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

SKRIPSI

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

Oleh:

ST.AISYAH

921862060004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

LEMBAR PENGESAHAN

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

Atas Nama Saudara :

Nama	:	ST. AISYAH
NIM	:	921862060004
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pangkajene, 1 Desember 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**RURI MUHAMMAD PD, S.Pd., Gr., M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

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.

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : A. Zam Immawan Alam, SH., MH (.....)

Sekretaris : Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd (.....)

2. Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. A. Zam Immawan Alam, SH., MH (.....)

2. Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : St. Aisyah

NPM : 921862060004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

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 sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 23 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan

St. Aisyah
921862060004

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

MOTTO

Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan

(Qs. Al-Insyirah: 5)

“Jangan Merasa Iri Kepada Orang lain, Karna Setiap Manusia Telah Ditakdirkan Oleh Allah Swt. Dengan Keberhasilannya Masing- Masing. Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat, Terlambat Bukan Berarti Alasan Untuk Menyerah, Setiap Orang Memiliki Proses Yang Berbeda- Beda. Percayalah, Proses itulah yang paling penting, Sebab Allah Selalu Mempersiapkan Kebaikan Dibalik Setiap Proses Yang kamu Anggap Rumit.

(St. Aisyah)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

ABSTRAK

St. Aisyah, 2025. Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu. Skripsi ini dibimbing oleh A. Zam Immawan Alam dan Ruri Muhammad PD. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini menelaah peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III SDN 32 UluBatu. Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu.

Peneliti menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) terhadap 18 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas III SDN 32 Ulubatu. Pengumpulan datta dengan menggunakan instrument observasi dan tes. Analisis data menggunakan analisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa lndonesia kelas III SDN 32 Ulubatu.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, metode bermain peran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di lingkup STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dari kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, waktu hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat di jiwa 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 Sapan, S.Pd selaku ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikn (STKIP) Andi Matappa. Sekaligus sebagai pembimbing pertama
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd. sebagai pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd dan Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd. masing- masing sebagai penguji pertama dan kedua yang telah meluangkan waktu untuk menguji, memberikan saran, kritik, serta motivasi yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

6. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa , khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Teristimewa di ucapkan terima kasih dan penghormatan kepada kedua orang tua penulis, Etta Andi Paccing dan Mama Normawati yang sangat berjasa dalam hidup penulis, mulai dari mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial selama kuliah, terimakasih atas pengorbanan yang tiada henti, doa yang tak pernah putus, serta cinta yang terus menjadi sumber kekuatan penulis. Semoga Allah Subanahu Wata'ala memberikan keberkahan di dunia serta tempat di akhirat kelak, karena telah menjadi figur orang tua terbaik bagi penulis
8. Kepada cinta kasih kedua adik penulis Sartika Ramadhani dan Muhammad Afdal. Terima kasih atas dukungan moral yang diberikan, baik melalui doa maupun perhatian yang tulus. Kehadiranmu Adalah pengingat bahwa dalam setiap perjuangan , ada alasan untuk melangkah
9. Kepada keluarga penulis, Om, tante, sepupu-sepupu, keponakan yang tidak bisa penulis sebut satu persatu Namanya. Terimakasih telah memberikan dukungan penuh, dorongan dan motivasi tiada hentinya selama penulisan skripsi, dengan begitu perjalanan kuliah penulis terasa lebih ringan dan penuh warna.
10. Keluarga Besar Paud Al-Qadri Bapak Muhammad Dahlan, Ibu Salmawati, Ibu Fatmawati, S.Pd dan Siswa siswi yang selalu memberikan warna terbaru dan menemani penulis selama berproses sampai dititik ini.
11. Kepada sahabat- sahabat penulis, Tenri Abeng, Dewi Rezky, Nur Fitri Reskiani, Sukmawati. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan dan motivasi yang kalian berikan selama proses perkuliahan 4 tahun
12. Terakhir penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada satu sosok yang selama ini diam- diam berjuang tanpa henti, melawan dirinya yang introvert, pemalu, dan selalu *insecure* atau merasa kurang pada dirinya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

sendiri, seorang anak Perempuan pertama dengan impian tinggi. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada penulis skripsi ini yaitu diri sendiri, St.aisyah. yang telah mampu berusaha keras dan berjuang selama ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan, yang sering kali memendam semua masalah sendiri. Terimakasih karna telah berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan, dan tidak memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya. Sulit untuk bertahan sampai dititik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan diri sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang diusahakan. Maaf jika selalu mengabaikan kesehatanmu dan kebahagianmu. Semoga selalu bertahan untuk rintangan hidup selanjutnya. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak pernah lelah untuk mencoba.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan, karenanya, dengan tangan terbuka mengharapkan masukan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, Aamiin

Pangkajene, 23 Agustus 2025



ST. AISYAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **ii**

LEMBAR PENGESAHAN **iii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **v**

MOTTO **vi**

ABSTRAK **vii**

ABSSTRACT **viii**

PRAKATA **ix**

DAFTAR ISI **xii**

DAFTAR TABEL **xiv**

DAFTAR GAMBAR **xv**

DAFTAR LAMPIRAN **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Masalah 9
D. Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR **11**

A. Kajian Pustaka 11
B. Penelitian Relevan 23
C. Kerangka Pikir 26
D. Hipotesis Tindakan 30

BAB III METODE PENELITIAN **31**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 31
B. Subjek Penelitian 31
C. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan 32
D. Prosedur dan Desain Penelitian 32
E. Instrumen Penelitian 39
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 40
G. Teknik Analisis Data 41
H. Indikator Keberhasilan 44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 45

A. Hasil Penelitian 45
B. Pembahasan 68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 73

A. Kesimpulan 73
B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA 75

LAMPIRAN-LAMPIRAN 78

RIWAYAT HIDUP 200

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Subjek Penelitian	32
3.2	Kreteria Nilai Tes Keterampilan Berbicara	43
3.3	Kreteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa	43
4.1	Jadwal Pelaksanaan Siklus I	45
4.2	Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Silus I	51
4.3	Data Hasil Tes Keteranmpilan Berbicara Siklus I	53
4.4	Data Statistik Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I	54
4.5	Jadwal Pelaksanaan Siklus II	58
4.6	Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Silus II	63
4.7	Data Hasil Tes Keteranmpilan Berbicara Siklus II	64
4.8	Data Statistik Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II	66
4.9	Aspek Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Keterlaksanaan Metode Bermain Peran	67

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	29
3.2	Model penelitian tindakan kelas	34
4.1	Diagram Analisis Keterlaksanaan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Silus I	51
4.2	Diagram Data Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus I	53
4.3	Diagram Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Silus II	63
4.4	Diagram Data Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II	65
4.5	Diagram Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Keterlaksanaan Metode Bermain Peran	67

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Instrumen penelitian	79
2.	Validasi istrumen	107
3.	Analisis Data Hasil Penelitian	179
4.	Persuratan	184
5.	Dokumentasi	197

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang- undang tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing.

Menurut Khair (Muthohharoh et al., 2021:3197) 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 (Abute, 2019) secara umum Pendidikan adalah Segala daya upaya dan 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

Dalam proses pembelajaran Bahasa adalah cara orang berkomunikasi satu sama lain atau antara guru dan siswa, Bahasa tidak hanya sekedar alat komunikasi, tetapi juga alat manusia untuk mengekspresikan diri, alat sosialisasi dan adaptasi, serta alat kontrol sosial. Pengajaran bahasa termasuk dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia karena merupakan mata pelajaran berharga yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang mempunyai peranan penting dalam komunikasi lisan dan tulisan. Dikatakan bahwa seseorang dapat berbahasa Indonesia apabila dapat menggunakan bahasa tersebut 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 di sekolah, karena kemampuan berbahasa sangat dibutuhkan oleh setiap orang dan harus dikembangkan sejak usia dini.

Menurut Puryanto (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023:161) 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. Menurut Susanto (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023) Dalam pengajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini antara lain adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Syaiful Sagala (2019), pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah yaitu mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Kimble dan Gramezy (M. Thobroni(2018)) pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah peserta didik yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah dan menyimpulkan suatu masalah. Selain itu menurut Rombepajung pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran.

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 (Iskandarwassid, 2001).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar dan mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam berbagai aspek Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran ini mencakup penguasaan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, serta pemahaman terhadap struktur bahasa, kosakata, tata bahasa, dan aspek-aspek kebudayaan yang melekat pada Bahasa Indonesia.

Tarigan mengemukakan bahwa “Keterampilan berbahasa (language arts, language skills) mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills)” (Tarigan, 2015). Berbahasa Indonesia yang baik dapat dimiliki dengan melakukan pengembangan terhadap keterampilan berbicara. Setiap aspek dalam berbahasa Indonesia ini saling menunjang satu sama lain. Karena itu, perlu diusahakan agar setiap siswa mampu mengusai setiap aspek ini dengan baik agar adanya keseimbangan dalam penguasaan setiap aspek-aspek tersebut

Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting peranannya dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan adalah keterampilan berbicara. Secara umum, 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 (Padmawati & Arini, 2019).

Berbicara adalah cara untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk menyampaikan sesuatu yang diinginkan (Rohaina, 2020). Menurut Tambunan, P.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

(2018), berbicara merupakan kemampuan menghasilkan bunyi-bunyi atau artikulasi yang bertujuan untuk menyampaikan, mengekspresikan, atau menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendapat lainnya dari Novianti & Fatimah. (2019) menyatakan bahwa berbicara merupakan salah satu jenis ragam bahasa lisan yang bersifat produktif. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan salah satu jenis ragam bahasa lisan yang digunakan untuk berkomunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan yang diinginkan dan bersifat produktif

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.

Kemampuan berbicara yang baik dapat menarik perhatian orang yang mendengarnya, serta gaya bahasa yang indah dan enak didengar menunjukkan keilmuan yang tinggi dalam diri seseorang. Berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke suatu tempat (Kundharu & Slamet, 2012). Tanpa dilatih, seseorang yang pendiam dan tidak terlatih dalam berbicara akan terus berdiam diri dan tidak berani untuk menyampaikan gagasan maupun pendapatnya. Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar merupakan tantangan untuk meningkatkan kompetensi berbicara pada peserta didik.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 32 ULUBATU?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 32 ULUBATU

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, di antaranya :

1. Manfaat teoritis

   Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menjadi salah satu dasar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi Siswa

      Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan berbicara

a. Pengertian keterampilan berbicara

Menurut Djargo Tarigan, dkk (1998,12-13), berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Berbicara identik dengan penggunaan bahasa secara lisan. keterampilan berbicara adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Secara implisit dalam pengertian ini terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode, untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan yang didasarkan pada kondisi yang ada.

Sejalan dengan itu Azizah (2021:51) Keterampilan berbicara merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang, termasuk anak-anak. Keterampilan berbicara selalu dibutuhkan setiap hari sebagai sarana untuk berkomunikasi.

Sedangkan menurut Mariani Wulan Putri dkk, 2019 (Hayani, 2019) Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan langsung atuapun dengan jarak jauh. Keterampilan berbicara mendasari siswa untuk aktif dalam mengukuti proses belajar mengajar di kelas.

Dari beberapa definisi diatas dapat simpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan penting yang melibatkan penyampaian pesan, gagasan, pendapat, dan perasaan melalui bahasa lisan kepada orang lain, baik secara

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

langsung maupun jarak jauh. Keterampilan ini bersifat kodrati dan menjadi kebutuhan sehari-hari dalam komunikasi, termasuk pada anak-anak. Selain itu, keterampilan berbicara juga memiliki peran signifikan dalam dunia pendidikan, karena menjadi dasar bagi siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar, yang mencakup pemilihan dan pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

b. Tujuan Keterampilan berbicara

Menurut (Setyonegoro, 2020) Adapun Tujuan Keterampilan Berbicara, sebagai berikut :

1. Mengekpresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat.

   Berbicara dengan tujuan mengekspresikan pikiran, perasaan gagasan, ide, dan pendapat adalah bentuk berbicara yang disebabkan dorongan dari internal individu. Berbicara seperti ini sifatnya personal, artinya manusia memiliki berbagai alasan yang melatarbelakangi timbulnya ide maupun gagasan yang muncul. Ribuan pikiran, perasaan, gagasan, dan pendapat tersebut dapat bersumber dari hasil respon panca indera maupun bersumber dari pikirannya. Hasil pemikiran dan perasaan tersebut dianggap perlu untuk disampaikan kepada orang lain. Alasan inilah yang menjadikan kegiatan berbicara dilakukan untuk mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

2. Memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain.

   Memberikan respon atas pembicaraan orang lain adalah kegiatan berbicara yang disebabkan rangsangan dari luar. Respon tersebut berwujud persetujuan atas makna pembicaraan orang lain, namun dapat juga berupa penolakan. Berbicara memberikan respon dalam bentuk persetujuan dapat dilakukan dengan mengungkapkan pendapat yang sama. Ungkapan persetujuan bentuk berbicara dapat diartikan lebih luas, seperti memberikan penegasan, mendukung, dan menandaskan. Respon yang berupa penolakan dapat diartikan sebagai ketidaksetujuan, tidak sejalan, tidak sependapat, bertentangan, beda pendapat (dalam bahasa hukum disebut desenting opinion, dan sebagainya

3. Ingin menghibur orang lain.

   Menghibur orang lain diartikan keinginan untuk merubah isi hati dan pikiran orang agar terhibur. Orang sedang sedih, gembira, atau senang adalah ekspresi yang dapat dilihat dan dikenali ciri-cirinya. Orang yang berhadapan dalam situasi ini memerlukan rangsangan dari luar. Rangsangan tersebut berupa informasi pembicaraan yang bersifat menyenangkan. Kata-kata menghibur tidak hanya diartikan mengandung kelucuan dan humoristis. Bentuk perhatian dan nasihat juga bisa diartikan menghibur. Berbicara yang bertujuan untuk menghibur dilandasi keinginan agar lawan bicara senang, gembira tidak sedih, atau terlepas dari perasaan emosional kesedihan dan beban pikiran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

4. Menyampaikan informasi.

   Berbicara dengan tujuan menyampaikan informasi kepada orang lain memiliki kemiripan dengan berbicara yang didasari mengekspresikan pikiran, ide, maupun pendapat. Perbedaan yang paling mendasar terletak pada sumber pembicaraan. Sumber pembicaraan untuk menyampaikan informasi dapat berasal dari dalam dirinya, maupun berasal dari sumber lain. Memberikan informasi berarti menyampaikan berita kepada orang lain tentang sesuatu hal agar diketahui lawan bicara. Sumber berita dan isi berita mempengaruhi sifat informasi yang akan disampaikan. Berdasarkan keduanya, informasi dapat disebut sebagai berita, pesan, ajakan, maupun perintah.

5. Membujuk atau mempengaruhi orang lain.

   Membujuk adalah mempengaruhi orang lain agar mengikuti pemikiran maupun pendapat yang sama dengan pembicara. Kegiatan berbicara yang bertujuan untuk membujuk memerlukan kemampuan berbicara yanag berbeda dengan bentuk berbicara yang lain. Hasil akhir membujuk adalah lawan bicara merubah jalan pikiran atau pendirian yang selama ini diyakini kebenarannya. Argumentasi dan alasan pembicaraan harus mampu meyakinkan lawan bicara. Dalam kegiatan jual beli, penjual dan pembeli sama-sama mencari kesepakatan yang dilakukan dengan sama-sama mempengaruhi. Dalam dunia politik dan ekonomi terdapat istilah negosiasi. Istilah negosiasi pada dasarnya adalah kegiatan berbicara untuk saling mencari kesepakatan dan saling mempengaruhi atau membujuk. Dalam dunia kejahatan terdapat sebuah kasus

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

penipuan. Penipuan terjadi karena seseorang baru menyadari ketika merasa ditipu. Fokus yang dibicarakan dalam bagian ini bukan kasus penipuannya, namun kenapa seseorang bisa ditipu. Orang tertipu karena kemahiran penipu dalam membujuk, merayu, dan mempengaruhi melalui pembicaraan yang meyakinkan sehingga akal pikiran lawan bicara dapat mengikuti alur pikiran pembicara.

c. Komponen Keterampilan berbicara

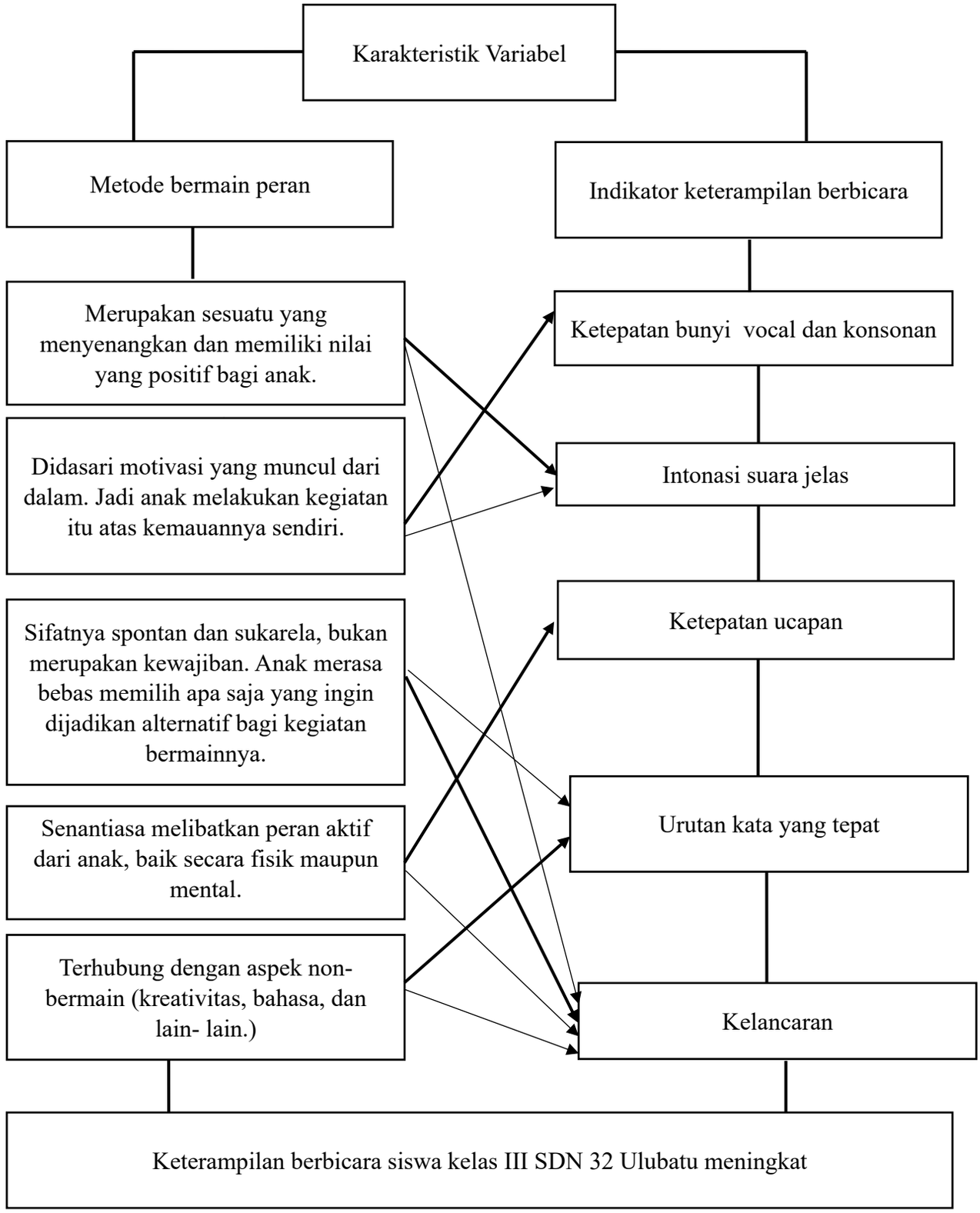
Menurut Hidayah (2021) Ada lima komponen berbicara yang harus diperhatikan oleh siswa jika mereka ingin berbicara dengan baik, yaitu tata bahasa, kosakata, pengucapan, kelancaran, dan pemahaman .

d. Indikator Keterampilan berbicara

Menurut Setyonegoro (2020) ada beberapa indikator keterampilan berbicara adalah :

1) Ketepatan bunyi-bunyi vokal dan konsonan,
2) Intonasi suara.
3) Ketetapan dan ketepatan ucapan.
4) Urutan yang tepat.
5) Kelancaran. Seseorang dikatakan memiliki keterampilan berbicara, dapat dilihat dari beberapa indikator tersebut, ketepatan bunyi-bunyi vocal dan konsonan harus diucapkan dengan tepat, pola-pola intonasi naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata dapat menarik perhatian, kemudian ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa pembicara memahami bahasa yang digunakannya, katakata yang diucapkan dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

1. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 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.

2. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Clasroom Action Research) yang dimaksudkan adalah untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan setelah siswa menemukan masalahnya. 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 dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran
pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 32 ULUBATU

B. Subyek penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah 18 siswa dari kelas III di SDN 32 Ulubatu. Penetapan subyek penelitian ini berdasarkan judul dari penelitian ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

dimana peneliti ingin meningkatkan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan metode bermain peran.

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa

Kelas	Laki- laki	Perempuan	Total
III	9	9	18

C. Lokasi dan waktu pelaksanaan

Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian 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. Alasan peneliti melakukan penelitian di SDN 32 Ulubatu karena berdasarkan observasi awal, siswa kelas III di sekolah ini masih menghadapi kendala dalam keterampilan berbicara, sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung bagi mereka. Selain itu, guru di sekolah ini juga bersedia bekerja sama dalam penerapan metode bermain peran, yang menjadi fokus utama penelitian, sehingga implementasi metode dapat dilakukan secara optimal dan terkontrol.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

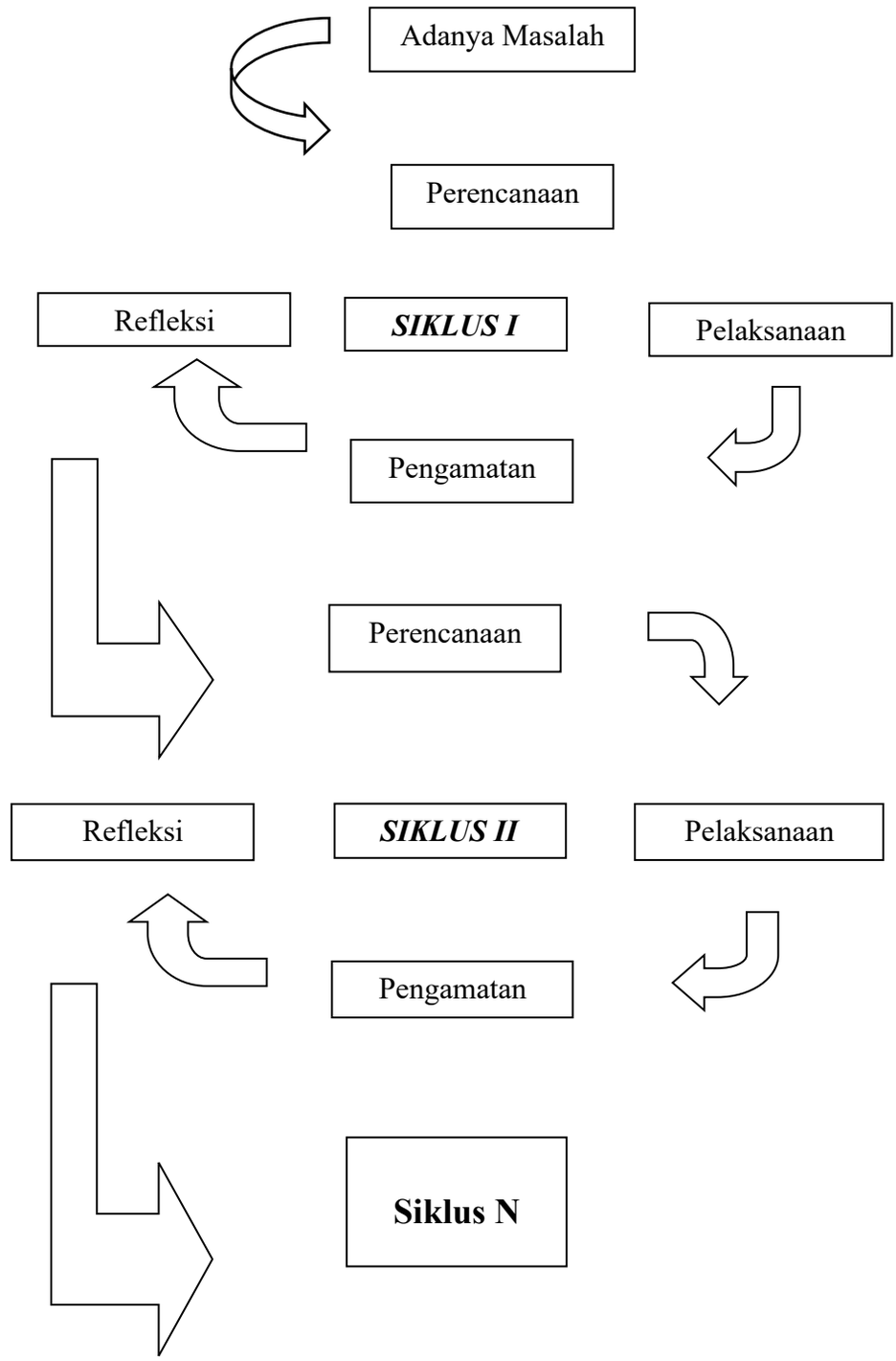
Rancangan prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

dilaksanakan dengan berkolaborasi antara peneiliti dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam rancangan desain penelitian tindakan kelas, Penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap langkah pelaksanaan merupakan satu siklus. Apabila divisualisasikan dalam bentuk bagan terlihat gambar di bawah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA



Gambar 3.2 Model Penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto

Sumber : Suharsimi Arikunto (2014)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus I dan Siklus II yang menekankan pada proses kemampuan bercerita siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah diperoleh gambaran keadaan kelas, maka dilakukan tindakan sebagai berikut:

1) Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti ditahap perencanaan adalah:

1) Menetapkan tema pembelajaran yang akan diajarkan, Peneliti bersama guru mengadakan diskusi untuk membuat kesepakatan tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan keterampilan berbicara yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.
2) Membuat Pemetaan, Silabus dan Rencana Perbaikan modul ajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka.
3) Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar teks keterampilan berbicara

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pada siklus I diawali dengan kegiatan mengelola proses pembelajaran Bahasa Indonesia Penerapan tindakan mengacu pada modul ajar yang dibuat. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kemampuan bercerita meliputi beberapa tahap, yaitu:

1) Mengondisikan ruang belajar bagi siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri atas 2 siklus, yaitu siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 18- 22 juli 2025 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 23-26 juli berikut tahapannya:

1. SIKLUS I

a. Perencanaan

Pembelajaran siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu (2x45 menit) sesuai dengan modul ajar kurikulum Merdeka yang dilaksanakan pada tanggal 18-22 juli berikut tahapannya :

Tahap perencanaan siklus I, peneliti membuat modul ajar dengan menggunakan metode bermain peran peneliti mempsiapkan perangkat pembelajaran seperti: Modul ajar, materi ajar, dan istrumen- instrumen penelitian.

Tabel 4.1 Jadwal pelaksanaan Siklus I

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

NO	TANGGAL	PERTEMUAN	MATERI
1.	Jum`at 18 Juli 2025	Pertemuan 1	pembelajaran Dialog sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Sabtu 19 juli 2025	Pertemuan 2	Bermain peran dari cerita pendek.
3.	Senin 21 juli 2025	Pertemuan 3	Membuat dan menampilkan dialog dari cerita buatan sendiri.
4.	Selasa 22 juli 2025	Pertemuan 4	Tes Siklus I

b. Pelaksanaan

Pada tahap siklus I dilakukan kegiatan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dan tes 1 kali pertemuan, dimana pertemuan I materinya adalah pembelajaran Dialog sederhana dalam kehidupan sehari-hari, pertemuan II dengan materi Bermain peran dari cerita pendek, dan pertemuan III materinya adalah Membuat dan menampilkan dialog dari cerita buatan sendiri. Dengan menggunakan metode bermain peran yang telah disusun di modul ajar. Pembelajaran diikuti oleh siswa kelas III SDN 32 UluBatu yang berjumlah 18 siswa

1) Pertemuan 1 (Jum`at, 16 juli 2025)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

Pertemuan pertama sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti memperkenalkan diri kepada siswa dan mengajak siswa memahami dengan baik modul ajar yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan kegiatan pembelajaran berpedoman pada Modul Ajar yang telah disiapkan dan dipahami peneliti. Modul ajar yang di disiapkan peneliti terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian mengecek kehadiran siswa, kemudian memberikan ice breaking yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, guru meminta peserta didik untuk melakukan kebersihan lingkungan sekitar dan meminta peserta didik untuk memeriksa kerapian diri, guru menjelaskan materi yang akan di ajarkan. Dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menampilkan video pendek dialog sederhana lalu guru menjelaskan skenario bermain peran: contoh dialognya antara dua teman di kantin, setelah itu, Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, untuk mempersiapkan peran sesuai scenario, selanjutnya Guru mengatur tempat presentasi agar nyaman, setelah itu Siswa tampil berpasangan dan memperagakan dialog sederhana yang sudah mereka susun, setelah semua siswa tampil, langkah selanjutnya guru dan siswa memberikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

masukan. guru memuji keberanian dan memperbaiki pengucapan jika ada yang salah.

Kegiatan akhir atau penutup dari pertemuan siklus I yaitu Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum di pahami., lalu guru menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru memberikan apresiasi atas usaha siswa. Dan yang terakhir guru dan siswa menutup Pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan hamdalah.

2. Pertemuan 2 (sabtu 19 Juli 2025)

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 dilanjutkan sesuai dengan Modul Ajar dan materi ajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Dalam kegiatan awal guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dan berdoa, kemudian mengecek kehadiran siswa, kemudian memberikan ice breaking yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, guru meminta peserta didik untuk melakukan kebersihan lingkungan sekitar dan meminta peserta didik untuk memeriksa kerapian diri, guru menjelaskan materi yang akan di ajarkan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan guru menayangkan cerita pendek "Kancil dan Buaya".

Selanjutnya pada kegiatan inti guru membacakan ulang cerita tentang kancil dan buaya, kemudian membagi peran (narator, kancil, buaya). Selanjutnya guru membagi Kelompok siswa memilih peran dan berlatih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

mengucapkan kalimat dari naskah sederhana, lalu guru memberi waktu untuk latihan dan menyusun tempat bermain peran. Setelah itu Peserta didik tampil berdasarkan urutan kelompok. Dan langkah terakhir Peserta guru memberikan umpan balik. Siswa saing memberi komentar positif.

Kegiatan akhir pada pertemuan ini yaitu Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum di pahami, lalu guru menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru memberikan apresiasi atas usaha siswa. Dan yang terakhir guru dan siswa menutup Pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan hamdalah.

3. Pertemuan 3 (Senin, 21 juli 2025)

Awal kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke 3 yaitu masih di lanjutkan sesuai dengan modul ajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Dalam kegiatan awal guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dan berdoa, kemudian mengecek kehadiran siswa, kemudian memberikan ice breaking yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, guru meminta peserta didik untuk melakukan kebersihan lingkungan sekitar dan meminta peserta didik untuk memeriksa kerapian diri, guru menjelaskan materi yang akan di ajarkan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pentingnya berbicara percaya diri.

Proses pembelajaran inti pada pertemuan 3 yaitu guru meminta siswa membaca cerita pendek yang mereka buat lalu mengubahnya menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran yang dilaksanakan di SDN 32 Ulubatu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan tersebut tampak dari perubahan positif pada kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, bercerita, dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara langsung, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memperbaiki pelafalan dan kelancaran berbicara mereka. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran peneliti menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam menetapkan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada guru dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

penerapan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu. Selain itu, kepala sekolah diharapkan memfasilitasi pelatihan bagi guru agar kompetensi profesional mereka terus berkembang dan berdampak positif pada mutu pendidikan di sekolah.

2. Bagi guru, diharapkan dapat lebih mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui penerapan metode bermain peran secara berkelanjutan, diharapkan jumlah siswa dengan kemampuan berbicara rendah semakin berkurang, bahkan tidak ada lagi. Upaya ini sejalan dengan penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu.
3. Bagi siswa, hasil pemahaman yang telah dicapai harus dipertahankan dan ditingkatkan lagi serta menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya melalui metode bermain peran sebagai Upaya meningkatkan keterampilan berbicara di kelas III SDN 32 UluBatu
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis dalam pembelajaran lainnya. khususnya setelah melakukan penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 32 Ulubatu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

DAFTAR PUSTAKA

Abute, E. L. (2019). konsep kesadaran sosial dalam pendidikan. *jurnal pendidikan glasser*, *3*(2), Article 2.

Amalia, S., Kuswendi, U., & Nurfurqon, F. F. (2024). Using Role Playing Models to Improve the Speaking Skills of Class II Elementary School Students. *Journal Of Educational Experts (JEE)*, *7*(1), 35–43. https://doi.org/10.30740/jee.v7i1.221

Azizah, N. (2021). Tingkat keterampilan berbicara ditinjau dari metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, *2*(2). https://journal.unnes.ac.id/sju/ijeces/article/view/9241

Beta, P. (2019a). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *2*(2), 48–52.

Beta, P. (2019b). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *2*(2), Article 2. https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118

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.

Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. H. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 79–92. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946

Hafiyah, Y. N., & Zaini, M. (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo. *Preschool: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), Article 1. https://doi.org/10.35719/preschool.v3i1.42

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

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

Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, *2*(2), 221–230.

Hidayah, N. (2021). Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kependidikan*, *5*(1), 1–9. https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1237

Jamilah, S. (2019). pengembangan sosial- emosional anak melalui metode role playing (bermain peran) di kelompok B anak usia dini. *pelamgi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 83–101. https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282

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

Mardiyan, R. (2020). *peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 BukitTinggi dengan metode bermain peran (role playing). 10*(2).

Musianto, L. S. (2020). Perbedaan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan kualitatif dalam metode penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, *4*(2), 123–136.

Mustika, N., & Lestari, R. (2020). Metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa STIKES Perintis Padang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(2), 202–209.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

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

Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Hikmah*, *14*(1), Article 1.

Nenden Dahliawati. (2022). Penggunaan Bahasa Gaul Singkatan Pada Siswa Aliyah. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, *2*(3), 168–172. https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.580

Object, object. (n.d.). *The Effect Of Role-Playing Learning Model On The Speaking Skills Of Grade V Elementary School Students*. Retrieved November 26, 2024, from https://core.ac.uk/reader/599139400

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

Setyonegoro, A. (2020). hakikat, alasan, dan tujuan berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa). *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(2), Article 2. https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/1451

Widjaja, M., & Apriliyanti, D. L. (2022). enhancing english speaking skills for elementary learners through role play: challenges and opportunities. project *(Professional Journal of English Education)*, *5*(5), 926–933. https://doi.org/10.22460/project.v5i5.p926-933

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

Dokumentasi Kegiatan













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA

Daftar Riwayat Hidup



St. Aisyah, Lahir di Ulubatu, 03 Oktober 2001. Putri pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Andi Paccing dan Ibu Normawati Yang beralamat di Jln Ulubatu Desa Kanaungan, Kec. Labakkang kabupaten Pangkajene dan kepulauan, Sulawesi Selatan.

Pernah menempuh Pendidikan sekolah dasar di SDN 32 Ulubatu Tahun 2007-2013, sekolah menengah pertama di MTsn Pangkep tahun 2013-2016, dan sekolah menengah atas di MAN Pangkep tahun 2016 - 2019. Kemudian melanjutkan Pendidikan S1 di STKIP Andi Matappa, dengan program studi Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD). Dengan kerja keras, ketekunan, motivasi, dan dukungan dari orang-orang terhebat untuk terus belajar dan berusaha. Alhamdulillah penulis telah berhasil mengerjakan tugas skripsi ini. Semoga skripsi ini mampu memberikan konstribusi positif dan semangat belajar bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa Syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya, atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“ Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 32 UluBatu”**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/l_8rm7jvHaB6L38i1dTvVA