



PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III

Muh Fajaruddin Syarip¹, Irmawati², Muh Rizah Putrawan³

¹Universitas Negeri Makassar / email: ppg.muhsyarip01528@program.belajar.id

²Universitas Negeri Makassar / email: irmawatidj@unm.ac.id

³Universitas Negeri Makassar / email: rizahputrawan@unm.ac.id

Artikel info

Received; 02-12-2024

Revised; 03-01-2025

Accepted; 04-02-2025

Published; 25-03-2025

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui teknik pembelajaran bermain peran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIA UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian ini berupa keterampilan berbicara siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, tes keterampilan, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain peran terbukti berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III. Dari hasil dua siklus penelitian, terjadi peningkatan signifikan dalam hal kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, kepercayaan diri, serta kemampuan menyesuaikan intonasi dan ekspresi saat berbicara. Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa naik dari 60 pada kondisi awal, menjadi 68 di siklus pertama, dan mencapai 80 di siklus kedua.

Keywords:

*Teknik bermain peran,
keterampilan berbicara*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama di jenjang pendidikan dasar. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), siswa mulai mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang baik dan benar, yang nantinya akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun jenjang pendidikan selanjutnya. Keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyampaikan informasi, tetapi juga kemampuan menyusun ide secara logis, merangkai kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa, serta berinteraksi dengan lawan bicara dalam konteks sosial yang beragam (Hilaliyah, 2017).

Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara secara efektif, terutama di kelas-kelas awal seperti kelas IIIA UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji. Mereka cenderung mengalami rasa canggung, kurang percaya diri, atau bahkan tidak memiliki kosa kata yang cukup untuk mengekspresikan diri. Permasalahan ini jika dibiarkan dapat menghambat perkembangan kemampuan berbicara mereka, baik dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terencana dan terarah untuk mengatasi masalah ini, salah satunya dengan menerapkan teknik pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Salah satu teknik yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah teknik bermain peran. Bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dalam situasi yang telah ditentukan, di mana mereka berperan sebagai tokoh tertentu dan berinteraksi dengan teman-temannya sesuai dengan skenario yang diberikan (Sari, 2018). Melalui bermain peran, siswa dihadapkan pada situasi nyata atau imajinatif yang mendorong mereka untuk berbicara, berkomunikasi, dan mengekspresikan perasaan serta ide-ide mereka secara spontan.

Teknik bermain peran tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek-aspek lain, seperti meningkatkan rasa percaya diri (Rambe et al., 2021), memperluas kemampuan berpikir kritis, serta memperbaiki keterampilan sosial siswa. Selain itu, metode ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penerapan teknik bermain peran dalam pembelajaran di kelas III sangat relevan karena pada usia ini, siswa cenderung lebih responsif terhadap kegiatan-kegiatan yang bersifat aktif dan kreatif. Mereka senang bereksplorasi dan bermain, sehingga pembelajaran yang mengandung unsur bermain dapat menarik minat mereka dan membuat mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, bermain peran memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, bermain peran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan berbahasa mereka dalam situasi yang mendekati dunia nyata. Siswa diajak untuk berdialog, berargumen, dan menyampaikan pendapat mereka secara lisan, yang merupakan esensi dari keterampilan berbicara itu sendiri. Mereka belajar bagaimana menyusun kalimat, memilih kata yang tepat, serta berbicara dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai. Hal ini tentunya akan sangat membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berbicara yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap kemampuan berkomunikasi secara umum.

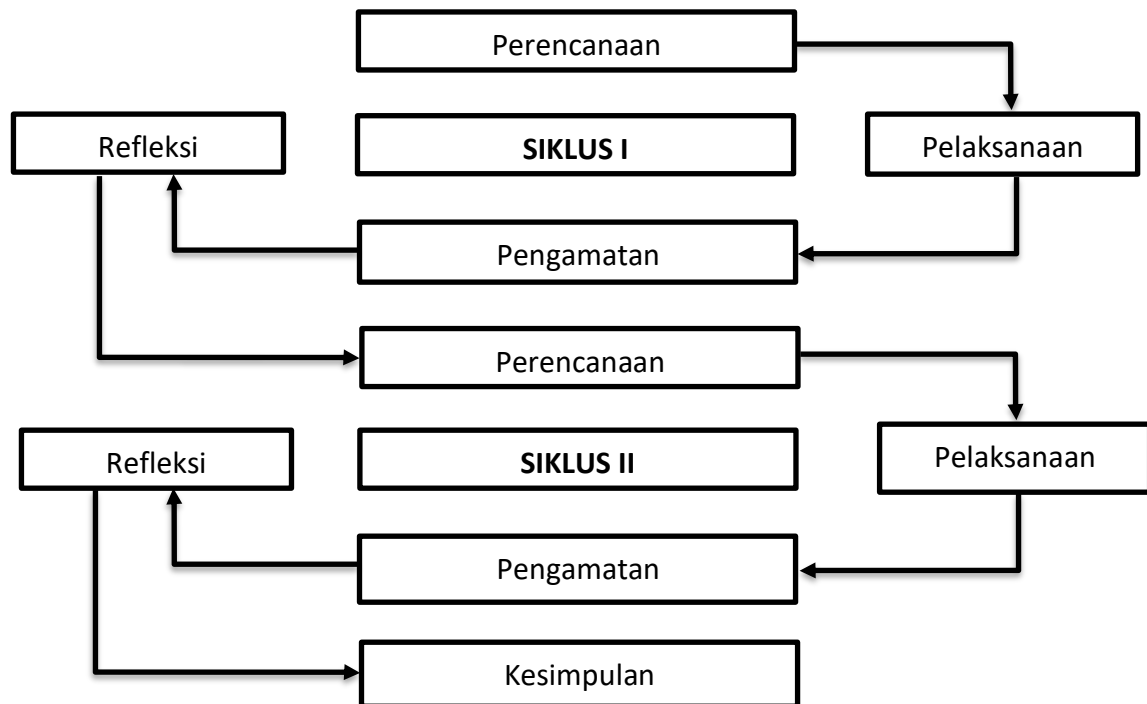
Oleh karena itu, penerapan teknik bermain peran dalam pembelajaran bahasa, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III, menjadi salah satu strategi yang layak untuk diimplementasikan. Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa mengatasi berbagai hambatan yang mereka hadapi dalam berbicara. Selain itu, bermain peran juga dapat memperkuat ikatan sosial antar siswa, meningkatkan kemampuan bekerja sama, serta mengajarkan mereka untuk menghargai pendapat orang lain.

Dalam penelitian ini, akan dibahas lebih lanjut mengenai bagaimana penerapan teknik bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IIIA UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji, dengan fokus pada dampak positif yang diberikan metode ini terhadap perkembangan bahasa dan kemampuan komunikasi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di tingkat Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan teknik bermain peran di kelas IIIA UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji. PTK memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengamati, mengevaluasi, dan melakukan intervensi terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui PTK, peneliti dapat melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan temuan-temuan selama penelitian berlangsung. Menurut Darsono dkk, dalam (Hanafiah et al., 2021) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Arifudin, 2019).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIA UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian ini berupa kreativitas siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, tes keterampilan berbicara dan dokumentasi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IIIA UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji dengan menggunakan teknik bermain peran. Penelitian ini menggunakan model siklus PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (2014), yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Siklus Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III melalui penerapan teknik bermain peran. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran selama dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian berikut disajikan secara rinci, mencakup kondisi awal, hasil yang diperoleh pada siklus pertama dan kedua, serta analisis refleksi per siklus.

1. Kondisi Awal

Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan tes awal untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Dari 20 siswa, hasil awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

- **Kepercayaan diri:** Sebagian besar siswa (80%) kurang percaya diri ketika diminta berbicara di depan kelas. Mereka terlihat ragu-ragu, sering menundukkan kepala, dan enggan berinteraksi dengan teman-temannya saat harus berbicara.
- **Kelancaran berbicara:** Siswa sering kali terhenti di tengah-tengah kalimat, menggunakan kata pengisi seperti "emm" atau "eee", dan terlihat kesulitan menyusun kata-kata dengan baik. Kalimat yang diucapkan terkesan terputus-putus.

- Kosakata: Siswa cenderung menggunakan kosakata yang sangat sederhana dan berulang-ulang. Beberapa siswa bahkan hanya menggunakan satu atau dua kata untuk menyampaikan ide, tanpa berani mengembangkan kalimat.
- Intonasi dan ekspresi: Sebagian besar siswa berbicara dengan intonasi yang monoton, tanpa variasi ekspresi yang menunjukkan perasaan atau emosi yang sesuai dengan apa yang mereka bicarakan.

Berdasarkan penilaian ini, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa pada kondisi awal adalah 60, yang termasuk dalam kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya intervensi untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, terutama melalui metode yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa.

2. Hasil Siklus Pertama

a. Perencanaan

Pada siklus pertama, peneliti bersama guru kelas merencanakan penerapan teknik bermain peran. Skenario yang disiapkan melibatkan situasi kehidupan sehari-hari yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, seperti tema "berbelanja di pasar" dan "berbicara dengan teman baru". Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, di mana setiap kelompok diberi tugas untuk memerankan karakter dalam situasi yang telah ditentukan. Tujuan utama pada siklus ini adalah memperkenalkan konsep bermain peran serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam suasana yang lebih santai dan informal.

b. Pelaksanaan Tindakan

Selama pelaksanaan bermain peran di siklus pertama, siswa mulai terlibat aktif dalam kegiatan. Mereka diberi kebebasan untuk berdialog sesuai peran yang telah ditentukan. Berikut adalah beberapa temuan yang diamati:

- Antusiasme siswa: Sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam kegiatan ini. Mereka tampak menikmati bermain peran dan bersemangat untuk berbicara. Namun, ada beberapa siswa yang masih tampak canggung, terutama ketika harus berbicara di depan teman-teman yang lain.
- Partisipasi dalam kelompok: Bermain peran dalam kelompok kecil membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berbicara. Banyak siswa yang sebelumnya pendiam, mulai berani mengemukakan ide dan berdialog dengan teman-temannya. Namun, masih ada beberapa siswa yang pasif dan hanya mengikuti arahan teman satu kelompoknya.

c. Observasi Siklus Pertama

Selama observasi siklus pertama, beberapa perkembangan positif mulai terlihat, namun masih ada kendala yang harus diperbaiki:

- Kelancaran berbicara: Beberapa siswa mulai lebih lancar dalam berbicara, meskipun masih ada yang terhenti-henti saat menyusun kalimat. Secara umum, ada peningkatan kecil dalam hal keberanian untuk berbicara, namun kalimat yang disampaikan masih terbatas.
- Kepercayaan diri: Kepercayaan diri siswa meningkat secara bertahap, terutama dalam kelompok kecil. Siswa terlihat lebih santai saat berinteraksi dengan teman sekelompoknya, meskipun masih gugup saat berbicara di depan seluruh kelas.
- Ekspresi dan intonasi: Sebagian siswa mulai menunjukkan ekspresi yang lebih sesuai dengan peran yang mereka mainkan, meskipun intonasi masih kurang bervariasi.

d. Tes Keterampilan Berbicara Siklus Pertama

Setelah siklus pertama selesai, dilakukan tes keterampilan berbicara untuk mengukur kemajuan siswa. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum signifikan. Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa naik menjadi 68. Berikut ini adalah perincian aspek yang dinilai:

- Kepercayaan diri: Ada peningkatan pada 60% siswa yang mulai lebih percaya diri berbicara di depan teman-temannya.
- Kelancaran berbicara: Sebagian siswa masih terbata-bata, tetapi terlihat ada kemajuan dalam penyusunan kalimat. Siswa lebih jarang menggunakan kata pengisi seperti “emm” dan “eee”.
- Kosakata: Kosakata yang digunakan masih sederhana, tetapi siswa mulai mencoba memperkaya kalimat yang mereka ucapkan.
- Intonasi dan ekspresi: Beberapa siswa mulai memahami pentingnya intonasi, meskipun masih ada yang berbicara dengan nada datar.

e. Refleksi Siklus Pertama

Berdasarkan hasil siklus pertama, ditemukan bahwa teknik bermain peran mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam berbicara, meskipun belum secara optimal. Refleksi dari siklus ini adalah:

- Perlunya bimbingan lebih lanjut: Beberapa siswa masih pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan bermain peran. Diperlukan bimbingan lebih intensif agar mereka lebih percaya diri dan berani berbicara.
- Variasi tema: Perlu diberikan variasi tema bermain peran yang lebih kompleks untuk mendorong siswa menggunakan kosakata yang lebih luas dan mengembangkan kalimat dengan lebih baik.
- Pembagian peran yang adil: Pada siklus berikutnya, perlu diperhatikan agar setiap siswa mendapatkan peran yang seimbang dalam kelompok, sehingga semua siswa mendapatkan kesempatan untuk berbicara.

3. Hasil Siklus Kedua

a. Perencanaan

Pada siklus kedua, skenario bermain peran diperluas dengan tema yang lebih beragam dan kompleks, seperti "perdebatan antara dua tokoh dalam pemilihan ketua kelas" dan "diskusi kelompok untuk memecahkan masalah". Tujuannya adalah untuk mendorong siswa lebih aktif berbicara, menggunakan kosakata yang lebih kaya, dan berpikir kritis. Pembagian

kelompok juga diatur agar setiap siswa mendapatkan peran yang seimbang, dengan tanggung jawab yang lebih besar dalam setiap interaksi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus kedua, siswa tampak lebih siap dan terlibat dalam kegiatan bermain peran. Beberapa perkembangan yang diamati selama pelaksanaan adalah:

- Kelancaran berbicara meningkat: Siswa terlihat lebih lancar dalam menyampaikan kalimat. Mereka mulai berani mengembangkan kalimat dan tidak lagi hanya berbicara dengan satu atau dua kata.
- Kepercayaan diri semakin tinggi: Sebagian besar siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam hal kepercayaan diri. Mereka lebih berani berbicara di depan kelas dan tidak lagi terlalu bergantung pada teman satu kelompok.
- Penggunaan kosakata lebih variatif: Siswa mulai menggunakan kosakata yang lebih kaya dan sesuai dengan konteks situasi. Mereka juga lebih banyak menggunakan frasa-frasa baru yang sebelumnya belum mereka gunakan.

c. Observasi Siklus Kedua

Observasi pada siklus kedua menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan dibandingkan siklus pertama. Berikut ini adalah hasil pengamatan terhadap aspek-aspek yang dinilai:

- Kelancaran berbicara: Sebagian besar siswa mulai berbicara dengan lebih lancar, meskipun ada beberapa yang masih perlu meningkatkan penyusunan kalimat. Penggunaan kata pengisi seperti "emm" dan "eee" sudah berkurang.
- Kepercayaan diri: Hampir semua siswa tampak lebih percaya diri, bahkan ketika berbicara di depan seluruh kelas. Mereka terlihat lebih nyaman saat berbicara dan mulai menunjukkan kemampuan berbicara tanpa takut salah.
- Ekspresi dan intonasi: Siswa mulai lebih sadar akan pentingnya ekspresi dan intonasi. Beberapa siswa bahkan mampu mengubah nada suara mereka sesuai dengan emosi yang ingin mereka sampaikan.

d. Tes Keterampilan Berbicara Siklus Kedua

Setelah pelaksanaan siklus kedua, dilakukan kembali tes keterampilan berbicara. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus pertama. Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa mencapai 80, dengan peningkatan terlihat pada semua aspek. Beberapa temuan penting adalah:

- 1) Kepercayaan diri meningkat pesat: 90% siswa sudah mampu berbicara dengan lebih percaya diri dan tanpa rasa takut di depan teman-temannya.
- 2) Kelancaran berbicara: Sebagian besar siswa berbicara dengan lancar, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu lebih banyak latihan untuk meningkatkan struktur kalimat.
- 3) Kosakata dan frasa: Penggunaan kosakata semakin bervariasi, dengan siswa yang lebih sering menggunakan frasa atau kalimat yang lebih kompleks.

e. Refleksi Siklus Kedua

Siklus kedua menunjukkan bahwa teknik bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara yang signifikan menunjukkan bahwa metode ini berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berbicara. Hasil refleksi menunjukkan bahwa:

- 1) Kebebasan dalam bermain peran: Memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan dialog mereka sendiri dalam situasi yang lebih kompleks membantu mereka meningkatkan keterampilan berbicara dengan lebih baik.
- 2) Latihan terus-menerus diperlukan: Meskipun hasil sudah cukup memuaskan, latihan terus-menerus diperlukan untuk memastikan semua siswa mencapai tingkat kelancaran berbicara yang optimal.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III melalui penerapan teknik bermain peran, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa penerapan teknik ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa. Pembahasan ini akan mengkaji lebih dalam hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan kedua, serta menganalisis perkembangan yang terjadi dalam beberapa aspek keterampilan berbicara, yakni kepercayaan diri, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, serta intonasi dan ekspresi.

1. Peningkatan Kepercayaan Diri

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan teknik bermain peran. Pada kondisi awal, banyak siswa yang merasa canggung dan takut berbicara di depan teman-teman sekelas, tetapi setelah pelaksanaan siklus pertama dan kedua, kepercayaan diri siswa terlihat meningkat. Pada akhir siklus kedua, sekitar 90% siswa mampu berbicara di depan kelas dengan lebih percaya diri. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran sosial melalui interaksi dengan orang lain dapat meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri siswa (Saputro & Pakpahan, 2021). Teknik bermain peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam suasana yang mendukung, di mana kesalahan tidak dianggap sebagai kegagalan, melainkan sebagai bagian dari proses belajar. Bermain peran menciptakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk mencoba dan berlatih berbicara, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan ide-ide mereka di depan orang lain.

2. Kelancaran Berbicara

Pada siklus pertama, hasil menunjukkan peningkatan kelancaran berbicara siswa meskipun belum signifikan. Namun, pada siklus kedua, kelancaran berbicara meningkat lebih tajam. Siswa yang sebelumnya berbicara dengan terhenti-henti dan sering menggunakan kata pengisi seperti "emm" atau "eee" mulai mampu menyusun kalimat dengan lebih baik dan lancar. Hal ini mencerminkan adanya perkembangan dalam kemampuan mengorganisasi pikiran dan menyampaikannya secara verbal.

Perkembangan kelancaran berbicara ini dapat dijelaskan melalui pendekatan Zone of Proximal Development (ZPD) dari Vygotsky, di mana siswa dapat berkembang lebih cepat ketika mendapatkan dukungan dari lingkungan pembelajaran yang tepat (Amseke et al., 2021). Dalam kegiatan bermain peran, siswa secara bertahap terpapar pada tantangan berbicara di depan teman-temannya, baik dalam kelompok kecil maupun di depan kelas, yang membantu mereka meningkatkan kelancaran berbicara secara bertahap.

3. Penggunaan Kosakata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kosakata siswa mengalami perkembangan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada awalnya, siswa cenderung menggunakan kata-kata yang sederhana dan berulang, tetapi setelah bermain peran dengan tema yang lebih kompleks di siklus kedua, siswa mulai berani menggunakan kosakata yang lebih variatif dan sesuai dengan konteks situasi yang mereka perankan. Pada akhir siklus kedua, banyak siswa yang mampu merangkai kalimat dengan kosakata yang lebih kaya dan beragam.

Menurut teori Krashen tentang Input yang Terpenuhi (Comprehensible Input), ketika siswa mendapatkan paparan bahasa yang sedikit lebih kompleks dari yang mereka kuasai ($i+1$), mereka dapat mempelajari kosakata baru dengan lebih efektif (Ainin, 2021). Teknik bermain peran memberikan situasi yang bervariasi, sehingga mendorong siswa untuk menggunakan kosakata yang lebih luas dalam konteks yang relevan, sekaligus memperkaya keterampilan berbicara mereka.

4. Intonasi dan Ekspresi

Pada awal penelitian, sebagian besar siswa berbicara dengan intonasi yang monoton dan tanpa variasi ekspresi. Namun, pada akhir siklus kedua, banyak siswa mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya intonasi dan ekspresi dalam komunikasi verbal. Mereka mulai menyesuaikan nada suara dan ekspresi wajah sesuai dengan peran yang mereka mainkan, terutama dalam skenario bermain peran yang lebih kompleks.

Peningkatan ini sejalan dengan teori kecerdasan emosional yang dikemukakan oleh Goleman (2017), yang menyatakan bahwa komunikasi yang efektif melibatkan tidak hanya kata-kata, tetapi juga bagaimana pesan disampaikan melalui intonasi dan ekspresi. Bermain peran membantu siswa mempraktikkan keterampilan ini dalam suasana yang kontekstual, di mana mereka harus menyampaikan emosi dan pesan melalui dialog yang mereka mainkan.

5. Efektivitas Teknik Bermain Peran

Secara keseluruhan, teknik bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Teknik ini tidak hanya melibatkan siswa secara aktif dalam berbicara, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara kolaboratif dan interaktif. Bermain peran memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan berani untuk berbicara.

Penerapan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus juga memberikan kesempatan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap. Pada siklus pertama, masih ditemukan beberapa kendala, seperti ketidakaktifan sebagian siswa dan kurangnya variasi tema. Namun, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, hasil menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan. Penggunaan teknik bermain peran yang lebih terstruktur, dengan tema yang lebih bervariasi, membantu siswa untuk lebih berkembang dalam keterampilan berbicara.

PENUTUP

Penerapan teknik bermain peran terbukti berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III. Dari hasil dua siklus penelitian, terjadi peningkatan signifikan dalam hal kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, kepercayaan diri, serta kemampuan menyesuaikan intonasi dan ekspresi saat berbicara. Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa naik dari 60 pada kondisi awal, menjadi 68 di siklus pertama, dan mencapai 80 di siklus kedua. Peningkatan terlihat dalam aspek kepercayaan diri, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, serta intonasi dan ekspresi. Teknik ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih berani dan termotivasi untuk berbicara. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai efektivitas bermain peran dalam pembelajaran berbicara, serta pentingnya melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Hipotesis Input Dan Pemerolehan (Kontribusi Pedagogik Untuk Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab). *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 7, 484–494.
- Amseke, F. V., Wulandari, R. W., Nasution, L. R., Handayani, E. S., Sari, N. R. S., Kep, M., Reswari, A., Purnamasari, R., Khaidir, M. A., & Diarfah, A. D. (2021). *Teori dan aplikasi Psikologi perkembangan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (Spmi) sebagai upaya meningkatkan mutu perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 3(1), 161–169.
- Goleman, D. (2017). *Emotional Intelegensi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Hanafiah, H., Sauri, R. S., Mulyadi, D., & Arifudin, O. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hilaliyah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 83–98.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan storytelling dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145.

- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 24–39.
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.