

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN KIYARAN 2

Dian Aprelia Rukmi¹, Siti Rochmiyati²

¹Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

²SD Negeri Kiyaran 2, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta, Indonesia

email : ¹dian28rukmi@gmail.com , ²rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 27 November 2023

Disetujui: 05 Juli 2024

Kata Kunci:

Bahasa Indonesia

Keterampilan berbicara

Role playing

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran menggunakan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menerapkan adanya kegiatan perencanaan, pembelajaran, dan evaluasi sampai diketahui hasil dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Subjek pada penelitian ini adalah kelas V SDN Kiyaran 2 tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai keterampilan berbicara peserta didik pada kondisi awal 59,71 meningkat pada siklus I 70,14 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,86. Selain berpengaruh terhadap keterampilan berbicara, penerapan metode *role playing* juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kondisi awal 60,71 meningkat pada siklus I menjadi 79,29 dan pada siklus II menjadi 87,43.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara, *role playing*

Abstract: This research aims to determine the effect of implementing learning using the *role playing* method on students' speaking skills in Indonesian language lesson content. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). This research applies planning, learning and evaluation activities until learning results are known. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and tests. The subjects in this research were class V of SDN Kiyaran 2 for the 2023/2024 academic year. The research results show that the application of the *role playing* method has a positive impact on students' speaking skills. This is shown by the increase in the value of students' speaking skills in the initial condition of 59.71, increasing in cycle I to 70.14 and in cycle II it increased to 81.86. Apart from influencing speaking skills, the application of the *role playing* method also influences student learning outcomes. This can be seen from the average value in the initial condition of 60.71, increasing in cycle I to 79.29 and in cycle II to 87.43.

Keyword : Indonesian language, speaking skills, *role playing*



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam usaha pembangunan pendidikan bangsa. Kompetensi guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif menjadi salah satu kunci kesuksesan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan tugas guru menurut filosofi Ki Hadjar Dewantara, yaitu menuntun anak untuk dapat tumbuh dan berkembang sesuai kodrat anak tersebut dalam mencapai kebahagiaan serta keselamatan (Devi Kurnia; Fitra, 2022). Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakatnya. Hal tersebut sesuai dengan dasar pendidikan yang disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara. Ki Hadjar Dewantara menjelaskan bahwa dasar pendidikan anak berhubungan dengan kodrat alam dan kodrat zaman (Tarigan et al., 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang dan ditetapkan oleh Kemristekdikti pada tahun 2022 dengan adanya penerapan merdeka mengajar. Melalui merdeka belajar dan penguatan profil pelajar Pancasila serta fokus pada materi esensial, Kurikulum Merdeka diharapkan mampu untuk mengatasi

permasalahan pendidikan yang terjadi saat ini dan masa yang akan datang (Alimuddin, 2023). Kurikulum Merdeka ialah kurikulum yang terbentuk atas pemikiran dan gagasan dari Ki Hadjar Dewantara yaitu, pendidikan yang didasarkan untuk memfasilitasi peserta didik agar bisa tumbuh sesuai dengan kodrat alam dan zaman (Irianti & Mufaridah, 2024).

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif (Beta, 2019). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan lisan yang penting, karena berbicara merupakan alat komunikasi dengan sesama (Ekaningtyas, 2018). Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis, dan berbudaya (Permana, 2015). Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai materi serta situasi pada saat dia sedang berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan suara atau kata untuk mengekspresikan, mengungkapkan pendapat, ide, dan perasaan (Iv et al., 2023). Kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca dan memirsa, menulis, serta kebahasaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tentunya hal tersebut juga tidak terlepas dari elemen yang tercakup pada capaian pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka. Melalui kemampuan tersebut, individu dapat berkomunikasi dengan siapapun, baik dalam situasi formal maupun informal.

Keterampilan berbicara dianggap memiliki peran utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran bahasa, karena hakekat belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, terutama komunikasi secara lisan. Keterampilan berbicara dapat menunjang keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan berbicara juga sering dipandang sebagai tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa (Delvia et al., 2019). Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat bahwa *“Speaking is the ability to speak the sounds of language to express or convey thoughts, ideas, or feelings verbally which is the main basis of language learning”* (Kuraesin et al., 2020). Pernyataan tersebut menyampaikan bahwa keterampilan berbicara untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengungkapkan atau menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan sebagai landasan utama dalam pembelajaran bahasa. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik SD, tepatnya peserta didik kelas V (lima) SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan masih rendah. Hal tersebut dapat diketahui dari rendahnya nilai rata-rata keterampilan berbicara peserta didik, yaitu 59,71. Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik, ternyata berpengaruh juga terhadap rendahnya rata-rata nilai *pretest* peserta didik, yaitu 60,71.

Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik dapat terlihat pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik belum percaya diri saat berbicara di hadapan teman-temannya, belum lancar dalam penyampaian, pelafalan kurang jelas, dan suara sangat lirih. Peserta didik terlihat kurang antusias saat diminta menyampaikan pendapat atau berbicara di hadapan umum. Kendala lain yang terjadi di kelas adalah suasana belajar yang kurang menarik bagi peserta didik. Guru belum berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat. Sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, jenuh, dan kurang konsentrasi selama pembelajaran.

Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara peserta didik tersebut harus diatasi agar pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan diterapkannya metode pembelajaran yang tepat. *Role playing* disebut juga sosiodrama (Baroroh, 2012) merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. *Role playing* merupakan alternatif metode yang dapat mengaktifkan peserta didik dan merangsang peserta didik agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, memecahkan masalah, dan merangsang aktivitas dan kreativitas belajar (Hsia et al., 2015). Pendapat tersebut juga diperkuat dengan pernyataan, *“Role-play technique is the way to teach speaking by setting up the students in the situations in pairs or groups”* (Bhatti, 2021). Metode *role playing* adalah cara untuk mengajarkan keterampilan berbicara dengan menyiapkan peserta didik dalam situasi secara berpasangan atau berkelompok. Penerapan metode *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, terutama peserta didik sekolah dasar (Kristin, 2018). Berdasarkan paparan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Tujuan dari penyusunan artikel ini adalah mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan tahun pelajaran 2023/2024 melalui penerapan metode *role playing*. Salah satu penelitian relevan yang sesuai dengan penelitian ini merujuk pada jurnal yang disusun oleh Beta (2019) dengan judul Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. Artikel dari penelitian tersebut diterbitkan pada Jurnal CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dapat membuat peserta

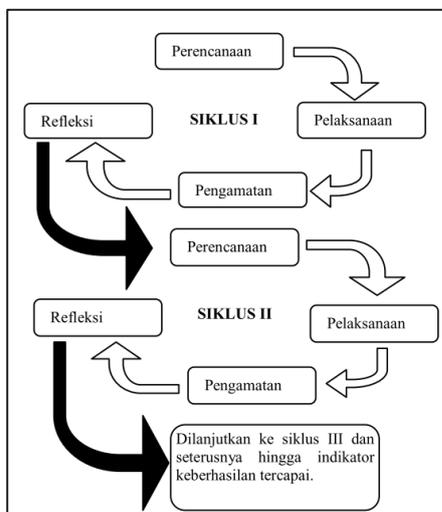
didik mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Hartono, bahwa *“Role-playing provides new experiences and can also motivate individuals to do something”* (Hartono, 2023). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan pengalaman baru dan dapat memotivasi individu dalam melakukan sesuatu.

Dengan demikian, untuk mencapai tujuan dari penelitian ini diharapkan melalui penerapan metode *role playing*, keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan tahun pelajaran 2023/2024 dapat meningkat. Selain itu, melalui pembelajaran *role playing* diharapkan peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal dan mampu menumbuhkan karakter peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini merupakan metode untuk mencari tahu apa yang terbaik yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pembelajaran siswa (Wilda Lumban Tobing, Boanerges Putra Sipayung et al., 2023). Dalam prosesnya, PTK merupakan sarana penelitian yang sangat baik bagi para guru dalam mengembangkan potensinya dalam pengajaran yang baik secara umum tentang isi, tingkat, keterampilan siswa dan gaya belajar, keterampilan guru dan pengajaran untuk memaksimalkan pembelajaran peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, PTK dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur yang terdiri atas tiga tahap: (1) perencanaan (*plan*); (2) tindakan (*act*); (3) refleksi (Hayani, 2019). Melalui tahapan tersebut, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru melalui beberapa tahapan dengan tujuan memperbaiki kinerja guru dan meningkatkan hasil belajar peserta didik secara holistik.

PTK memiliki banyak model dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart. Penelitian model Kemmis & Mc. Taggart merupakan pengembangan dari konsep yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Setiap model dalam PTK memiliki prosedur pelaksanaan yang berbeda. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian PTK ini terdiri atas: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (We’u, 2021). Keterkaitan keempat komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain PTK menurut Kemmis & Mc. Taggart

Berdasarkan desain pada gambar 1, peneliti melakukan delapan kegiatan yang terdiri dari: (1) perencanaan siklus I; (2) pelaksanaan siklus I; (3) pengamatan siklus I; (4) refleksi siklus I; (5) perencanaan siklus II; (6) pelaksanaan siklus II; (7) pengamatan siklus II; dan (8) refleksi siklus II. Pada pelaksanaan perencanaan siklus I, peneliti menyusun perencanaan awal tindakan sesuai dengan data yang didapatkan pada pra kondisi atau kondisi awal. Setelah perencanaan awal tindakan disusun, peneliti melaksanakan siklus I sesuai dengan perencanaan awal. Selanjutnya, peneliti melakukan pengamatan siklus I dengan melakukan pengamatan selama tindakan berlangsung sesuai dengan instrumen penelitian. Hasil pengamatan pada siklus I kemudian digunakan oleh peneliti untuk melakukan refleksi siklus I. Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis proses kegiatan dan berbagai kelemahan tindakan serta mengkaji tentang efek yang ditimbulkan dari adanya tindakan.

Setelah rangkaian siklus I dilaksanakan, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan perencanaan siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Pelaksanaan siklus II dilakukan sesuai dengan rencana siklus II yang diikuti juga dengan adanya pengamatan selama tindakan berlangsung. Tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan refleksi siklus II dengan mengkaji dan menganalisis kekurangan pada siklus I yang sudah diperbaiki serta dampak dari adanya tindakan siklus II.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *pretest*, observasi, wawancara, dan *posttest*. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 5 laki-laki dan 2 perempuan. Data yang diperoleh berasal dari instrumen *pretest*, observasi, wawancara, dan *posttest*. Pengolahan data dijabarkan dengan mendeskripsikan hasil instrumen yang ada kemudian dianalisis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan tahun pelajaran 2023/2024 pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mengenal unsur-unsur instrinsik cerita. Dalam pelaksanaannya, peneliti berkolaborasi dengan salah satu rekan guru. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan rekan guru sebagai observer. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan sintaks pada metode *role playing*.

Pelaksanaan tindakan terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dengan dua kali pertemuan pada siklus I serta satu kali pertemuan pada siklus II. Pada siklus II hanya dilaksanakan satu kali pertemuan karena pada siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan serta kelemahan yang ditemukan pada refleksi setelah pelaksanaan siklus I. Peneliti melaksanakan penelitian selama 2 bulan yang tercatat dari bulan Oktober sampai November 2023.

Deskripsi pembelajaran untuk mengetahui keefektifan penerapan metode *role playing* sebanyak dua siklus dan rincian setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus I

Berdasarkan hasil pratindakan, diketahui bahwa rata-rata keterampilan berbicara peserta didik adalah 59,71 dan rata-rata nilai *pretest* 60,71. Nilai tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Selain itu, metode tersebut juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat berperan secara aktif selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian siklus I diperoleh data bahwa penerapan metode *role playing* belum sepenuhnya dapat terlaksana dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktifitas peserta didik. Di samping itu, masih terdapat peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran, hanya dua atau tiga orang peserta didik yang memberikan respon dengan baik. Dari hasil tes yang dilakukan masih ada juga beberapa orang peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Hal ini juga disebabkan karena kemampuan peserta didik yang berbeda-beda.

Perencanaan yang dibuat pada siklus I belum sesuai dengan yang telah dilaksanakan. Ada beberapa tahap pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik, sehingga secara otomatis penggunaan metode *role playing* pada siklus I ini juga belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas I, penyebab belum terlaksananya penerapan metode *role playing* pada siklus I ini adalah kurangnya pemahaman peserta didik tentang *role playing* dan kurangnya arahan serta bimbingan dari guru ketika peserta didik melakukan *role playing*. Seharusnya guru sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, guru harus dapat menanamkan konsep *role playing* dengan baik dan benar agar peserta didik paham tentang yang akan dilakukannya. Guru juga perlu memberikan arahan dan bimbingan dengan baik karena bermain peran ini merupakan hal yang baru bagi peserta didik.

Guru seharusnya bisa memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik sehingga dalam pelaksanaan bermain peran peserta didik benar-benar merasakan kejadian yang sebenarnya. Keterampilan berbicara peserta didik juga diharapkan dapat mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada siklus I diperoleh data bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata keterampilan berbicara peserta didik 70,14 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 79,29. Dari hasil evaluasi pada siklus I, nilai rata-rata yang dicapai masih di bawah kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pada siklus I, peneliti merencanakan untuk melakukan siklus II dengan tujuan agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan dapat melakukan bermain peran lebih baik dari yang sebelumnya.

Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan siklus II agar tujuan yang diharapkan dari penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Siklus II

Perencanaan yang dibuat pada siklus II telah dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran telah sistematis sesuai dengan perencanaan sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II ini sudah dapat terlaksana dengan baik. Pada siklus II, peserta didik lebih aktif, semangat, dan percaya diri dalam pembelajaran. Terutama ketika peserta didik diajak melakukan bermain peran, banyak anak yang antusias untuk mencalonkan diri sebagai pemeran dalam cerita yang akan dimainkan. Peserta didik ikut langsung dalam pembelajaran sehingga keberanian dan keaktifan siswa dapat terpupuk dengan baik. Selain itu, peserta didik juga lebih mudah memahami materi terkait unsur-unsur instrinsik dalam cerita. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya dapat dilakukan dengan metode ceramah saja tetapi dapat menerapkan metode inovatif yang tentunya berpengaruh besar terhadap aspek afektif, psikomotor, dan kognitif peserta didik.

Dalam melaksanakan bermain peran, guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Sebelum melakukan *role playing*, guru telah memberikan penjelasan tentang langkah-langkah bermain peran kepada siswa dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran. Guru juga telah membimbing peserta didik dengan baik. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, guru banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tanya jawab, sehingga dapat menumbuhkan keberanian bagi peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan dan merespon pertanyaan dari guru atau peserta didik lainnya. Dengan adanya keinginan peserta didik untuk bertanya, merespon pertanyaan dari guru, dan mau mencalonkan diri dalam bermain peran berarti telah menunjukkan adanya keterampilan berbicara dalam pembelajaran, sehingga peserta didik paham tentang pembelajaran materi yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada peserta didik setelah mereka selesai bermain peran. Hal tersebut bertujuan untuk lebih memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Materi tentang unsur-unsur instrinsik cerita dan keterampilan berbicara dapat tumbuh serta tertanam melalui metode pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Keterampilan berbicara tersebut tentunya diharapkan tidak hanya berkembang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saja, namun juga dapat lebih dikembangkan dalam muatan pelajaran yang lain serta dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membuat peserta didik semakin tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi dan keterampilan berbicara peserta didik dapat meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan metode *role playing* juga terbukti dapat mencapai tujuan yang diinginkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis penelitian pada siklus II, diketahui bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Nilai rata-rata keterampilan berbicara pada siklus II meningkat menjadi 81,86. Selain itu, nilai pos test pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 87,43. Berdasarkan data tersebut, terbukti bahwa pembelajaran telah terlaksana dengan baik dan guru juga telah berhasil dalam menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Kiyaran 2. Dari analisis dan refleksi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, jadi tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berikut ini merupakan tabel nilai rata-rata keterampilan berbicara dan rata-rata nilai ulangan peserta didik dari sebelum dilakukan tindakan, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Keterampilan Berbicara dan Nilai Rata-Rata Post Test Peserta Didik Sebelum Serta Sesudah Diterapkannya Metode *Role Playing*

Variabel	Sebelum Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata Keterampilan Berbicara	59,71	70,14	81,86
Rata-Rata Nilai Post Test	60,71	79,29	87,43

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa dari dua siklus yang dilakukan, memberikan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Selain berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara, penerapan metode *role playing* juga memberikan dampak peningkatan terhadap nilai rata-rata *postest* peserta didik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Metode *role playing* menjadi salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *role playing* dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan tahun pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan atau kondisi awal, setelah siklus I, dan setelah siklus II. Hasil evaluasi yang diperoleh juga disimpulkan bahwa melalui penelitian ini menjadikan guru terinspirasi untuk terus berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran inovatif. Guru tidak hanya mengimplementasikan pembelajaran yang hanya dapat mengembangkan aspek kognitif peserta didik, namun pembelajaran yang juga mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Peneliti dapat menerapkan model pembelajaran inovatif dan metode lainnya yang dapat mendukung peserta didik dalam mengembangkan serta meningkatkan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara peserta didik dapat dikembangkan apabila proses pembelajaran di kelas juga mendukung terhadap meningkatnya keterampilan berbicara peserta didik. Pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik dan guru berperan sebagai fasilitator. Sehingga dalam proses pembelajaran seluruh peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan berbicara.

DAFTAR RUJUKAN

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation of Kurikulum Merdeka in Elementary Scholl. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75.
- Baroroh, K. (2012). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2), 149–163. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i2.793>
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Bhatti, M. S. (2021). Teaching Speaking Skills through Role Play at Elementary Level: An Analysis. *Jurnal Arbitrer*, 8(1), 93–100. <https://doi.org/10.25077/ar.8.1.93-100.2021>
- Delvia, R., Taufina, T., Rahmi, U., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022–1030. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.230>
- Ekaningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sosiodrama. *Paedagogie*, 13(2), 71–76. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i2.2368>
- Hartono. (2023). The Effectiveness of Role Playing Method as a Media to Improve Reading Ability of Primary School Students : An Experimental Research. *Indonesian Journal of Primary Educational Research*, 1(1), 1–9.
- 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>
- Hsia, K.-C. C., Stavropoulos, P., Blobel, G., Hoelz, A., Sudha, G., Nussinov, R., Srinivasan, N., Taylor, P., Sawhney, B., Chopra, K., Saito, S., Yokokawa, T., Iizuka, G., Cigdem, S., Belgareh, N., Rabut, G., Bai, S. W., Van Overbeek, M., Beaudouin, J., ... Gupta, M. R. (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 3(1), 1–10. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:EM+Demystified:+An+Expectation-Maximization+Tutorial#0%0Ahttps://www2.ee.washington.edu/techsite/papers/documents/UWEETR-2010-0002.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/srep22311%0Ahttp://www.life.um>
- Irianti, R. I., & Mufaridah, F. (2024). *Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pengimplementasian Pendidikan yang Sesuai dengan Kodrat Alam dan Zaman*. 2, 1–10.

- Iv, K., Unggulan, S. D., & Nu, M. (2023). *1, 2, 3 123*. 09(September).
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Kuraesin, I., Rahman, Sopandi, W., & Sujana, A. (2020). Students' Speaking Skill Based on Video in Elementary School. *The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2, 1771–1778.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 149–159. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>
- We'u, Gregorius, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Buku Berbasis Riset*, Lakeisha, Jawa Tengah, 2021.
- Wilda, L. T., Boanerges, P. S., Achmad, S. M, Kristoforus W. K., Adolfianus N., Primus E. K., et all. (2023). *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 27–35