



## Global Journal Education Science and Technology (GJST)

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gist>

Volume 2, Nomor 4 bulan Maret 2025

e-ISSN: 2762-1438

**DOI.10.35458**

---

### MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SD INPRES HARTACO INDAH DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

**Musdiana Syarif<sup>1</sup>, Nur Abidah Idrus<sup>2</sup>, Darmansyah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [musdianasyarif012@gmail.com](mailto:musdianasyarif012@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [nurabidahidrus@gmail.com](mailto:nurabidahidrus@gmail.com)

<sup>3</sup>UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah / email: [darmansyah1588@gmail.com](mailto:darmansyah1588@gmail.com)

---

#### Artikel info

Received: 02-12-2024

Revised: 03-01-2025

Accepted: 04-02-2025

Published, 25-03-2025

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan metode role playing. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan dengan tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*. Pada tahap pra siklus hasil belajar peserta didik tidak mencapai 50%, dari 23 peserta didik hanya 5 peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode *role playing* terjadi peningkatan, siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik hanya 65 dengan presentasi ketuntasan 65,21%. Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat baik, rata-rata hasil belajar peserta didik 81 dengan presentasi ketuntasan sebanyak 86,95%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

---

#### Keywords:

*Metode role playing, keterampilan berbicara*

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



---

## PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa berperan penting dalam perkembangan kognitif, social dan emosi peserta didik di berbagai bidang studi. Dalam dunia Pendidikan, keterampilan berbahasa termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mempunyai empat komponen yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan ini berhubungan satu sama lain dan salah dalam menunjang keberhasilan dan berkomunikasi di lingkungan masyarakat, salah satu keterampilan yang harus dimiliki adalah keterampilan berbicara. Hal sejalan dengan Priatna dan Ghea dalam (Kadek dkk., 2023) menjelaskan bahwa Keterampilan berbicara adalah salah satu

keterampilan penting yang dipelajari siswa. Salah satu bagian bahasa adalah berbicara, di mana seseorang menyampaikan maksud (ide, pikiran, dan isi hati) kepada orang lain melalui bahasa lisan sehingga maksud dapat diterima dan dipahami dengan baik. Hal yang paling penting untuk berinteraksi dengan orang lain dianggap berbicara.

Menurut Tarigan (Chadijah, 2023) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan, menyatakan, dan menyampaikan perasaan, ide, dan pikiran melalui penggunaan kata-kata atau bunyi artikulasi. Berbicara adalah suatu sistem tanda-tanda yang kelihatan dan terdengar yang memanfaatkan berbagai jaringan dan otot tubuh manusia untuk tujuan tertentu konsep atau kombinasi konsep. Hal ini sejalan dengan Tambunan dalam ((Kadek dkk., 2023) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara adalah keterampilan untuk mengkomunikasikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan melalui penggunaan kata-kata. Penempatan persendian (juncture), tekanan, dan rangkaian nada memberikan informasi kepada pendengar. Jika dilakukan secara langsung, gerakan mimik dan tangan juga berpengaruh.

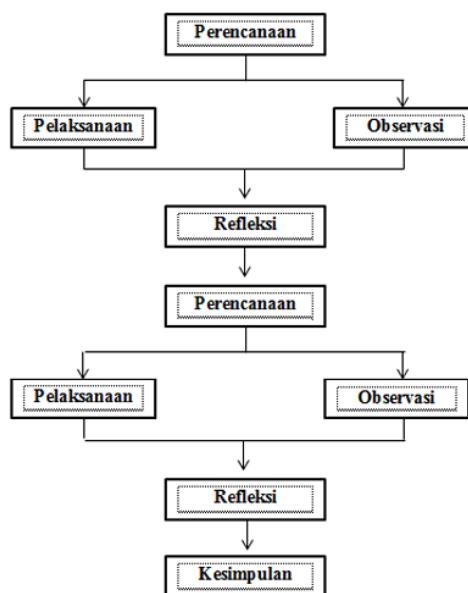
Hasil observasi lapangan yang dilakukan peneliti pada kelas V UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah, menyatakan bahwa banyak peserta didik tetap diam dari pada bertanya atau memberikan pendapat mereka. Saat diminta untuk berbicara di depan kelas, peserta didik cenderung kurang ekspresif, malu, tidak berani berbicara, dan bingung apa yang harus disampaikan. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam berbicara di depan kelas, yang menghambat kemampuan mereka untuk berbicara dengan lancar, hal ini juga dipengaruhi dengan pemilihan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran adalah langkah operasional atau implementatif dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar (Chadijah, 2023) Hal ini sejalan dengan ((Nurhandayani, 2021) menjelaskan bahwa proses penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan oleh guru secara sistematis dan teratur disebut metode pembelajaran. Ini merupakan salah satu komponen penting keberhasilan pembelajaran.

Metode *role playing* salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Menurut Ananda dalam (Meishaparina & Heryanto, t.t.) menjelaskan bahwa, dengan menggunakan metode peran bermain, peserta didik memiliki kesempatan untuk merasakan proses pembelajaran yang berbeda. Metode peran bermain juga memiliki banyak manfaat bagi peserta didik, seperti meningkatkan kreativitas peserta didik, mendorong kerja sama antara peserta didik, mengajarkan peserta didik untuk menganalisis masalah dan mengambil kebijakan. Belajar melalui *role playing* atau bermain peran, adalah metode yang dapat membuat siswa menjadi aktif, mandiri, dan menyenangkan, serta dapat membangun kerja sama yang baik antara peserta didik dan guru serta antara peserta didik satu dengan lainnya. Dengan demikian, metode belajar *role playing* dapat memudahkan peserta didik untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan berbicara tentang mereka dengan peserta didik lain, karena metode belajar *role playing* sendiri akan meningkatkan keaktifan dan kerja sama kelompok, yang sangat bermanfaat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bersatu, terutama di kelas (Chadijah, 2023)

Berdasarkan uraian diatas, yang menjadi daya tarik peneliti dalam melakukan penelitian adalah dengan harapan peneliti mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah dengan Metode *Role Playing*” sebagai fokus penelitian.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Model spiral Kemmis dan Mc. Taggart adalah model penelitian tindakan yang menggunakan empat komponen penelitian tindakan, perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Empat komponen ini terhubung satu sama lain dalam sistem spiral yang saling terkait antara satu langkah ke langkah berikutnya (Meishaparina & Heryanto, t.t.).



**Gambar 1. Siklus model Kemmis dan Mc. Taggart**  
dalam (Meishaparina & Heryanto, t.t.)

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian atau partisipan penelitian adalah peserta didik kelas V UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Kecamatan Tamalate, Kota Makassar dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua Teknik utama dalam pengumpulan data. Pertama, Teknik observasi untuk menggumpulkan informasi terkait keterampilan berbicara peserta didik. Kedua, pengumpulan data menggunakan tes, hal ini dilakukan untuk mengukur keterampilan berbicara peserta didik yang dilakukan setiap akhir siklus.

Tabel 1. Pedoman Skor Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang dinilai	Skala Skor				
1.	Pelafalan	5	4	3	2	1
2.	Penggunaan Kosakata	5	4	3	2	1
3.	Struktur Kalimat	5	4	3	2	1
4.	Kesuaian isi / urutan cerita	5	4	3	2	1
5.	Kelancaran	5	4	3	2	1
6.	Gaya / ekspresi	5	4	3	2	1

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN****Hasil**

Berdasarkan hasil sebelum tindakan, pengamatan dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata di lapangan. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga mewawancarai guru kelas empat Hasil observasi dan wawancara, peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam bahasa Indonesia. Ini adalah hasil dari guru yang belum menerapkan model pembelajaran inovatif. Hasil dari tes prasiklus menunjukkan hal ini. Tabel bawah ini menunjukkan kondisi awal, atau pra-siklus, hasil belajar keterampilan berbicara peserta didik sebelum perlakuan.

Tabel 1.2. Hasil sebelum Tindakan

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	0 – 54	Sangat rendah	13	65,21
2.	55 – 64	Rendah	5	21,73
3.	65 – 79	Sedang	3	13,04
4.	80 – 89	Tinggi	2	8,69
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
<b>Jumlah</b>			23	100
<b>Jumlah Nilai</b>			1335	
<b>Rata-Rata</b>			58,04	<b>Belum tuntas</b>

Hasil table diatas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik masih rendah, dimana rata-rata hasil belajar adalah 58,04 dan dari 23 peserta didik hanya 5 peserta didik yang mencapai nilai kriteria. Dengan demikian dapat kiranya dikatakan bahwa pra siklus ini belum berhasil mencapai tuntas belajar dan belum memiliki pengaruh yang berarti terhadap prestasi belajar peserta didik.

**Siklus 1**

Berdasarkan hasil pra siklus yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa kondisi pembelajaran yang dilakukan perlu adanya perubahan-perubahan baik dari segi keatifan peserta didik, minat dan motivasinya, prestasi belajar peserta didik yang dicapai dan juga dalam hal kualitas pembelajarannya, dengan hal ini, peneliti mulai menerapkan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah melalui 2 pertemuan,

peneliti pun melakukan tes diakhir pertemuan atau siklus yang menunjukkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1.3. Hasil siklus I**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
<b>1.</b>	0 – 54	Sangat rendah	5	21,73
<b>2.</b>	55 – 64	Rendah	3	13,04
<b>3.</b>	65 – 79	Sedang	12	52,17
<b>4.</b>	80 – 89	Tinggi	3	13,04
<b>5.</b>	90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
<b>Jumlah</b>			23	100
<b>Jumlah Nilai</b>			1495	
<b>Rata-Rata</b>			65	<b>Belum Tuntas</b>

Hasil diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik belum memenuhi syarat nilai kriteria yang telah ditetapkan yakni 65 dari 70 nilai kriteria yang ditetapkan. Maka dari itu, tahap siklus 1 belum memenuhi syarat dan presentasi ketuntasan belajar dapat dilihat dari table berikut ini.

**Table 1.4. Ketuntasan Belajar Siklus I**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
< 70	Tidak tuntas	8	34,78
>70	Tuntas	15	65,21
<b>Jumlah</b>		23	100%

Berdasarkan tabel 4 diatas, apabila dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan keterampilan berbicara yang ditentukan oleh peneliti dapat disimpulkan, bahwa keterampilan berbicara peserta didik belum mencapai nilai kriteria. Hal ini dikarenakan peserta didik yang tuntas atau mencapai kriteria hanya 65,21 % atau 15 peserta didik dari 23 peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik perlu ditingkatkan kembali pada siklus II.

## **Siklus II**

Tindakan pada siklus II ini merupakan kelanjutan atau perbaikan dari siklus I, dari 23 peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik telah menunjukkan hasil yang maksimal. Proses pembelajaran terkait penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik telah dilaksana sesuai dengan indicator yang telah disusun peneliti.

**Table 1.5. Hasil Belajar Siklus II**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
<b>1.</b>	0 – 54	Sangat rendah	0	0
<b>2.</b>	55 – 64	Rendah	0	0
<b>3.</b>	65 – 79	Sedang	5	21,73

<b>4.</b>	80 – 89	Tinggi	15	65,21
<b>5.</b>	90 – 100	Sangat Tinggi	3	13,04
		<b>Jumlah</b>	23	100
		<b>Jumlah Nilai</b>	1855	
		<b>Rata – rata</b>	81	<b>Tuntas</b>

Hasil table diatas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah memenuhi nilai kriteria yang telah ditetapkan, hal ini dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 81 dan ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada berikut.

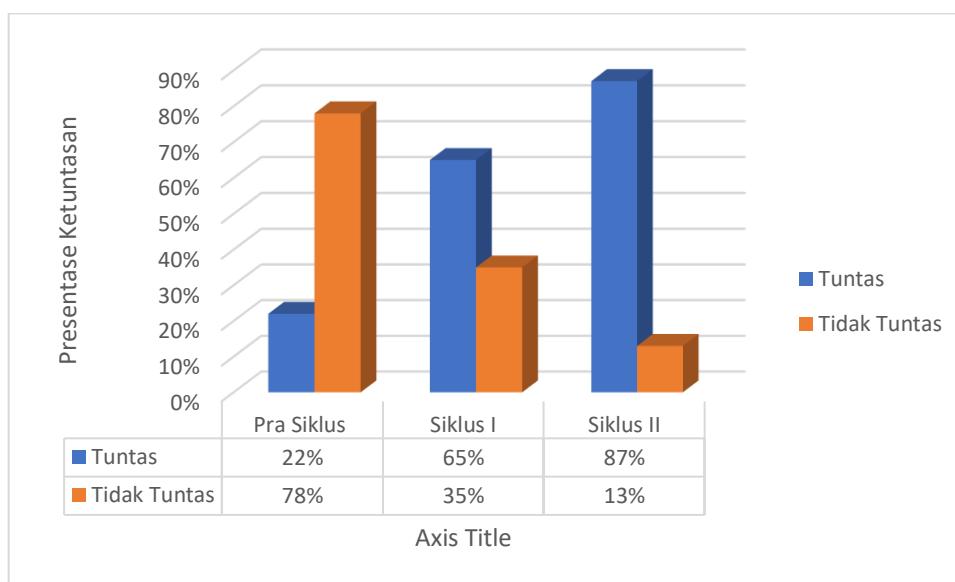
**Table 1.6. Ketuntasan Belajar Siklus II**

<b>Skor</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
< 70	Tidak tuntas	2	0
>70	Tuntas	21	100
	<b>Jumlah</b>	23	100%

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran di siklus II menunjukkan bahwa rata-rata nilai sudah mencapai nilai kriteria yang telah ditetapkan dan peserta didik telah mencapai nilai di atas KKM, sehingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini telah terpenuhi.

**Table 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik**

Kategorisasi	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
Tuntas	5	22%	15	65%	20	87%
Belum Tuntas	18	78%	8	35%	3	13%



### Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V UPT SPF SD Inpres Hartaco, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik sangat rendah hal ini dilihat ketika peneliti melakukan obseravasi sebelum Tindakan atau sebelum penerapan metode *role playing*. Pada tahap siklus 1 setelah penerapan metode role playing memperoleh rata-rata hasil belajar 65, hal ini menunjukkan bahwa keterampilan belajar peserta didik belum mencapai nilai kriteria peserta didik yaitu 70. Dalam hal ini ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 65%, sehingga perlu dilanjutkan pada tahap siklus II untuk hasil lebih maksimal. Pada tahap siklus II, hasil belajar peserta didik telah menunjukkan hasil yang sangat baik dengan hasil belajar rata-rata 81 dengan presentasi ketuntasan peserta didik adalah 87%. Maka dari hal ini, penelitian dikatakan mengalami peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurhandayani (2021: 191-200) dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD” yang menyatakan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar meningkat. Hal ini juga didukung dengan penelitian Siti Chadijah (2023: 161 – 174) dengan judul “Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” menyatakan bahwa metode belajar *role playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara berbicara tentangnya dengan siswa lain. Ini karena metode belajar *role playing* secara eksklusif menghasilkan banyak manfaat untuk menciptakan suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di kelas. Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Salah satu aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak-anak adalah berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Dengan demikian, kemampuan berbicara membantu anak-anak menjadi lebih terampil dalam berbicara.

Berdasarkan data yang telah peniliti lakukan, dikemukakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V terkait keterampilan berbicara di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Peningkatan hasil belajar dan presentase ketuntasan peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik diikutsertakan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik mendapat pemahaman konsep secara faktual serta pembelajaran yang melibatkan kelompok – kelompok guna memantapkan pemahaman.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah dengan melibatkan 23 peserta didik kelas V, dapat disimpulkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar sebelum Tindakan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik tidak mencapai 50%, setelah diberlakukan Tindakan atau penerapan metode role playing, siklus 1 memperoleh nilai ketuntasan 65,21% dengan rata-rata hasil belajar adalah 65, pada siklus II memperoleh hasil belajar yang sangat baik dengan nilai ketuntasan 86,95% dengan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 81.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Chadijah, S. (2023). UPAYA GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. Dalam *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Nomor 2).
- Kadek, N., Dumaini, D., Ayu, G., Ardiani, N., Agama, S., & Amlapura, H. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia* (Vol. 14, Nomor 2). <http://ejournal.stkip-amlapura.ac.id>
- Meishaparina, R., & Heryanto, D. (t.t.). *PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS II SDN 013 PASIR KALIKI*.
- Nurhandayani. (2021). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SD. *Nubin Smart Journal*, 1(1), 2021. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>