

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SD

Nurhandayani

UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa, Indonesia

Email: nurhandayaninur32@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
Received: 03 Oktober 2021 Revised: 20 November 2021 Accepted: 29 November 2021 Published: 7 Desember 2021	<p>Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar. Fokus penelitian ini yaitu penerapan metode bermain peran (<i>role playing</i>) dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru kelas III sebanyak 1 orang dan siswa kelas III sebanyak 20 orang yang terdiri dari 12 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan berupa analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus I dikategorikan cukup dan siklus I pertemuan 2 dikategorikan baik. Aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dikategorikan cukup dan siklus I pertemuan 2 dikategorikan baik. Peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus I masuk pada kategori baik, selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata hasil keterampilan berbicara siswa berada pada kategori baik (tuntas secara klasikal). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode bermain peran (<i>role playing</i>) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar.</p> <p>Kata kunci: <i>keterampilan berbicara, metode bermain peran, Role playing, siswa SD</i></p>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana pun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Disamping untuk memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik, pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual.

Pelaksanaan proses pendidikan di Sekolah Dasar (SD) terdiri atas beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Bukian (2017: 134) "Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 aspek keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*)". Menurut Azmi (2019) Dari keempat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan keterampilan aktif produktif, yaitu berkenaan dengan kegiatan menggunakan Bahasa.

Berbicara merupakan kemampuan berbahasa lisan yang produktif. Kemampuan ini merupakan penerapan dari hasil bacaan, ucapan, dan menyimak dari kegiatan formal di kelas. Berbicara atau

mengungkapkan pikiran secara lisan merupakan hal yang sangat sulit. Kesulitan yang dihadapi umumnya memilih kata yang tepat dan kurangnya rasa percaya diri siswa, untuk itu guru dapat melatih siswa dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas seperti memperkenalkan diri, tanya jawab, bercerita mengenai pengalaman, dan menceritakan gambar.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek terpenting dalam upaya meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Keterampilan berbicara dapat dikembangkan dengan berbagai konsep salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran sehingga siswa dengan mudah menerima dan memahami materi pelajaran tanpa adanya rasa bosan, kurang bersemangat, dan gelisah karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Indikator keterampilan berbahasa meliputi beberapa hal, yaitu: tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Sani (2019: 166) “Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.”. Metode pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh guru dan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Bermain peran (*role playing*) merupakan kegiatan bermain dengan melakonkan sebuah peran dalam naskah cerita/drama. Menurut Mulyanti (2017: 83) “Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.” Metode bermain peran (*role playing*) juga merupakan metode yang mendramatisasikan tingkah laku dan mimik wajah seseorang dalam mengungkapkan perasaan yang sedang dialami. Menurut Arsyat dan Sufemi (2018: 44) “bermain peran (*role playing*) pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan”. Metode bermain peran (*role playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus.

Menurut Musi dan Widia (2017: 97) Dalam konteks bermain peran, seorang anak akan memerankan atau pura-pura menjadi sesuatu sehingga akan menemukan di dalam sesuatu tersebut berbagai hal seperti pengalaman baru, pengalaman yang bermakna, imajinasi, daya hayal yang sesungguhnya merupakan dunia yang dicintai oleh seorang anak. Tugas guru dalam kegiatan ini yaitu menyiapkan setiap alat dan kebutuhan siswa serta menyusun rangkaian kegiatan yang ditindak lanjuti dengan diskusi pembagian peran.

Metode bermain peran (*role playing*) dilihat dari jenisnya dibedakan menjadi dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro, anak belajar berbagai macam keterampilan praakademis, seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain bekerjasama dengan teman lain.

Setiap metode pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Adapun karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah 1). Umumnya tidak dilakukan oleh satu orang. 2). Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. 3). Setiap siswa memainkan peran sesuai dengan skenario. 4). Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

Tujuan dari metode bermain peran (*role playing*) menurut Mulyanti (2017: 83) adalah 1) Meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. 2) Memberikan motivasi belajar kepada siswa agar berminat dalam mempelajari materi pelajaran sehingga berdampak baik pada hasil belajar siswa. 3) Melatih siswa dalam bekerjasama dalam kelompok. 4) Menumbuhkan daya kreatifitas siswa dalam memerankan suatu peran. 5) Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi antar siswa.

Budiansyah (2017) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari metode bermain peran yaitu melatih siswa untuk memahami dan mengingat teks yang akan diperankan, melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreatif, bakat yang ada pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah, menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa serta menghargai karya dan hasil belajar siswa yang lain, dan bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain.

Menurut Sani (2019: 179) metode bermain peran memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- 3) Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
- 4) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- 5) Guru menunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario.
- 6) Siswa yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran di depan siswa lainnya.
- 7) Siswa yang tidak bermain peran, berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
- 8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 10) Siswa merefleksikan kegiatan bersama-sama.
- 11) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Menurut Bukian (2017: 134), “Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 aspek keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*)”. Keterampilan berbicara, yang merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, merupakan

kemampuan yang lebih penting di dalam pengajaran bahasa, faktor kemampuan berbicara sangat mempengaruhi kemahiran siswa dalam menyampaikan informasi. Kemampuan ini merupakan penerapan dari hasil bacaan, ucapan, dan simakan dari kegiatan formal di kelas (Hidayati, 2018).

Keterampilan berbicara merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kemahiran siswa dalam menyampaikan informasi ataupun ide-idenya secara lisan. Menurut Ruiyat, Yufiarti, & Karnadi (2019), keterampilan berbicara sangat dibutuhkan oleh anak, karena dengan berbicara anak sedang mengembangkan perkembangan bahasanya, melatih anak dalam pembendaharaan kosakata sehingga lebih luas dalam mengenal bahasa dan mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke tahap menulis dan membaca diakhiri dengan menyimak.

Menurut Permana (2015), ada beberapa indikator yang dinilai dari keterampilan berbahasa, yaitu: 1) Kesistematian, merupakan keterapan urutan berbicara siswa berdasarkan skenario drama yang telah dibuat. 2) Mimik atau ekspresi, merupakan segala bentuk gerak-gerik dan mimik seseorang saat berbicara. 3) Lafal, merupakan tepat atau tidaknya dalam mengucapkan tiap kata yang diucapkan saat berbicara. 4) Nada atau volume suara, suara harus dapat diterima pendengar dengan jelas namun tidak perlu terlalu keras. 5) Intonasi, merupakan penempatan tekanan nada. Dalam mengucapkan sebuah naskah drama, intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan nada akhir harus naik.

Hasil observasi yang diperoleh selama peneliti mengajar di kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya: (1) belum pernah menggunakan metode bermain peran didalam kelas; (2) lafal, intonasi, dan kosakata saat berbicara masih kurang tepat.

Terkait dengan hasil observasi tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa adalah dengan memilih dan menerapkan metode metode bermain peran (*role playing*) agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif bertugas memaparkan apa yang terjadi dalam objek penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan karena data yang diperoleh melalui observasi seluruh aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) selama proses belajar mengajar berlangsung. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan aktifitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan di kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar. Subjek penelitian adalah guru kelas III sebanyak 1 orang dan siswa kelas III sebanyak 20 orang, terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 perempuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil observasi guru dan siswa dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada keaktifan siswa dan guru selama proses belajar mengajar. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Data akan dianalisis dengan menggunakan persentase (%) yaitu dengan menghitung banyaknya frekuensi suatu kejadian dibandingkan dengan keseluruhan dan kemudian dikalikan 100%.

Indikator yang dijadikan ukuran keberhasilan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara di kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar, melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) yaitu, jika terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa dari siklus pertama ke siklus kedua, mencapai standar keberhasilan pembelajaran yaitu nilai rata-rata minimal 80 sesuai standar KKM, dan ketuntasan minimal 80% secara klasikal maka penerapan metode bermain peran dianggap berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan membagi menjadi 3 kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti bertindak sebagai pengajar, dan rekan guru sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran dengan berorientasi pada tahap-tahap metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I, dikategorikan cukup dengan persen indikator keberhasilan 66,67%, sedangkan pada pertemuan 2 dikategorikan cukup namun mengalami peningkatan sehingga persen indikator keberhasilan mencapai 70,37%. Sedangkan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, pertemuan pertama dikategorikan cukup dengan persen indikator keberhasilan 65%, sedangkan pada pertemuan kedua masih dikategorikan cukup namun mengalami peningkatan sehingga persen indikator keberhasilan mencapai 72,5%.

Tabel 1. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Nilai Aktivitas Belajar Siswa Maupun Guru

No	Aktivitas (%)	Kategori
1	80% - 100%	B (Baik)
2	65% - 79%	C (Cukup)
3	< 65%	K (Kurang)

Proses pembelajaran pada siklus I difokuskan pada peningkatan keterampilan berbicara siswa. Data yang diperoleh melalui pengamatan (observasi) aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, tes, dan dokumentasi dianalisis dan didiskusikan bersama dengan rekan observer sehingga diperoleh hal-hal sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar pada siklus I belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan, dari 20 orang siswa, yang berhasil mencapai KKM hanya 11 siswa dengan persentase 55%, dan sisanya masih ada sekitar 45% atau 9 siswa yang belum mencapai KKM, siswa tersebut belum berhasil disebabkan masih memiliki kelemahan dari hampir semua aspek mulai dari kesistematian, mimik, lafal, nada, dan intonasi. Misalnya pada penggunaan intonasi nada/volume suara dalam mengucapkan naskah drama, siswa menggunakan volume suara yang kurang keras sehingga siswa lain dan guru kurang dapat mendengar pengucapan naskah dengan jelas.

Selain itu, dari aspek pelafalan, siswa masih kurang tepat dalam mengekspresikan lafal kalimat tersebut. Sebagai contoh pada peran yang mengharuskan pemerannya untuk bertanya sehingga dibutuhkan lafal suara yang seperti bertanya, siswa tersebut malah menggunakan suara yang tidak seperti orang bertanya sehingga terkesan peran yang dimainkan dengan lafal suara yang dikeluarkan kurang sesuai. Begitupun dengan contoh lain yang hampir sama. Hal-hal ini dapat menjadi pertimbangan guru pada siklus berikutnya untuk menuntut siswa agar lebih baik dalam bermain peran.

- 2) Aktivitas mengajar guru, selama proses pembelajaran pada siklus I melalui penerapan metode bermain peran, meskipun langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran telah diterapkan, namun berdasarkan hasil observasi masih ada beberapa indikator yang belum terpenuhi, oleh karena itu guru perlu mengoptimalkan pelaksanaannya. Seperti: pembagian kelompok harus disertai dengan aturan-aturan, pembagian LKPD harus disertai dengan penjelasan mengenai apa yang harus dilakukan siswa, memberi tanggapan atau masukan terhadap aktivitas bermain peran siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahannya dalam melakonkan naskah drama, dan memberikan motivasi agar siswa lebih baik lagi dalam proses pembelajaran berikutnya.
- 3) Aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil observasi masih ada beberapa indikator yang belum terpenuhi, seperti: siswa perlu memahami dengan baik kompetensi yang ingin dicapai agar lebih terfokus pada pencapaian kompetensi tersebut, siswa kurang mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya dengan baik terutama dalam mengerjakan lembar kerja dari guru, siswa masih malu-malu untuk bertanya kepada peneliti seputar materi yang dijelaskan sehingga pada saat memainkan peran masih ditemukan beberapa siswa yang malu, ragu-ragu, dan kurang serius pada saat tampil bermain peran.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dan mengacu pada kriteria ketuntasan yang ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk tindakan siklus I belum berhasil dikarenakan keberhasilan siswa selama proses dan hasil belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu, apabila secara klasikal siswa mencapai tingkat penguasaan 80%. Pada siklus I ini hasil pencapaian siswa yaitu 65% sehingga tindakan siklus I disimpulkan belum berhasil, dengan demikian maka kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sebagai perbaikan dari siklus sebelumnya.

Pada siklus II, hasil observasi aktivitas mengajar guru, pertemuan pertama dikategorikan baik dengan oersen indikator keberhasilan mencapai 81,48%, sedangkan pada pertemuan kedua dikategorikan baik dan mengalami peningkatan dengan persen indikator keberhasilan mencapai 88,88%. Berdasarkan persentase keberhasilan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus II dikategorikan baik dan mencapai taraf keberhasilan yang telah ditentukan, hal ini disebabkan karena guru telah melaksanakan perbaikan terhadap hasil refleksi pada siklus I dan lebih memahami langkah-langkah dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Hasil penilaian keterampilan berbicara siswa kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar pada siklus II telah mencapai tingkat keberhasilan secara klasikal yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran dengan baik sehingga mendukung aktivitas belajar siswa.

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran tindakan siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu bermain peran dengan baik. Hal ini tercermin dari siswa yang dapat memainkan perannya masing-masing dengan tekanan, tata bahasa, dan intonasi secara tepat. Siswa juga dapat memperbaiki kesalahannya dalam pengucapan naskah skenario drama yang kurang tepat. Selain itu, siswa juga tidak segan bertanya kepada guru apabila ada hal-hal yang kurang dimengerti mengenai materi bermain peran sehingga hasil belajar keterampilan berbicara siswa dapat meningkat.

Hasil analisis data dan refleksi diatas dan mengacu kepada indikator keberhasilan yang ditetapkan, hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan atau dengan kata lain indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah tercapai karena 80% siswa yang menjadi subjek penelitian telah memperoleh nilai rata-rata di atas 80. Ditinjau dari hasil tes siklus II dan proses pembelajaran yang berlangsung, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil. Dengan demikian, tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Pembahasan

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang diterapkan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan suatu metode pembelajaran yang dalam penguasaan bahan pelajaran melalui

pengembangan imajinasi dan penghayatan terhadap suatu tokoh tertentu. Dengan metode tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk reformasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, khususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara di kelas. Menurut Lisharti, Fahrudin, & Nurhasanah (2020: 78) “Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak”.

Hal tersebut dapat tercermin pada hasil penilaian siswa yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I pada aspek keterampilan berbicara siswa dengan materi bermain peran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) skor rata-rata yang diperoleh adalah 77 dengan nilai tertinggi 87 dan terendah 67, dan siswa yang hasil belajarnya tuntas terdiri atas 11 orang dan yang tidak tuntas terdiri dari 9 orang siswa. Ini disebabkan karena siswa tersebut masih memiliki kelemahan dari aspek penilaian nada/volume suara.

Dalam mengucapkan naskah drama, siswa tersebut mengeluarkan volume suara yang kurang keras atau lantang sehingga siswa lain yang memerankan peran dan observer yang menilai kurang dapat mendengar pengucapan skenario oleh siswa tersebut dengan jelas. Pada aspek pelafalan, siswa masih kurang tepat dalam mengekspresikan lafal suaranya. Sebagai contoh pada peran yang mengharuskan pemerannya untuk bertanya sehingga dibutuhkan lafal suara seperti orang sedang bertanya, namun siswa tersebut malah menggunakan suara seperti orang yang tidak sedang bertanya sehingga terkesan peran yang dimainkan dengan lafal suara yang dikeluarkan kurang sesuai. Selain itu, siswa masih malu-malu untuk bertanya kepada guru seputar materi yang diajarkan sehingga pada saat memainkan drama masih ditemukan beberapa siswa yang malu, ragu-ragu, dan kurang serius pada saat tampil bermain peran. Hal-hal ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru pada siklus berikutnya untuk menuntut siswa agar lebih baik dalam bermain peran.

Pada siklus II guru melakukan perbaikan dan perubahan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini seperti lebih menekankan dan memperbaiki hal-hal apa saja yang menjadi kelemahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Guru lebih banyak memberikan praktekpraktek berdrama yang baik sehingga siswa lebih mudah mengerti dan bisa mempraktekkan dengan baik bagaimana praktek bermain peran sesuai dengan aspek-aspek penilaian keterampilan berbicara melalui bermain peran. Sebagai contoh, penggambaran ekspresi, lafal, intonasi, dan mimik oleh siswa ketika bermain peran rata-rata telah mencapai hasil yang memuaskan karena siswa telah mengerti sebelumnya tentang bagaimana dramatisasi yang baik.

Dilihat dari hasil penilaian keterampilan berbicara yang telah dicapai pada siklus II, skor rata-rata yang diperoleh adalah 80,7 dengan nilai tertinggi 93 dan yang terendah 67, dan siswa yang hasil belajarnya tuntas terdiri dari 16 orang siswa dan yang tidak tuntas terdiri dari 4 orang siswa. Tes akhir menunjukkan peningkatan yaitu, siklus I dengan skor rata-rata 77, sedangkan pada siklus II dengan skor rata-rata 80,7. Keberhasilan tindakan dari siklus ke siklus dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkahlangkah metode pembelajaran bermain

peran (*role playing*). Dengan demikian, meningkatnya keterampilan berbicara siswa kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar karena adanya kemauan dari siswa untuk belajar lebih baik lagi dan keinginan untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk bermain peran dengan baik serta adanya bimbingan dan arahan dari guru.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara pada siswa kelas III UPT SD Negeri 206 Inpres Mannyampa Kabupaten Takalar. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa pada siklus I dikategorikan Cukup dan belum mencapai taraf keberhasilan, sedangkan pada siklus II dikategorikan Baik dan telah mencapai taraf keberhasilan. Selain itu, nilai hasil tes yang dilakukan setiap akhir pembelajaran yang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I belum tuntas secara klasikal. Sedangkan pada siklus II dikategorikan telah tuntas secara klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyat, & Sulfemi, W. B. (2018). Metode *Role Playing* Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 41-46.
- Azmi Sri Rezki Maulina. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Of Science and Social Researce* 2 (1). 7-11. DOI: <https://doi.org/10.54314/jssr.v2i1.325>
- Budiansyah. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2) 152-169.
- Bukian, P. A. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ika*, 15(2), 133-145.
- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V SD Padurenan II di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2). 83-95. DOI: <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.5.2>.
- Lisharti, L., Fahrudin, F., & Nurhasanah, N. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Mikro untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 77-82. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/148>
- Musi, M. A., & Winata. w. (2017). Efektifitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Universitas Negeri Makassar 1(2), 93-104.
- 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.

- Ruiyat, S. A., Yufiarti, & Karnadi. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518-526. DOI: 10.31004/obsesi.v3i2.256.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wida, M. (2017). Penggunaan Metode Role-Play Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Forum Didaktik*, 1(2), 83.