# SKRIPSI

# PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SDN 39 BATILING

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa**

**PUTRI**

**920862060098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR ( PGSD)**

**STKIP ANDI MATAPPA**

**2024**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SDN 39 BATILING**

Atas Nama Saudari :

Nama : Putri

NIM : 920862060098

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 17 Juli 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

**PATTOLA MUHAJIR, SE., MM**

Pembimbing II

**RUSTINAH, S.Pd., M.Pd**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa

**A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., S.Pd., M.H.**

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada 19 Oktober 2024.

Diketahui Oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai berikut:

Ketua : Pattola Muhajir,SE., MM. (.....)

Sekretaris : Rustinah,S.Pd.,M.Pd. (.....)

Penguji : 1. Vivi Rosida S.Pd., M.Pd (.....)

: 2. A. Aztri Fithrayani Alam, S.H., S.Pd, M.H. (.....)

Pembimbing : 1. Pattola Muhajir,SE., MM. (.....)

: 2. Rustinah,S.Pd.,M.Pd. (.....)





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri

NPM : 920862060098

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 39 Batiling

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 19 Oktober 2024

Yang Membuat Pernyataan,

PUTRI



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## MOTTO

**“** Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian dari *success stories*, setiap orang memiliki proses yang berbeda karena memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, serta menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.”

## Persembahan

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada saya serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang tercapai dari orang tua saya.
2. Saudara-saudara saya dan keluarga yang selalu membantu dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Dosen-dosen STKIP Andi Matappa, khususnya pada pembimbing I yaitu Pattola Muhajir, SE., M.M. dan pembimbing II Rustinah,S.Pd., M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Serta teman-teman dan sahabat-sahabat yang namanya tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberi masukan ,semangat, dan arahan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Terakhir untuk diri saya sendiri, atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

Semoga kelak saya bisa membanggakan kedua orang tua dengan menjadi orang yang sukses dimasa depan serta cita-citanya dapat tercapai atas berkat dan doa dari kedua orang tua saya yang tidak ada hentinya ,dan semoga saya tetap rendah hati karena ini baru awal dari semuanya.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## ABSTRAK

**Putri, 2024.** Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 39 Batiling. Skripsi ini di bimbing oleh Pattola Muhajir dan Rustinah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Skripsi ini membahas tentang metode *role playing* (bermain peran) sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Masalah utama pada penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berbicara siswa dimana dalam hal ini peneliti berinisiatif menggunakan salah satu metode yaitu metode *role playing* (bermain peran) sebagai solusi untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa. Metode *role playing* merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk memainkan karakter seseorang dalam bentuk drama. Selain itu, siswa juga diharuskan untuk bisa mendalami karakter tersebut mulai dari bahasa tubuh, pikiran, dan ekspresi.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), tindakan penelitian yang menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan tahap refleksi. Data diperoleh dari teknik analisis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan non tes yang berupa angket respon siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar aktivitas siswa.

Hasil penelitian pada aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh 69,11 dan pada siklus II menjadi 95,58. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh 64,70 dan pada siklus II aktivitas siswa menjadi 98,52. Kemampuan berbicara siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 68,33 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 92,16 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan adanya penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 39 Batiling.



**Kata Kunci : Peningkatan Metode *Role Playing*, Keterampilan Berbicara Siswa**





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## ABSTRACT

**Putri, 2024**. *Improving speaking skills through the role playing method in Indonesian language subjects in class V at SDN 39 Batiling. This thesis was supervised by Pattola Muhajir and Rustinah. STKIP Andi Matappa Primary School Teacher Education Study Program.*

*This thesis discusses the role playing method as a method of learning speaking skills in Indonesian language subjects. The main problem in this research is the low level of students' speaking skills, in which case the researcher took the initiative to use one method, namely the role playing method, as a solution to improve students' speaking skills. The role playing method is learning that requires students to play someone's character in the form of drama. Apart from that, students are also required to be able to understand the character starting from body language, thoughts and expressions.*

*This research uses classroom action research (PTK), action research that uses two cycles, each cycle consisting of two meetings. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages. Data was obtained from data analysis techniques, namely qualitative and quantitative data. The data collection techniques used are test and non-test techniques in the form of student response questionnaires, teacher activity observation sheets, and student activity sheets.*

*The research results on teacher activity increased from cycle I to 69.11 and in cycle II to 95.58. Student activity increased from cycle I to 64.70 and in cycle II student activity became 98.52. Students' speaking ability in cycle I obtained an average score of 68.33 and in cycle II obtained an average score of 92.16 in the very good category. Based on the problems that have been explained, it can be said that the application of the role playing method can improve the speaking skills of class V students at SDN 39 Batiling.*



***Keywords: Improving Role Playing Methods, Students' Speaking Skills***





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

# KATA PENGANTAR

*Assalamu Alaikum Wr.Wb.*

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walaupun hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada :

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH. MH Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
3. Firdha Razak S.Pd., M.Pd, selaku ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan
4. Pattola Muhajir,SE.,M.M. dan Rustinah S.Pd, M.Pd, masing masing sebagai pembimbing pertama dan kedua penulis, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusuan skripsi ini.
5. Vivi Rosida,S.Pd,M.Pd,dan A.Aztri Fithrayani Alam.S.H.,S.Pd.,M.H.masing masing selaku penguji pertama dan kedua penulis yang sangat baik dan sabar



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

memberikan penulis kritikan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.

6. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, khususnya pada prodi pendidikan guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.
8. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Teristimewa saya ucapkan terimah kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah mengasuh, mendidik, dan memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama saya menjalani masa kuliah serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
10. Terima kasih untuk diri sendiri. Karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengatur waktu,tenaga, dan pikiran saat mengerjakan skripsi ini, dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
11. Teruntuk teman teman saya (24/7) yang tiada hentinya memotivasi dan memberikan dukungan serta nasihat bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan studi dan semoga kita semua menjadi orang yang sukses di masa depan.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah Swt. Dalam kedudukannnya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkep, 19 Oktober 2024



Putri



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## DAFTAR ISI

**HALAMAN SAMPUL .....i**

**LEMBAR PENGESAHAN .....ii**

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iii**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....iv**

**MOTTO.....v**

**ABSTRAK..... vii**

**KATA PENGANTAR .....ix**

**DAFTAR ISI.....xii**

**DAFTAR TABEL.....xv**

**DAFTAR BAGAN.....xvi**

**DAFTAR GAMBAR.....xvi**

**BAB I PENDAHULUAN .....**1

A. LATAR BELAKANG .....1

B. RUMUSAN MASALAH .....8

C. TUJUAN PENELITIAN .....8

D. MANFAAT PENELITIAN .....8

**BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....10**



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

**A. KAJIAN PUSTAKA .....10**

1. Hakikat kemampuan berbicara .....10

a. Pengertian berbicara .....10

b. Pengertian keterampilan berbicara .....12

c. Tujuan berbicara .....14

d. Jenis-jenis berbicara .....16

e. Faktor penunjang keefektifan berbicara .....18

f. Manfaat berbicara .....19

g. Pembelajaran keterampilan berbicara di SD.....20

h. Penilaian keterampilan berbicara di SD.....21

2. Hakikat metode *role playing* .....24

a. Pengertian metode *role playing* .....24

b. Alasan penggunaan metode *role playing* .....26

c. Tujuan metode *role playing* .....28

d. Manfaat metode *role playing* .....29

e. Langkah-langkah penggunaan metode *role playing* .....30

f. Sintaks metode *role playing*.....30

g. Kelebihan dan kekurangan metode *role playing* .....31

h. Penelitian yang relevan.....32

**B. KERANGKA PIKIR .....34**

**C. HIPOTESIS TINDAKAN .....37**

**BAB III METODE PENELITIAN .....38**

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....38



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

B. Subyek Penelitian .....
39
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....
40
D. Prosedur Dan Desain Penelitian.....40
E. Instrumen Penelitian..... 43
F. Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data..... 44
G. Teknik Analisis Data..... 48
H. Indikator Keberhasilan.....50

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....**51

**A.** Hasil Penelitian..... 51
**B.** Pembahasan Penelitian.....67

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....73**

A. Kesimpulan.....73
B. Saran..... 74

**DAFTAR PUSTAKA..... 75**

**LAMPIRAN.....77**

**RIWAYAT HIDUP.....195**



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## DAFTAR TABEL

**Nomor** **Judul** **Halaman**

3.1 Jumlah Peserta Didik Kls V SDN 39 Batiling.....40

3.2 Indikator Penilaian Keterampilan Bermain Peran.....45

4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I & Siklus I Pertemuan II.....55

4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I & Siklus I Pertemuan II..... 56

4.3 Hasil Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus I Pertemuan I & II.....57

4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I & Siklus II Pertemuan II..... 62

4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I & Siklus II Pertemuan II..... 64

4.6 Hasil Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus II Pertemuan I & Siklus II Pertemuan II..... 65



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## DAFTAR GAMBAR

**Nomor** **Judul** **Halaman**

2.1 Bagan Kerangka Pikir.....36

4.1 Grafik Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I & Siklus I Pertemuan II.....56

4.2 Grafik Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I & Siklus I Pertemuan II.....57

4.3 Grafik Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus I Pertemuan I & Siklus I Pertemuan II.....58

4.4 Grafik Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I & Siklus II Pertemuan II.....63

4.5 Grafik Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I & Siklus II Pertemuan II.....65

4.6 Grafik Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus II Pertemuan I & Siklus II Pertemuan II.....66



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN 1 LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN.....78**

a. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... 79

b. Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)..... 81

c. Validasi Lembar Angket Respon Siswa..... 83

d. Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru.....85

e. Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa..... 87

f. Validasi Penilaian Keterampilan Berbicara..... 89

**LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN.....103**

a. Angket Respon Siswa.....104

b. Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus I & Siklus II..... 114

c. Tabulasi Data Lembar Aktivitas Guru Siklus I & Siklus II..... 118

d. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I & Siklus II..... 128

e. Tabulasi Data Lembar Aktivitas Siswa Siklus I & Siklus II.....130

f. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....140

g. Skenario Drama Siklus 1 & Siklus II..... 158

h. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I & Siklus II.....165

i. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara.....179

j. Daftar Hadir Siswa..... 183

**LAMPIRAN 3 PERSURATAN.....184**

a. Surat Keterangan Perbaikan Ujian..... 185



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

b. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....186

c. Surat Izin Penelitian..... 187

d. Surat Keterangan Selesai Meneliti..... 188

**DOKUMENTASI..... 189**



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu wadah untuk mengembangkan daya nalar, keterampilan, serta moralitas kehidupan pada potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Pasalnya pendidikan menjadi salah satu kunci dari pilar utama untuk memajukan sumber daya manusia setiap bangsa di tengah peradaban dunia. Pendidikan saat ini mengutamakan peran seorang guru untuk mampu meramu setiap kerangka yang tepat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan keterampilan pembelajaran yang diajarkan kepada murid agar lebih terampil di dunia pendidikan terutama memiliki keterampilan untuk mewujudkan suasana belajar secara aktif terutama pada keterampilan berbicara.

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu menyimak, membaca berbicara, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan produktif dan reseptif. Menyimak dan membaca merupakan kegiatan yang reseptif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menerima pesan dari pembicara atau penulis, sedangkan dua aspek lain berbicara dan menulis merupakan kegiatan yang produktif. Yunus (2013:16), berpendapat bahwa aktif reseptif (menerima pesan) menyimak dan membaca, sedangkan aktif produktif (menyampaikan pesan) berbicara dan menulis.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Tarigan (2021:132), ” menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan”. Tarigan (2021:16), “ mengatakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Setiap orang menganggap berbicara atau berkomunikasi secara lisan adalah sesuatu yang mudah, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pembelajaran keterampilan berbahasa terutama pendidikan formal khususnya di SD. Keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara murid dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang murid akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengkonsepkan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 September 2023 di SD Negeri 39 Batiling, terlihat bahwa keterampilan berbicara di Sekolah Dasar tersebut kurang diperhatikan karena siswa lebih dominan menggunakan bahasa bugis dibandingkan bahasa Indonesia. Penekanan pembelajaran berbahasa umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara lebih dikesampingkan sehingga tidak jarang masih terdapat murid yang tidak bisa menyampaikan pesan/informasi dalam bahasa lisan secara baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas V yang kurang mampu mengekpresikan diri melalui kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan berbicara siswa masih rendah, karena kurangnya siswa percaya diri dalam berbicara menggunakan bahasa indonesia, siswa seringkali malu ketika diminta berbicara atau bercerita di depan kelas. Bahkan tidak jarang beberapa murid berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya jika berdiri di depan kelas untuk berbicara. Kondisi ini terlihat dari rendahnya penguasaan murid tentang topik yang dibahas sehingga murid tidak mampu memfokuskan hal-hal yang ingin diucapkan. Akibatnya arah pembicaraan menjadi kurang jelas sehingga inti dari bahasan tersebut tidak tersampaikan.

**Keterampilan** berbicara adalah salah satu keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, memang setiap orang menganggap mudah untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pembelajaran berbahasa di pendidikan formal khususnya di sekolah dasar. Melalui pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

belajar di SD lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Yamin, Martinis (2015:76), "menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua murid atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Murid melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Abdul Azis Wahab (2019: 109), " *role playing* yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu". Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yakni peserta didik melakukan kegiatan memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu. Melalui penerapan metode ini diharapkan siswa mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya sehingga murid akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan. Selain itu, dengan penerapan metode *role playing* diharapkan murid mampu memerankan dari karakter tokoh yang diperankannya.

Pada pembelajaran yang menarik didalam keterampilan berbicara, diharapkan agar kualitas pembelajaran keterampilan berbicara menjadi lebih baik sehingga keterampilan berbicara pada murid di SD juga dapat lebih meningkat. Oleh karena itu, peneliti akan mengadakan penelitian dalam peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* penelitian dengan judul:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

"Peningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 39 Batiling ".

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu apakah terdapat peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SDN 39 Batiling?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SDN 39 Batiling.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

**1. Manfaat Teoretis**

a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

**2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Murid: Dapat meningkatkan hasil belajar murid secara keseluruhan terutama murid yang mempunyai hasil belajar yang masih rendah dalam keterampilan berbicara.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

b. Bagi Peneliti: Hasil penelitian dapat menambah pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam mencari teknik pembelajaran yang sesuai dengan materi keterampilan berbicara.
c. Bagi Guru: Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran keterampilan berbicara di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh murid maupun oleh guru dapat diminimalkan.
d. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

# BAB II
# KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN

## A. Kajian Pustaka

### 1. Hakikat Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi. Komunikasi akan lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Oleh karena itu, berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara (KBBI, 2017:148) adalah berkata, bercakap, berbahasa, dan melahirkan pendapat dengan perkataan. Berbicara itu mengutarakan isi pikiran atau melisankan sesuatu yang dimaksudkan.

Beberapa ahli bahasa telah mendefinisikan pengertian berbicara, diantaranya adalah Tarigan (2021:16), "menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang bertujuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan orang tersebut". Berbicara merupakan sistem tanda-tanda yang *audible* (dapat didengar) dan *visible* (dapat dilihat) dengan memanfaatkan otot dan jaringan tubuh manusia untuk menyampaikan maksud dan tujuan, gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Tarigan (2021:132), berpendapat bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dikemukakan pula bahwa kaitan



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

antara pesan dan bahasa lisan sebagai media penyampaian sangat erat. Pesan yang diterima oleh pendengar tidaklah dalam wujud asli, melainkan dalam bentuk lain yakni bahasa. Pendengar kemudian mencoba mengalihkan pesan dalam bentuk bunyi bahasa itu menjadi seperti semula.

Sejalan dengan pendapat di atas, St. Y. Slamet (2021:33), mengungkapkan bahwa berbicara merupakan suatu penyampaian maksud berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Selain itu, dijelaskan juga berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik, dan linguistik sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting terutama bagi kontrol sosial.

Menurut Mulgrave (dalam Tarigan 2021:16), berbicara bukan sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata tetapi berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun sesuai dengan kebutuhan pendengar. Melalui berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan. Tanpa usaha untuk mengungkapkan dirinya, orang lain tidak akan mengetahui apa yang dipikirkan dan dirasakannya. Tanpa berbicara, seseorang akan mengucilkan diri sendiri dan akan terkucilkan dari orang di sekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa untuk menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud atau perasaan kepada orang lain secara lisan yang bersifat aktif dan produktif. Berbicara merupakan kegiatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa, yang menuntut prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan.

b. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Dadang, Suhendar (2021:241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu,rendah diri, ketegangangan, berat lidah, dan lain-lain.

Akhadiah Sabarti dkk (2012:153), mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Apabila isi pesan itu dapat dapat diketahui oleh penerima pesan, maka akan terjadi komunukasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Komunikasi itu pada akhirnya akan menimbulkan pengetian atau pemahaman terhadap isi pesan bagi penerimanya. Tarigan (2021:16), berpendapat bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

mencapai rata-rata 87 bahkan semua murid telah memperoleh nilai batasminimal sesuai standar KKM yaitu 70.

Dari beberapa penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pada dasarnya memiliki kesamaan yang merujuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media yang sama. Namun perbedaan hanya pada subtansi konsep mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan keterampilan berbicara. Serta adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing.*

**B. Kerangka Pikir**

Keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 39 Batiling masih rendah karena keterampilan berbicara lebih dikesampingkan sehingga tidak jarang masih terdapat siswa yang tidak bisa menyampaikan pesan / informasi dalam bahasa lisan secara baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas V yang kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan berbicara masih rendah. Adapun hasil observasi menunjukkan bahwa ada dua penyebab keterampilan berbicara masih rendah di SDN 39 Batiling yaitu antara siswa dan guru yang pertama terjadi pada sebagian siswa masih kurang lancar menggunakan bahasa indonesia di lingkungan sekolah, siswa lebih lancar menggunakan bahasa bugis dibandingkan bahasa indonesia, siswa masih kesulitan memahami materi menggunakan bahasa indonesia, dan siswa kesulitan konsentrasi serta masih ragu-ragu dalam berbicara. Adapun penyebab

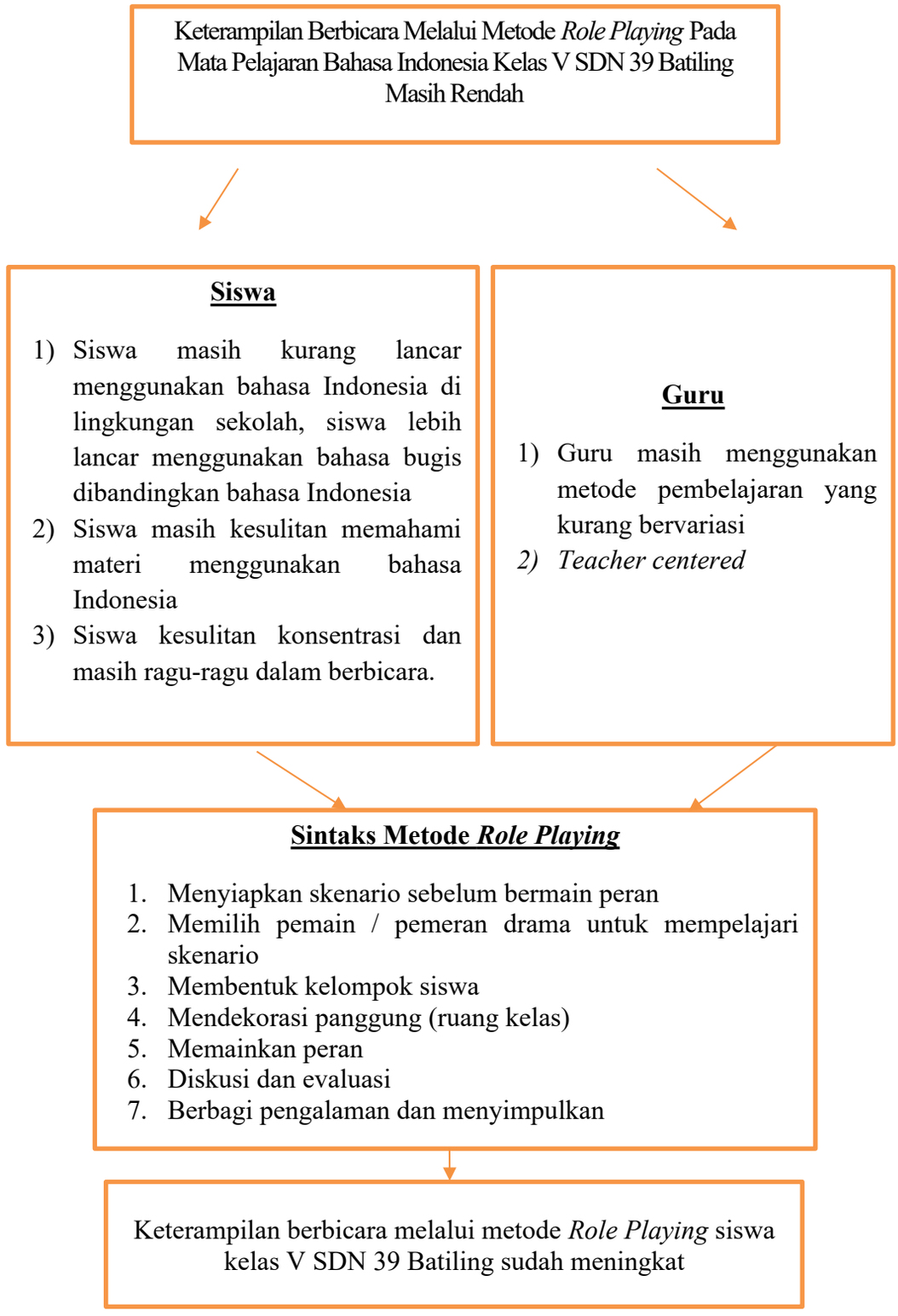
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

keterampilan berbicara pada guru yaitu karena guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan hanya berpusat pada guru ( t*eacher centered*). Untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN 39 Batiling maka dengan adanya sintaks metode *role playing* maka keterampilan berbicara melalui metode *role playing* siswa kelas V SDN 39 Batiling dapat lebih meningkat.

Untuk mengetahui pentingnya metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara dalam belajar bahasa Indonesia murid kelas V SDN 39 Batiling maka diadakanlah penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guna mengumpulkan data yang akurat tentang objek yang sedang diteliti.

Untuk lebih jelasnya diuraikan pada bagan kerangka pikir seperti digambarkan pada gambar 2.1 berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA




**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, maka hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut : jika metode *role playing* diterapkan, maka keterampilan berbicara siswa di kelas V SDN 39 Batiling dapat meningkat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Peneliti menetapkan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif, yang bertujuan untuk membuat gambaran yang akurat mengenai fakta yang ada di lapangan dan ciri khas yang terdapat pada objek penelitian. Adapun pengertian metode deskriptif analisis menurut Azwar (1999:7), bahwa: Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematik dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Pada penelitian ini, peneliti hanya mendeskripsikan hasil penelitian. Segala aktivitas yang dilakukan oleh objek dilihat dan diamati secara jelas. Peneliti akan mendeskripsikan apa yang dilihat, dirasakan, diamati dan ditanyakan selama proses penelitian. Kemudian peneliti menganalisis sumber data yang penting dan menarik untuk dibahas, dan menghilangkan data yang tidak perlu dibahas.

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau C*lassroom Action Research* (CAR)*,* Proses pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata oleh karena itu ada tiga kata yang membentuk pengertian penelitian tindakan kelas maka ada tiga pengertian yang diterangkan (Arikunto 2019: 2-3), yaitu:



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

1. Penelitian-menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan-menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk murid.
3. Kelas-dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik.

Melaksanakan PTK harus mengacu pada desain penelitian yang telah dirancang sesuai dengan prosedur penelitian yang berlaku. Fungsinya sebagai patokan untuk mengetahui metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V SDN 39 Batiling. Pada PTK, urutan metode adalah sama dengan urutan langkah-langkah dalam siklus penelitian, yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

**B. Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 39 Batiling yang berjumlah 6 orang, murid laki-laki 4 orang dan murid perempuan 2 orang. Alasan memilih subyek pada penelitian karena peneliti ingin mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 39 Batiling pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

**Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 39 Batiling**

| Jenis Kelamin | Jumlah |
|---|---|
| Laki-Laki | 4 |
| Perempuan | 2 |
| **Total** | **6** |

Sumber : Data Peserta Didik SDN 39 Batiling

**C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 39 Batiling yang terletak di Balang Jati, Desa Taraweang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Waktu penelitian ini direncanakan pada semester genap ditahun 2023/2024. Alasan pemilihan lokasi di SDN 39 Batiling ini dengan pertimbangan bahwa fenomena yang menjadi dasar penelitian ditemukan di SD tersebut, selain itu peneliti ingin mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN 39 Batiling.

**A. Prosedur dan Desain Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bersiklus:

**SIKLUS I**

**1. Rencana Tindakan Siklus I**

Rencana pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak dua siklus, penelitian ini dilaksanakan untuk melihat pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 39 Batiling.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus I ini adalah sebagai berikut :

a. Menjelaskan dan mendiskusikan prosedur pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dengan guru kelas sebagai pelaksana tindakan penelitian.

b. Membuat rencana pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menyatakan kegiatan atau tema utama pembelajaran yang akan diberikan, kompetensi dasar dan alokasi waktu.

2) Menyampaikan capaian pembelajaran dan indikator asesmen

3) Membuat skenario tahap demi tahap kegiatan murid

c. Menyiapkan pembentukan kelompok-kelompok kecil untuk keperluan pembelajaran keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*.

**2. Pelaksanaan Tindakan**

Langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

a. Guru menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam metode *role playing.*

b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

c. Guru membentuk kelompok siswa.

d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

f. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

**3. Tahap Observasi**

Tahap observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang dibantu oleh teman sejawat yang mengisi instrumen yang terdapat dalam lembar observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Instrumen-instrumen yang diamati oleh peneliti saat kegiatan perbaikan berlangsung adalah perilaku murid dan peneliti yang muncul selama pembelajaran berlangsung instrumen yang di nilai sudah ada kenampakan meskipun masih perlu peningkatan dan instrumen-instrumen yang dinilai itu berupa partisipasi murid, motivasi, dan menilai kemampuan berbicara murid saat tampil melakukan peran didepan kelas.

**4. Tahap Refleksi**

Mengadakan refleksi untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya berdasarkan objek yang diobservasi pada siklus berjalan. Pada kompetensi ini, ditemukan beberapa kelemahan dan kelebihan yang muncul selama proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

pembelajaran dan menentukan langkah-langkah selanjutnya dalam rangka perbaikan di siklus ke II

**SIKLUS II**

Pada tahap ini langkah-langkah yang digunakan pada siklus pertama di ulangi dengan menambahkan atau mengurangi bagian-bagian yang dianggap perlu berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Pada siklus kedua ini beberapa bagian dilakukan perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan atau masalah yang ditemukan khususnya berkaitan dengan jenis penelitian yang merumuskan tindakan selanjutnya berdasarkan refleksi 1 dengan memberikan penekanan lebih tentang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

**E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mencari data dalam satu penelitian. Adapun untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa ;

1. Angket

a. Angket Respon Siswa

Angket yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap metode *role playing* (bermain peran) dalam peningkatan keterampilan berbicara.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Poses penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2024 peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas V SDN 39 Batiling mengenai rencana penelitian. Pada pertemuan tersebut disepakati jadwal pelaksanaan rencana tindakan penelitian. Diskusi antara guru kelas V menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2024 dan 11 Juli 2024, dan Siklus II pada tanggal 13 Juli 2024 dan 15 Juli 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas siswa, dan bagaimana hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 39 Batiling.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *role playing* sesuai langkah-langkah dan tahapan (sintaks) pada metode tersebut. Pada penelitian ini membahas materi " mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi pada saat bermain peran (drama). Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi / pengamatan, dan refleksi.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

**1. Siklus I**

Pada siklus I terbagi atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi / pengamatan, dan refleksi yang akan dijelaskan sebagai berikut.

**a. Perencanaan**

Rencana yang disusun sebelum melakukan tindakan oleh peneliti. Dalam hal ini persiapan awal yang di lakukan peneliti adalah membuat instrumen penelitian untuk pelaksanaan penelitian pada siklus I serta telah disetujui oleh pembimbing. Ada beberapa perencanaan yang harus dipersiapkan seperti: peneliti dan guru menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan angket respon siswa, menyiapkan lembar aktivitas guru, dan lembar aktivitas siswa, serta menyiapkan rubrik penilaian keterampilan berbicara. Peneliti dan guru sebagai kolaborator yang saling bekerjasama dalam menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun lembar observasi pembelajaran yang berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan lembar keterampilan berbicara. Lembar ini bertujuan untuk melihat aktivitas yang dilakukan siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Agar kedepannya guru lebih maksimal dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dan mengerti cara dalam bermain

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

peran dan meningkatkan kefokusan siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

**b. Pelaksanaan Tindakan**

**1.) Pertemuan 1**

Setelah semua perencanaan dipersiapkan dengan baik, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Pada tahapan pertama peneliti menjelaskan dan mendiskusikan prosedur pelaksanaan metode *role playing* ( bermain peran ) sebagai pelaksanaan tindakan penelitian, membuat rencana pembelajaran, menyiapkan pembentukan kelompok untuk pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*.

Pada tahapan ini peneliti juga mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan saat bermain peran, menyuruh siswa mempelajari skenario dalam waktu beberapa saat sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai, membetuk kelompok siswa, peneliti juga menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai, siswa juga dipanggil untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan dan diperagakan didepan kelas, setelah selesai ditampilkan masing-masing kelompok diberikan lembar kerja peserta didik. Pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 10 Juli 2024. Dalam kegiatan pembelajaran ini ditemukan berbagai kendala pada siswa seperti kurangnya rasa percaya diri siswa karena masih malu-malu, siswa juga masih kesulitan konsentrasi pada saat bermain peran, dan masih banyak juga siswa yang tegang pada saat bermain peran .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

Oleh karena itu dengan adanya berbagai tahapan sesuai dengan RPP yang telah disiapkan maka dalam tahap pelaksanaan ini peneliti akan melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 39 Batiling.

**2.) Pertemuan 2**

Perencanaan tindakan pada Siklus I Pertemuan II, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2024 pada kegiatan pembelajaran siklus ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang dimana siswa menampilkan sebuah drama yang bertujuan untuk melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Peneliti dan guru bekerjasama untuk menyiapkan skenario untuk dipelajari setiap kelompok, kemudian peneliti juga menerapkan metode *role playing* ( bermain peran) dengan skenario yang berbeda. Setelah itu peneliti menyuruh siswa untuk mempelajari skenario drama bersama kelompoknya dan ditampilkan didepan kelas. Agar siswa lebih aktif dalam memperbaiki peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 39 Batiling.

**c. Observasi / Pengamatan**

Pengamatan atau observasi merupakan salah satu langkah dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berguna untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada saat memberikan tindakan hasil pengamatan yang terdapat pada Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan II. Berikut

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

hasil pengamatan yang terdapat pada siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan II.

**Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan II**

| No. | Aspek Yang Diamati | Nilai Perolehan | Kriterian Penilaian |
|---|---|---|---|
| 1. | Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I | 69,11 | Cukup |
| 2. | Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II | 86,76 | Baik |

Berdasarkan data observasi pada tabel diatas yang dilakukan terhadap aktivitas guru, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup pelaksanaan proses pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I dengan nilai yang diperoleh 69,11 berarti tingkat keberhasilan aktivitas guru termasuk kedalam kategori cukup. Sedangkan berdasarkan data hasil observasi dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada siklus I aktivitas guru berada pada kategori Cukup dan sudah mengalami peningkatan di siklus I Pertemuan II dengan kategori baik dengan memperoleh nilai 86,76. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa guru sudah mampu mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA




**Gambar 4.1 Grafik Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Dan Siklus I Pertemuan II**

**Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan I Dan Siklus I Pertemuan II**

| No. | Aspek Yang Diamati | Nilai Perolehan | Kriterian Penilaian |
|---|---|---|---|
| 1. | Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I | 64,70 | Cukup |
| 2. | Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II | 82,35 | Baik |

Adapun berdasarkan data observasi yang dilakukan terhadap aktivitas siswa siklus I Pertemuan I dengan demikian pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dengan nilai akhir 64,70 berarti tingkat keberhasilan aktivitas siswa termasuk kedalam cukup. Sedangkan berdasarkan data hasil observasi di atas menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan. Pada siklus I Pertemuan II aktivitas siswa sudah termasuk dalam kategori baik dengan nilai akhir 82,35. Hal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 39 Batiling." Maka dapat disimpulkan bahwa : Aktivitas Guru melalui penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari Siklus I masuk dalam kategori "baik", dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kategori "sangat baik ". Aktivitas siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi teks drama mengalami peningkatan dari siklus I masuk dalam kategori "cukup", dan pada siklus II meningkat dengan perolehan nilai "sangat baik". Hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kondisi awal nilai rata-rata 68,33 pada siklus I. Dan pada siklus II Pertemuan II semuanya tuntas sebanyak 6 siswa dengan nilai rata-rata 92,16 dengan prsentase ketuntasan 100% dengan kategori sangat baik sehingga keterampilan berbicara melalui metode *role playing* di kelas V SDN 39 Batiling mengalami peningkatan.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, saran penulis yang berbuhungan dengan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah:

1. Penggunaan metode pembelajaran metode *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Dalam penggunaan metode *role playing* guru lebih memperhatikan situasi siswa pada saat siswa sedang bermain peran dengan begitu proses pembelajarannya akan lebih mudah dan teratur.

3. Dalam memberikan pembelajaran sebaiknya lebih memperhatikan keaktifan siswa dengan memberikan berbagai latihan yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar murid.

4. Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian selanjutnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

## DAFTAR PUSTAKA


Abdul Azis Wahab. 2019. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung

Akhadiah, Sabarti dkk. 2012. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Alfabeta

Alfabeta. America: A. Person Education Compani. *and Practice, London: Allymand Bacon, 2005, diterjemahkan* Angkasa.

Arikunto, Suharsimi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Aris Shoimin 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum* 2013, *yogyakarta:Ruzz media 2014,* hlm 1634.

Azwar, Saifuddin. 1999. Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta : Pustaka Bandung : Angkasa.

Dadang, Suhendar. 2021. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya *dan Praktik,* Cet, III; Bandung: Nusa Media. Depdikbud

Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Ismail, Asep Yusuf. 2012. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan* Jakarta: Erlangga.

Joyce, Bruce, Marsha Weil & Emily Calhoun. 2019. *Models of Teaching*. *Keterampilan Berbicara Murid di Sekolah Dasar*.Jurnal Metodik Didaktif,

Maidar G. Arsjad dkk. 2013. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa*

Mulyani Sumantri & Johar Permana. 2016. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta

Nurgiyantoro. 2011:74. *Indikator berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung

Nurjannah. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDN 232 Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.




Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

Oemar, Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Puji Santosa dkk. 2021. *Berbahasa Indonesia dengan Benar,*Jakarta : PuspaPustaka Pelajar. *Role Playing Pada Murid Kelas V SD Inpres Bontoramba*

Sil Internasional. 2019. *Cooperaktive Learning Theory, Research and Practice, London: Allymand Bacon, 2005, diterjemahkan oleh Nurulita dengan judul Cooperaktive Learning teori, riset dan Praktik,* Cet, III; Bandung: Nusa Media.

Soebrata. 2017. *Strategi Pembelajaran PLB*. Surakarta: UNS Press.

St. Y Slamet. 2021. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*

Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, V*(3), 102-112.

Tarigan, H. (2008). *Membaca Sebagai Mutu Keterampilan Berbahasa.*

Tarigan, Henry Guntur. 2021. Teknik *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Terbuka. Vol. 6. No. 2 Tahun 2012 *(http://jurnal.upi.edu/md/view/1126/.*

Uno, H, B. (2012). *Model pembelajaran; Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* PT Bumi Aksara

Waluyo, Herman J. 2012. Apresiasi Puisi. Jakarta: PT Gramedia.

Yamin, Martinis. 2015. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta

Yunus, Surya. 2013. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas

Zulkifli. 2021. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Karakteristik dan implementasi. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA







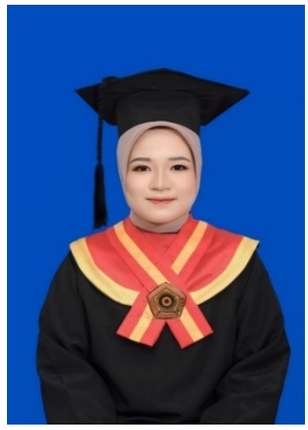






Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA

# RIWAYAT HIDUP



**PUTRI** lahir di Tamanroja, pada tanggal 10 Mei 2002. Anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Mahmud dan Ibu Herlina. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 26 Tamanroja pada tahun 2014, setelah itu penulis menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 1 Labakkang pada tahun 2017, dan penulis juga menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Pangkep pada tahun 2020. Kemudian lulus pada tahun 2020 sebagai mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep,mengambil jurusan program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar selama menjadi mahasiswa mengikuti beberapa organisasi kampus seperti, UKM Pramuka, dan HMPGSD. Berkat karunia Allah SWT. Penulis dapat menyelesaikan studi di STKIP Andi Matappa dengan tersusunnya skripsi dengan judul Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 39 Batiling.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fTlC0WrllPiTYuROxx71tA