A.S	5	4	5	5	5	24	96
5	A.Z.R	4	4	5	4	5	22	88
6	A.C	5	4	5	5	5	24	96
7	B.A	5	4	4	4	4	21	84
8	C.S	4	5	5	4	5	23	92
9	D.S.W	4	4	5	5	4	22	88
10	F.A	5	2	4	5	2	18	72
11	H	4	5	4	5	5	23	92
12	J.F	5	4	4	5	4	22	88
13	J.A	5	4	5	5	5	24	96
14	K	5	4	5	5	4	23	92
15	M.Z.R	4	5	4	5	4	22	88
16	M.U	5	5	4	4	5	23	92
17	M.S.H	4	4	4	4	5	21	84
18	N.A	2	2	3	4	4	15	60
19	P.I	5	4	4	5	5	23	92
20	R.A.S	4	5	4	4	5	22	88
21	S.A	5	4	5	4	5	23	92
22	S.A	5	5	5	4	5	24	96
23	Z.J	4	5	4	5	5	23	92
Jumlah							506	2.024
Nilai Rata-rata							88%	

Berdasarkan hasil data, terdapat peningkatan yang signifikan pada aktivitas siswa setelah penerapan tindakan siklus II, dengan capaian presentase sebesar 88% dan kualifikasi sangat baik.

**Tabel 6.** Pencapaian Hasil Penilaian  
**Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II**

No	Pencapaian	Hasil
1.	Jumlah Nilai	2.024
2.	Nilai Tertinggi	96
3.	Nilai Terendah	60
4.	Jumlah Siswa Hadir	23
5.	Jumlah Siswa Tuntas	20
6.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3
7.	Presentase Ketuntasan	86,95%
8.	Presentase Ketidaktuntasan	13,04%

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui bahwa pelaksanaan hasil dari tindakan siklus II terdapat 20 siswa yang mendapatkan skor di atas minimum dengan presentase ketuntasan 86,95%, sedangkan terdapat 3 siswa lainnya yang mendapatkan skor di bawah minimum dengan presentase ketidak-tuntasan 13,04%.

#### 4. Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan peningkatan presentase hasil tes dan observasi, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II karena telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan.

#### Analisis Data

Berikut adalah hasil analisis data tersebut: (1) Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang signifikan. (2) Hasil tes observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 73,73% dengan kualifikasi baik. (3) Hasil tes keterampilan berbicara pada awal penelitian menunjukkan ketuntasan yang masih tergolong rendah. Namun, pada siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan dengan presentase 60,86%. Pada siklus II, dengan presentase ketuntasan mencapai 86,95% dan kualifikasi sangat baik.

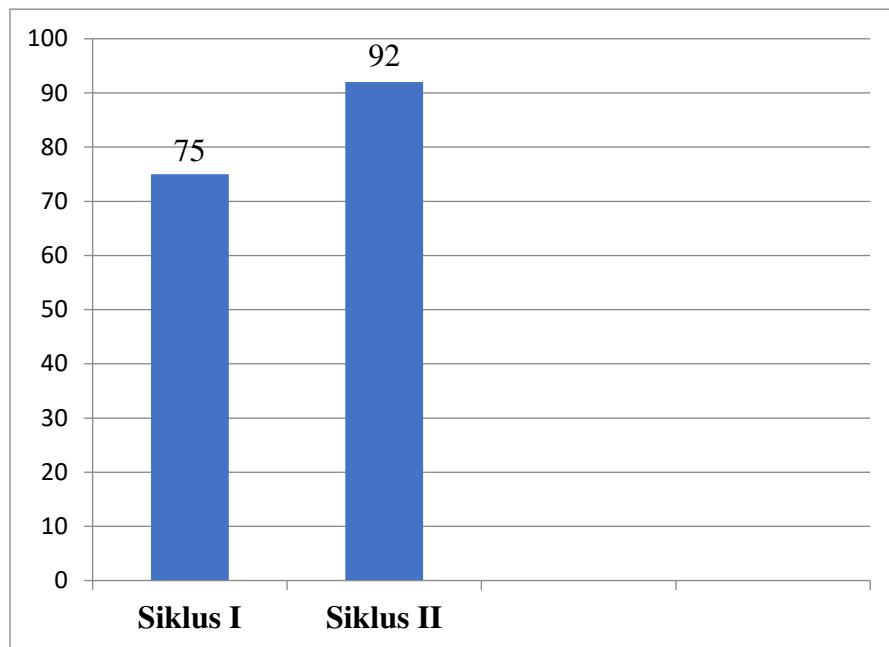
#### Intrepetasi Hasil Analisis Data

Pada bagian ini, peneliti akan membahas peningkatan tersebut secara lebih lanjut sebagai berikut :

#### 1. Penerapan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Materi Berbicara menggunakan Kalimat Tanya (Adiksimba) Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 67 Desa Tanjung Gedang Kecamatan Pamengang Kabupaten Merangin Bangko

### a. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Guru

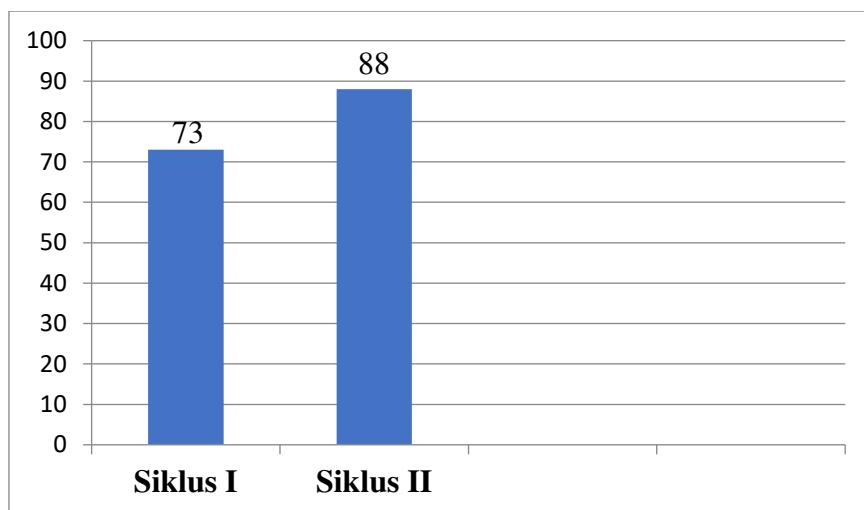
Pada siklus I, pembimbingan guru kepada siswa untuk terampil dalam berbicara secara lisan masih belum optimal, dengan hasil ketuntasan 75%. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, guru berhasil mengkondisikan aktivitas dan waktu pembelajaran secara maksimal, sehingga hasilnya meningkat menjadi 92% dengan kualifikasi sangat baik.



**Gambar 1.** Observasi Aktivitas Guru

### b. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Siswa

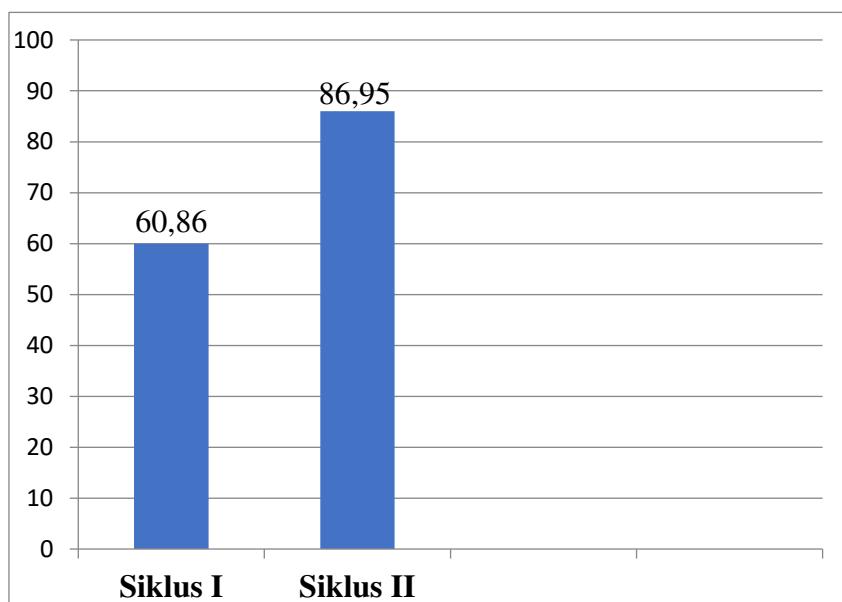
Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa 73,73% siswa telah menunjukkan kemampuan yang baik terampil dalam berbicara. Namun, setelah dilaksanakannya siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, yakni 88% siswa telah menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam berbicara dengan penuh percaya diri.



**Gambar 2.** Observasi Aktivitas Siswa

**2. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi berbicara menggunakan Kalimat Tanya “Adiksimba” Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 67 Desa Tanjung Gedang Kecamatan Pamenang Kabupaten Merangin Bangko**

Dari 23 siswa, 14 siswa berhasil mencapai skor di atas minimal dengan presentase 60,86% dan kualifikasi cukup baik. Hasil siklus II menunjukkan bahwa dari 23 siswa, 20 siswa dinyatakan tuntas atau mencapai skor di atas skor minimal dengan presentase ketuntasan 86,95% dan kualifikasi sangat baik. Sisanya, 3 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas dengan presentase 13,04%.



**Gambar 3.** Ketuntasan Keterampilan Berbicara

Adapun peningkatan aspek penelitian yang dimaksud dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 7.** Peningkatan Hasil Penelitian

No	Aspek yang di teliti	Siklus I	Siklus II	peningkatan
1.	Observasi aktivitas guru	75%	92%	17%
2.	Observasi aktivitas siswa	73%	88%	15%
3.	Presentase ketuntasan	60,86%	86,95%	26,09%

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta presentase ketuntasan siswa menunjukkan peningkatan sebesar 26,09%.

## Pembahasan

- Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis Mc Taggart dengan dua siklus untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas IV SD Negeri 67 dalam Berbicara melalui pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode bermain peran. Seperti yang dikemukakan oleh Permana (2015), dalam (Ummah et al., 2020) keterampilan berbicara memainkan peran penting dalam menciptakan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, dan berbudaya.
- Penelitian yang di laksanakan oleh Husni hidayah (2023) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang di laksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 67 pada pembelajaran bahasa Indonesia di peroleh hasil telah terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa dari hasil tes yang telah di laksanakan. Kemudian, pada tindakan siklus I di peroleh hasil dengan presentase 60,86% dengan kualifikasi baik. Hasil tes siklus II mendapat perolehan dengan presentase 86,95%..

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode bermain peran dalam penelitian ini dilakukan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV, dengan materi Berbicara menggunakan kalimat tanya "Adiksimba". Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi, dan perencanaan ulang. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan tindakan, sedangkan pertemuan kedua untuk penilaian terkait keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV menggunakan metode bermain peran, maka terlihat hasil yang menunjukkan peningkatan pada keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan hasil tes yang dilaksanakan pada tindakan siklus I dan II. Pada observasi aktivitas siswa sebelum tindakan, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih rendah keterampilan berbicaranya. Selanjutnya, hasil observasi aktivitas siswa siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan yakni memperoleh hasil dengan presentase 73,73% . sedangkan observasi aktivitas siswa pada siklus II memperoleh hasil 88% kualifikasi sangat baik, dari data tersebut aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 15%. Pada observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil 75% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil observasi aktivitas guru pada tindakan siklus I dan II Menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 17% selanjutnya berdasarkan penilaian padatindakan siklus I hingga siklus II juga mengalami peningkatan, hal ini di tunjukkan dari data yang di peroleh dari hasil pembelajaran yang telah di laksanakan, pada pengamatan awal masih tergolong rendah keterampilan berbicara siswa. Sementara itu, setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terdapat peningkatan sebanyak 14 siswa yang mendapatkan skor di atas minimal dengan presentase ketuntasan 60,86% dan kategori cukup. Hasil tindakan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan menjadi 20 siswa yang dinyatakan tuntas dengan mendapatkan skor di atas minimal dan presentase ketuntasan 86,95% dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut, terlihat bahwa hasil tes kemampuan siswa menunjukkan peningkatan sebesar 26,09% dari hasil tindakan Siklus I dan Siklus II.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Arifah Khairi. (2021). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- Bernadetta Purba, P., & dkk, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas.
- Halida. (2011). Metode bermain peran dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun). Cakrawala Kependidikan, 9(1), 27–34.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). Buku ilmu pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah.
- Indrawati, M. (2016). Pelatihan widyaiswara penyesuaian/inpassing. Modul Pelatihan WidyaIswara Penyesuaian/Inpassing Berbasis E-Learning, 6–8.
- Islam, M. W.-A.-F. J. K., & 2014, U. (1984). Mencermati pendidikan guru di masa depan. Media.Neliti.Com, 1, 53–74.

- Kurniawati, P. (2017). Model pembelajaran keterampilan berbicara. In Universitas Nusantara PGRI Kediri (Vol. 01).
- Kurniawati, P. (2017b). Pengantar bahasa Indonesia. In Universitas Nusantara PGRI Kediri (Vol. 01).
- Marzuqi, I. (2019). Pendidikan dan latihan profesi guru (PLPG) mapel dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). Penelitian tindakan kelas. 20–21.
- Puspita Sari, V. D. (2022). Analisis keterampilan berbicara dengan menggunakan metode storytelling pada siswa kelas 1 sekolah dasar. INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(2), 88–98.
- Sàdiyah, H. (2018). Bermain peran (role playing) dalam pembelajaran maharah al-kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. Jurnal Tarbiyatuna, 3, 1–29.
- Sartika, S. B. (2022). Buku ajar belajar dan pembelajaran. In Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran.
- Studi, P., & Madrasah, P. (2023). Oleh: Husni Hidayah Nim.1820500141.
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & model-model pembelajaran “Menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan.”
- Tyasrinestu, F. (2016). Cinta bahasa Indonesia, cinta tanah air: Bahasa Indonesia untuk mahasiswa seni. In Ikrar Mandiri Abadi.
- Ummah, N. A., Ghufron, S., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV sekolah dasar. Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra, 12(2), 120–128.
- Yanto, A. (2015). Strategi guru pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs. Almaarif 03 Singosari. Jurnal Cakrawala Pendas, I(1), 53–57.