



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SDN 32 ULUBATU**

St. Aisyah¹, A. Zam Immawan Alam², Aztri Fithrayani Alam³

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa

e-mail: staisyahh1708@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:
29-10-2025

Accepted:
27-04-2026

Published:
30-04-2026

Abstract: *This study aims to improve students' speaking skills in Indonesian language learning through role-playing methods in grade III of SDN 32 Ulubatu. This study uses a quantitative approach with the type of classroom action research (CAR) with 18 grade III students as subjects conducted in two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation sheets and tests, then analyzed using descriptive statistics. The results of this study indicate that in cycle I, there were 7 students in the good category, 8 students in the fairly good category, 3 students in the less category with a success percentage reaching 58.61%. In cycle II, the results of the students' speaking skills test increased, there were 8 students in the very good category, 7 students in the good category, 2 students in the fairly good category, 1 student in the less category, with a success percentage reaching 75.55%. It can be concluded that the improvement of speaking skills by using the role-playing method in Indonesian language learning for grade III of SDN 32 Ulubatu with 15 students reaching the good category.*

Keywords: *Speaking skills, role play method*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran di kelas III SDN 32 Ulubatu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek 18 siswa kelas III yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I yaitu terdapat 7 siswa yang berada pada kategori baik, 8 siswa dengan kategori cukup baik, 3 siswa dengan kategori kurang dengan persentase keberhasilan mencapai 58,61%. Pada siklus II hasil tes keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yaitu terdapat 8 siswa yang berada pada kategori sangat baik, 7 siswa dengan kategori baik, 2 siswa dengan kategori cukup baik, 1 siswa dengan kategori kurang, dengan persentase keberhasilan mencapai 75,55%. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu dengan 15 siswa yang mencapai kategori baik.

Kata Kunci: *Keterampilan berbicara, metode bermain peran*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala daya upaya dan semua usaha mengubah sikap dan perilaku yang diinginkan untuk semua usaha mengubah sikap dan perilaku yang diinginkan untuk semua masyarakat untuk dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara (Abute, 2019). Muthohharoh (2021) Pendidikan merupakan salah satu upaya yang bertujuan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Pendidikan mempunyai arti sebagai usaha sadar manusia yang sudah terencana untuk meningkatkan proses belajar mengajar sepanjang hayat, meliputi semua sendi kehidupan, seluruh lapisan masyarakat dari segala usia.

Menurut Syaiful Sagala (Azani dkk., 2024) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidikan dengan peserta didik baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Menurut Puryanto (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023) Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang baik di SD sekaligus merupakan modal terpenting bagi manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan wahana untuk meningkatkan keterampilan serta kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa merupakan dasar bagi pengetahuan manusia. Kemampuan berbahasa sebenarnya dapat dipelajari dan ditingkatkan karena bahasa itu sendiri memiliki sistem tertentu. Kemampuan berbahasa meliputi empat macam yaitu kemampuan mendengarkan, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis.

Bahasa indonesia merupakan bahasa yang mempunyai peranan penting dalam komunikasi lisan dan tulisan. Dikatakan bahwa seseorang dapat berbahasa indonesia apabila dapat menggunakan bahasa indonesia dengan baik. Bahasa indonesia adalah bahasa resmi republik indonesia dan digunakan sebagai bahasa pengantar di sekolah. Bahasa indonesia ditetapkan menjadi salah satu pelajaran wajib dan kelulusan peserta didik disekolah, karena kemampuan berbahasa sangat dibutuhkan oleh setiap orang dan harus dikembangkan sejak usia dini.

Keterampilan berbahasa yang paling penting peranannya dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan adalah keterampilan berbicara. Menurut padmawati (Rayhan dkk., 2023) Keterampilan berbicara dapat diartikan sebagai suatu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan pendapat, pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan . keterampilan berbicara juga dapat membentuk peserta didik menjadi lebih aktif dalam berpendapat, karena mereka memiliki keterampilan untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan mereka kepada orang lain secara rasional, aktif dan mendalam.

Metode bermain peran adalah metode yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik, seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 32 Ulubatu terkhususnya di kelas III ditemukan siswa kurang terbiasa berbicara di depan umum, sehingga kurang percaya diri. Kegiatan pembelajaran kurang melibatkan interaksi antar siswa, guru jarang menggunakan metode yang memotivasi siswa untuk berbicara Panjang, keterbatasan kosakata siswa menghambat kemampuan berbicara secara lancar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keberanian, keaktifan, dan kelancaran siswa dalam berbicara. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran (*role playing*). Melalui metode ini, siswa diberi kesempatan untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini tidak hanya melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk berbicara di depan orang lain, tetapi juga membantu mereka memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan berekspresi, serta membiasakan siswa berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 32 Ulubatu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pembahasan di atas, untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa maka peneliti menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, untuk melihat hasil dari implementasi metode bermain peran, peneliti merumuskan membuat penelitian tindakan kelas dengan judul “peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Mulyatiningsih (Haliza, 2024) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengamati perubahan perilaku, selama tindakan dan komponen yang menentukan keberhasilan atau kegagalan tindakan. Jika hasil dari tindakan kurang memuaskan maka akan dicoba lagi dan seterusnya sampai berhasil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Musianto, 2020) Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik.

Subyek penelitian ini adalah 18 siswa dari kelas III di SDN 32 Ulubatu. Penetapan subyek penelitian ini berdasarkan judul dari penelitian ini dimana peneliti ingin meningkatkan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini di laksanakan di SDN 32 Ulubatu pada kelas III yang beralamat di Jl. Mabbalae, Desa kanaungan, Kecamatan labakkang , Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil Tahun ajaran 2025.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini menggunakan Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh oleh Suharsimi Arikunto. Model ini memiliki empat tahapan yaitu tahap pertama perencanaan (*plan*), tahap kedua tindakan (*action*), tahap ketiga pengamatan (*observation*) dan tahap keempat refleksi (*reflection*). Semua tahapan tersebut saling berhubungan, begitu pula pelaksanaannya antara siklus I dan siklus berikutnya. Siklus II merupakan penambahan atau perbaikan pada Siklus I, dan seterusnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Menurut Menurut Arikunto dalam Suharman (Fazari et al., 2021). Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditetapkan. Tes yang diberikan berupa teks keterampilan. Pemberian tes ini berguna untuk menganalisis seberapa besar keterampilan berbicara siswa aspek kognitif setelah menerapkan metode bermain peran. Menurut sugiyono (Lawolo et al., 2024) observasi aktif adalah observasi dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari – hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi aktif, data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Menurut (Juliyanto, n.d. : 2021) Dokumentasi adalah setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis.

Data yang diperoleh di analisis menggunakan analisis statistik deskripsi untuk menggambarkan peningkatan keterampilan berbicara siswa pada setiap siklus, dengan menghitung rata-rata, persentase keberhasilan, dan peningkatan skor antar siklus. Diharapkan dalam penelitian jumlah siswa yang memenuhi indikator keberhasilan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I dan siklus II minimal 66%, hasil analisis digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Jika jumlah siswa yang memenuhi indikator keberhasilan mencapai 66% ke atas maka strategi pembelajaran yang diterapkan dikatakan berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Bagian metode ini harus dapat menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk tempat, waktu penelitian dan bagaimana prosedur

pelaksanaannya. Alat, bahan, media, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca. Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran kelas III SDN 32 Ulubatu. Adapun hasil penelitian dipaparkan sebagai berikut ini.

A. Hasil

Penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, karena pada siklus II data yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Berikut ini akan dijelaskan hasil penelitian yang terdiri dari penjelasan observasi dan tes peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa kelas III SDN 32 Ulubatu. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Mempersiapkan materi ajar dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan digunakan dalam penelitian, Membuat modul ajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran, Menyiapkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran metode bermain peran, dan lembar tes keterampilan berbicara.

Pada siklus I dan siklus II terdiri atas empat kali pertemuan dimana pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan ke 1-3, dan tes keterampilan berbicara dilaksanakan pada pertemuan ke 4.

1. Paparan data siklus I

Tabel 1. Analisis lembar observasi keterlaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia Siklus I

Tahap	Total Skor	Presentase	Kategori
Siklus I (Pertemuan 1)	26	54,1%	Cukup
Siklus I (Pertemuan 2)	32	58,3 %	Cukup
Siklus I (Pertemuan 3)	37	62,5%	Baik
Rata-rata		58,3%	Cukup

Sumber : Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa aktivitas keterlaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siklus I Pertemuan 1 mencapai 54,1%, yang tergolong dalam kategori "Cukup". Selanjutnya, pada Pertemuan 2 terjadi peningkatan keterlaksanaan menjadi 58,3%, yang masih berada pada kategori "Cukup". Pada Pertemuan 3, keterlaksanaan metode bermain peran kembali mengalami peningkatan dengan perolehan 62,5%, namun tetap berada dalam kategori "Cukup". Untuk menunjukkan keberhasilan keterlaksanaan metode bermain peran pada Siklus I, skor observasi yang harus dicapai berada pada rentang 66-79% dengan kategori "Baik". Berdasarkan kriteria tersebut, rata-rata keterlaksanaan metode bermain peran pada Siklus I adalah 58,3%, yang termasuk dalam kategori "Cukup". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penerapan metode bermain peran pada Siklus I belum mencapai kategori “Baik” dan masih perlu ditingkatkan agar keterlaksanaannya lebih optimal pada siklus II

Tabel 2. Data hasil Tes keterampilan berbicara siklus I

Tingkat Pencapaian	Kriteria	ftekuensi	Presentase
85 – 100	Sangat Baik	0	0,00%
70 – 84	Baik	7	38,88%
55 – 69	Cukup Baik	8	44,45%
< 54	Kurang	3	16,67%
Jumlah		18	100%
Rata-Rata			58,61%

Sumber : Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang berada di kategori baik di siklus I sebanyak 7 orang sedangkan yang di ketegori cukup baik dan kurang sebanyak 11 orang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 11 orang dari 18 siswa perlu perbaikan karena belum mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dan memperoleh rata- rata 58,61% kategori “cukup”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa belum tercapai sehingga peneliti dilanjutkan pada siklus II.

Refleksi : Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara didepan kelas, namun masih ada beberapa siswa yang belum percaya diri tampil didepan kelas, sebagian besar siswa dapat menyampaikan isi cerita secara lisan sesuai pemahamannya, tapi ada juga beberapa siswa yang kurang lancar dan terbata-bata, Pelafalan bunyi vokal dan konsonan mulai membaik, Waktu latihan bermain peran masih kurang optimal, Sebagian siswa kesulitan menghafal naskah secara utuh.

2. Paparan data siklus II

Tabel 3. Analisis lembar observasi keterlaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia Siklus II

Tahap	Total Skor	Presentase	Kategori
Siklus II	38	79,16%	Baik
Pertemuan 1			
Siklus II	43	89,5%	Sangat Baik
Pertemuan 2			
Siklus II	45	93,7 %	Sangat Baik
Pertemuan 3			
Rata- rata		87,45%	Sangat Baik

Sumber : Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa aktivitas keterlaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siklus II Pertemuan 1 mencapai 79,16%, yang tergolong dalam kategori “Baik”. Selanjutnya, pada Pertemuan 2 terjadi peningkatan keterlaksanaan menjadi 89,5%, yang masih berada pada kategori “Sangat baik”. Pada Pertemuan 3, keterlaksanaan metode bermain peran kembali mengalami peningkatan dengan perolehan 93,7% tetap dalam kategori “Sangat baik”. hal ini terlihat bahawa metode bermain peran telah dilaksanakan dengan sangat efektif dengan keterlibatan aktif siswa.

Tabel 4. Data hasil Tes keterampilan berbicara siklus II

Tingkat Pencapaian	Kriteria	ftekuensi	Presentase
85 – 100	Sangat Baik	8	44,45%
70 – 84	Baik	7	38,88%
55 – 69	Cukup Baik	2	11,12%
< 54	Kurang	1	5,55%
Jumlah		18	100%
Rata- Rata			75,55%

Sumber : Hasil Penelitian 2025

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa banyaknya siswa kategori baik pada siklus II sebanyak 15 orang sedangkan yang berada pada kategori cukup baik adalah 3 orang, dengan mencapai rata-rata 75,55% kategori “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III mengalami peningkatan menggunakan metode bermain peran di SDN 32 Ulubatu pada siklus II, Oleh karena itu penelitian tidak perlu dilanjutkan kembali karena telah memenuhi kriteria.

B. Pembahasan

Hasil penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain peran pada siswa kelas III SDN 32 Ulubatu difokuskan pada keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode bermain peran.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia. Pada siklus I menunjukkan hasil yang cukup baik. Siswa menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan belajar mengajar, meskipun masih ditemukan beberapa kendala. Beberapa siswa masih kurang percaya diri tampil didepan kelas,ada juga beberapa siswa yang kurang lancar dan terbata- bata dalam menyampaikan isi cerita secara lisan, sebagian siswa kesulitan menghafal naskah secara utuh. Hal ini berdampak pada keterampilan berbicara yang belum merata di seluruh siswa, terdapat beberapa indikator- indikator yang telah di dapatkan pada kegiatan ini, di antaranya,ketepatan bunyi vokal dan konsonan, intonasi suara, ketepatan ucapan (lisan), urutan yang tepat, kelancaran berbicara, dari indikator keterampilan berbicara tersebut yang di ukur melalui tes terdapat beberapa siswa yang memenuhi indikator kategori “Baik”. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi indikator karena kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan refleksi di siklus I, dilakukan sejumlah perbaikan di siklus II, Guru memberikan motivasi dan dukungan positif kepada siswa sebelum tampil, guru dapat memberikan contoh pelafalan dan intonasi yang baik terlebih dahulu, guru mencontohkan cara melafalkan huruf atau kata dengan benar dan meminta siswa menirukan, gunakan pembagian peran dan kelompok lebih efisien, agar semua siswa mendapat waktu berlatih, beri waktu latihan berulang agar siswa terbiasa dengan isi naskah.

Hasil dari siklus II menunjukkan perubahan yang signifikan. Kini lebih banyak siswa yang berani tampil didepan kelas, kelancara berbicara meningkat dan lebih sedikit siswa yang terbata-bata, pelafalan vokal dan konsonan semakin jelas, latihan bermain peran berjalan lebih efektif dan terjadwal dan jumlah siswa yang mampu menghafal naskah secara utuh dan meningkat. Hampir seluruh siswa telah memenuhi indikator keterampilan berbicara siswa sebanyak 83,33% yang berada pada kategori “ Baik” dan “Sangat baik”.

Sementara itu, jumlah dalam kategori “ Cukup Baik” juga menurun dari 8 siswa menjadi 2 siswa. Penurunan ini merupakan indikator positif siswa dalam kategori ini justru meningkat ke ketegori yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa siswa sebelumnya hanya memahami sebagian materi, pada siklus II telah mampu memahami materi sacara utuh dan kontekstual. Metode bermain peran memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memahami materi secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Pada kategori “Baik” tidak terjadi peningkatan maupun penurunan, yaitu tetap sebanyak 7 siswa. pada Siklus I dan Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang berada pada kategori ini

telah memiliki pemahaman yang baik terhadap keterampilan berbicara dan mampu mempertahankan kemampuannya dengan konsisten.

Kategori “sangat baik” yang sebelumnya tidak ada pada siklus I mengalami peningkatan signifikan menjadi 8 siswa pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya membantu siswa yang semuanya mengalami kesulitan. tetapi juga mendorong siswa yang sudah cukup memahami untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Secara keseluruhan, metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karena melalui kegiatan ini siswa lebih termotivasi untuk berbicara, berlatih pelafalan dengan benar, serta belajar menyampaikan ide secara runtut dan percaya diri. Selain itu, interaksi antarsiswa dalam bermain peran juga membantu meningkatkan kelancaran berbicara dan pemahaman terhadap isi cerita yang disampaikan.

Temuan penelitian tersebut kembali menginformasikan hasil penelitian terdahulu, menurut Novianti (Oktriyana 2025) Metode bermain peran melibatkan siswa dalam kegiatan yang mengharuskan mereka memerankan karakter tertentu. Proses ini, mereka harus diajak untuk berinteraksi dengan temannya, menggunakan bahasa yang aktif melalui dialog serta komunikasi sosial. Kegiatan ini mendorong siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks yang sesuai, memperkaya perbendaharaan kata, serta memahami pendalaman terhadap elemen bahasa seperti konstruksi kalimat, dan bentuk ungkapan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti. di mana siswa mengalami peningkatan keterampilan berbicara yang ditunjukkan melalui keberanian dalam mengemukakan pendapat, kelancaran dalam berbicara, serta kemampuan menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang lebih tepat selama kegiatan bermain peran. Selain itu, interaksi antarsiswa menjadi lebih aktif sehingga proses pembelajaran berlangsung secara komunikatif dan bermakna. Hasil penelitian ini juga relevan dengan temuan (Beta, 2019) dan (Rayhan, 2023b) yang menyimpulkan bahwa metode bermain peran secara konsisten meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menemui berbagai kendala yang dapat mempengaruhi proses maupun hasil penelitian. Kendala-kendala tersebut antara lain, pengelolaan kelas yang kurang optimal, khususnya dalam menghadapi perbedaan karakteristik siswa serta menangani perilaku siswa yang cenderung sulit diatur. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti menerapkan strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif, antara lain menetapkan aturan kelas secara jelas sejak awal, membentuk kelompok belajar yang seimbang, menggunakan variasi metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, serta menerapkan sistem reward secara konsisten guna meningkatkan disiplin dan motivasi belajar.

Peneliti diharapkan dapat terus mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran yang inovatif seperti metode bermain peran. Peneliti juga diharapkan mampu menyempurnakan penelitian ini pada kesempatan berikutnya dengan cakupan yang lebih luas, objek penelitian yang lebih beragam, serta analisis yang lebih mendalam. Selain itu, peneliti diharapkan dapat mempublikasikan hasil penelitian ini agar dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak terkait dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini mengenai peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran yang dilaksanakan di SDN 32 UluBatu. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat dari hasil tes keterampilan berbicara siswa pada siklus I yaitu terdapat 7 siswa yang berada pada kategori baik dengan presentase 38,88%. Sedangkan pada siklus II hasil tes keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yaitu terdapat 15 orang siswa yang berada pada kategori baik, dengan presentase keberhasilan mencapai 83,33%. Adapun nilai rata-rata pelaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah 58,61% dengan kategori cukup, dan pada siklus II 87,43% dengan kategori sangat baik. Terjadinya peningkatan keterampilan berbicara tidak lepas dari perbaikan pelaksanaan pembelajaran dalam menggunakan metode bermain

peran pada setiap siklusnya. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus terjadi peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan pada siklus II.

Saran dari penelitian ini adalah bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah dapat memberikan dukungan penuh kepada guru dalam penerapan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, kepala sekolah juga diharapkan mampu memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru agar kemampuan profesional mereka terus berkembang dan berdampak positif terhadap mutu pendidikan di sekolah. Bagi guru, diharapkan lebih dapat mengoptimalkan pemberian metode-metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kemampuan berbicara siswa- siswanya, sehingga kelak semakin kecil siswa yang mempunyai kemampuan berbicara yang rendah, dan jika dilakukan secara kontinyu maka bukan tidak mungkin tidak ada lagi siswa yang memiliki kemampuan berbicara rendah. Bagi siswa, hasil pemahaman yang telah dicapai harus dipertahankan dan ditingkatkan lagi serta menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Bagi peneliti, diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis dalam pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abute, E. L. (2019). Konsep Kesadaran Sosial Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), Article 2.
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 174–186.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52.
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Fazari, *Tajul, Ibrahim, H., & Sakdiyah, S. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Siswa Antara Strategi Ideal Problem Solving dengan Konvensional di SMAN 1 Gandapura Kabupaten Bireuen. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(2), Article 2.
- Haliza, D. S. N. (2024). Peningkatan Ketrampilan Membaca Huruf Vokal & Huruf Konsonan melalui media Flash Card mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i3.791>
- Juliyanto, F. (n.d.). Rekayasa Aplikasi Manajemen E-Filling Dokumen Surat Pada PT ALP (Atosim Lampung Pelayaran). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1).
- Lawolo, D. kurniaman, Mendrofa, S. abadi, Telaumbanua, E., & Lase, H. (2024). Analisis Kepemimpinan Partisipatif Dalam Meningkatkan Efektifitas Komunikasi Di Kantor Desa Lewuoguru I Kabupaten Nias. *Jurnal Mirai Management*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.37531/mirai.v9i3.7436>
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.9744/jmk.4.2.pp>
- Muthohharoh, I., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>
- Oktriyana, D. L., Herniawati, A., & Sugiarti, S. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa SD pada pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment*, 2(1), 80–91. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.100>

- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023a). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56.
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023b). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>