

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* dalam Seni Teater pada Siswa Kelas III

Umi Mufida Janati¹, M. Setyo Wardono^{1*}

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji upaya peningkatan kemampuan berbicara peserta didik kelas III dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di SD Cahaya Budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara sekaligus mengetahui bagaimana reaksi mereka ketika model *role playing* digunakan dalam pembelajaran. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan empat kegiatan utama dalam masing-masing dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, ujian dan angket digunakan sebagai metode pengumpulan data. Angket dan lembar tes digunakan sebagai alat bantu belajar. Berdasarkan temuan penelitian, kemampuan berbicara peserta didik meningkat dari 30% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Selain itu, reaksi peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* juga meningkat. Pada siklus I, tingkat respon peserta didik meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II mencapai 90%, yang termasuk tergolong "sangat efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas III SD Cahaya Budaya dapat meningkatkan kemampuan berbicara melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.

Kata kunci

Keterampilan berbicara; *Role playing*; Seni teater

Abstract

This study examines efforts to improve the speaking skills of third-grade students using the role-playing learning model at Cahaya Budaya Elementary School. The purpose of this study was to improve speaking skills and to determine their reactions when the role-playing model was used in learning. Planning, implementation, observation, and reflection were the four main activities in each of the two cycles of classroom action research (CAR) used in this study. In this study, tests and questionnaires were used as data collection methods. Questionnaires and test sheets were used as learning aids. Based on the research findings, students' speaking skills increased from 30% in cycle I to 80% in cycle II. In addition, students' reactions to the application of the role-playing learning model also increased. In cycle I, the student response rate increased to 70%, and in cycle II it reached 90%, which is categorised as "very effective." Thus, it can be concluded that third-grade students at Cahaya Budaya Elementary School can improve their speaking skills through the application of the role-playing learning model.

Keywords

Speaking skills; Role playing; Theater arts

Korespondensi

M. Setyo Wardono

msetyowardono.pgsd@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengemabangan potensinya. Pendidikan sebagai landasan bagi pengembangan karakter dan kemampuan berkomunikasi anak jenjang sekolah dasar, terutama saat mempelajari bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai alat berinteraksi sosial dan berpikir. Sarana utama kecerdasan dan komunikasi manusia adalah bahasa. Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa terpenting dalam konteks pendidikan dasar karena membantu peserta didik terlibat dan belajar. Mengucapkan kata dengan benar hanyalah salah satu aspek berbicara; aspek lainnya adalah mengomunikasikan gagasan secara efektif dalam situasi sosial dan budaya (Trigan, 2019). Oleh karena itu, keterampilan berbicara menjadi salah satu tujuan dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni teater.

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan yang harus dikembangkan sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan mereka. Keterampilan berbicara mengajarkan siswa bagaimana menggunakan bahasa yang tepat untuk mengomunikasikan ide, perasaan, dan pikiran mereka kepada orang lain secara lisan. Namun, observasi lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan dengan kelancaran berbicara, kepercayaan diri, dan pemahaman. Hal ini terjadi karena guru sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang kurang jelas, tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri secara bebas (Hayani H, 2024)

Sebanyak 10 peserta didik kelas III di SD Cahaya Budaya, berdasarkan data wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 21 Oktober 2025, dengan Bapak Fathoni ahmad, guru kelas III di SD Cahaya Budaya data menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan atau hambatan belajar seni budaya, khususnya dalam hal berbicara siswa kurang aktif, apalagi dalam materi seni teater. Agar mampu mengekspresikan diri dan percaya diri di depan kelas peserta didik juga perlu berlatih berbicara agar dapat mempraktekannya di dalam kelas maupun di luar kelas juga. Sebagian besar skor kemampuan berbicara peserta didik berada di bawah standar. Berdasarkan hasil evaluasi, 70% peserta didik masih kesulitan berbicara dan mengekspresikan peran mereka di kelas sesuai dengan standar pembelajaran seni dan budaya.

Rasa malu, ragu-ragu, dan kesulitan mengomunikasikan pikiran atau emosi mereka melalui akting dan berbicara merupakan tantangan umum yang dihadapi peserta didik pada materi seni teater. Dengan kata lain, peserta didik merasa sulit untuk menerjemahkan pikiran dan perasaan mereka ke dalam isyarat lisan saat tampil. Menciptakan teknik pembelajaran yang sukses merupakan pendekatan bagi guru untuk memenuhi tanggung jawab utama mereka dalam mendidik dan membentuk kepribadian peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang perkembangan siswa dan mampu menggunakan model dan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan mereka. Salah satunya dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas III khususnya seni teater.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan berbicara, diperlukan pendekatan inovatif dalam pengajaran bahasa tersebut. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik menjadi lebih fasih dalam kemampuan berbicara dan berani tampil percaya diri di depan kelas. (Husada, 2019) mengatakan bahwa dengan pendekatan metode *role playing*, peserta didik akan mampu berkomunikasi lebih efektif, menyampaikan pandangan mereka, dan berpartisipasi lebih penuh dalam kegiatan teater. Dengan cara ini, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan belajar menyesuaikan gaya bicara, nada suara, dan emosi mereka agar sesuai dengan peran yang mereka mainkan.

Pembelajaran seni teater merupakan salah satu cara yang paling menarik dan tepat bagi peserta didik sekolah dasar untuk terlibat dalam model *role playing*. Model ini diimplementasikan dengan cara mendidik agar mampu memainkan peran suatu tokoh dalam situasi tertentu. Peserta didik dapat mengekspresikan diri dalam teater melalui teks dialog, gerakan, dan ekspresi wajah, selain berbicara. Kemampuan mereka untuk berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal, secara tidak langsung diperkuat melalui proses ini. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri berbicara di depan kelas serta dapat mengembangkan kreatifitas berbicara. (Izzati, 2024)

Seni teater tidak hanya membantu peserta didik menjadi pembicara yang lebih baik, tetapi juga berdampak besar pada pengembangan karakter. Peserta didik belajar cara berkerja sama, berdiskusi, menghargai perbedaan pendapat, mengendalikan emosi, dan membangun kepercayaan diri melalui model pembelajaran *role playing* dan latihan teater. Seni teater mendorong peserta didik mempunyai karakter rasa percaya diri, empati, serta kemampuan berkomunikasi. Peserta didik dapat mengalami dan memahami situasi tertentu dengan berperan sebagai tokoh dalam skenario tersebut melalui pendekatan model pembelajaran *role playing*. (Izzati, 2024).

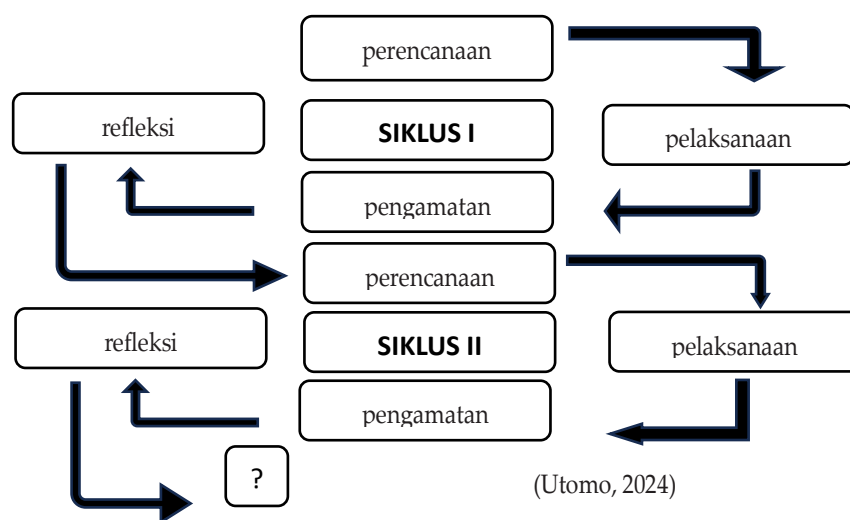
(Kasiyun, 2022) menyatakan bahwa melalui seni teater peserta didik belajar berbicara dengan intonasi pelafalan yang tepat, menghayati peran yang di mainkan. Seni teater bertujuan pengembangan rasa tanggung jawab, keberanian, toleransi terhadap keberagaman, juga didukung oleh kegiatan seni teater. menemukan bahwa pembelajaran teater di sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekaligus menumbuhkan kualitas karakter yang baik. Dengan demikian, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan memperluas pemahaman pribadi mereka terhadap bahasa tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berencana untuk melakukan penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Dalam Seni Teater Untuk Siswa Kelas III SD Cahaya Budaya". Oleh karena itu, dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai mekanisme pengembangan pembelajaran berkelanjutan, penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan kemampuan berbicara anak-anak kelas III di SD Cahaya Budaya melalui teknik model pembelajaran *role playing* dalam pendidikan seni teater.

Metode

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Salah satu jenis penelitian, yang dikenal sebagai "Penelitian Tindakan Kelas", dilakukan untuk membantu para pendidik meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatasi hambatan belajar (Kemmis dan McTaggart: 1988). Untuk meningkatkan pembelajaran dan memecahkan masalah baru, penelitian tindakan kelas dilakukan di lingkungan kelas dengan interaksi guru dan siswa. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Cahaya Budaya, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 10 peserta didik yang terdiri atas 4 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan.

Lokasi penelitian ini di kelas III SD Cahaya Budaya Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo, penelitian ini dilakukan pada bulan November 2025. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), metode yang digunakan konsisten dengan sifat siklus penelitian tindakan kelas. Ada empat tahapan utama dalam penelitian ini, yaitu: (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan (*acting*); (3) pengamatan (*observing*); dan (4) refleksi (*reflecting*)



Gambar 1. Siklus Penelitian

Peneliti menggunakan strategi pengumpulan data untuk memperoleh data. Tes dan angket merupakan salah satu metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Angket digunakan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan paradigma pembelajaran *role playing*, sementara ujian digunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kemampuan berbicara peserta didik.

Lembar tes dan angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan guna memenuhi tantangan dan tujuan penelitian. Hasil tes peningkatan kemampuan berbicara dan data angket tentang reaksi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kriteria respon peserta didik

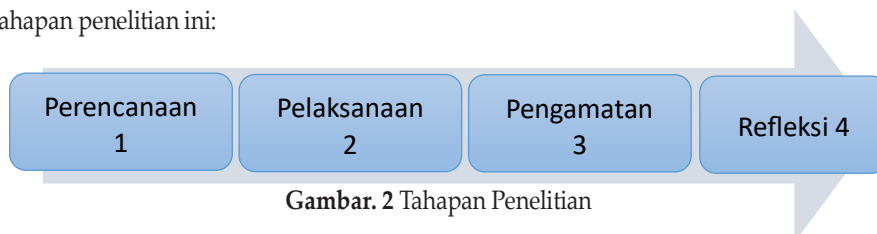
Presentase Respon Peserta didik	Kategori
$0\% < R < 20\%$	Tidak efektif
$20\% \leq R < 40\%$	Kurang efektif
$40\% \leq R < 70\%$	Cukup efektif
$70\% \leq R < 80\%$	Efektif
$80\% \leq R < 100\%$	Sangat efektif

(Mariyah, 2019)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Temuan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran seni teater disajikan pada tahap ini. Terdapat empat kegiatan utama dalam masing-masing siklus penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini yaitu menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada pelajaran seni teater melalui model pembelajaran *role playing* pada peserta didik kelas III SD Cahaya Budaya, Jenggot, Sidoarjo. Sebagai berikut hasil dari tahapan-tahapan penelitian ini:



Gambar. 2 Tahapan Penelitian

Siklus I

a. Perencanaan

Peneliti menyusun rencana penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah merencanakan pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada pembelajaran seni teater. Rencana tindakan untuk Siklus I adalah sebagai berikut: 1) Peneliti menganalisis terhadap kurikulum yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas III SD Cahaya Budaya, Jenggot, Sidoarjo untuk menentukan kompetensi dasar. 2) Peneliti menyusun perangkat pembelajaran (modul ajar) dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 3) Peneliti menyusun instrumen berupa tes dan menyiapkan angket.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan dengan berkonsultasi kepada wali kelas terkait dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 November 2025 alokasi waktu 2 x 30 menit.

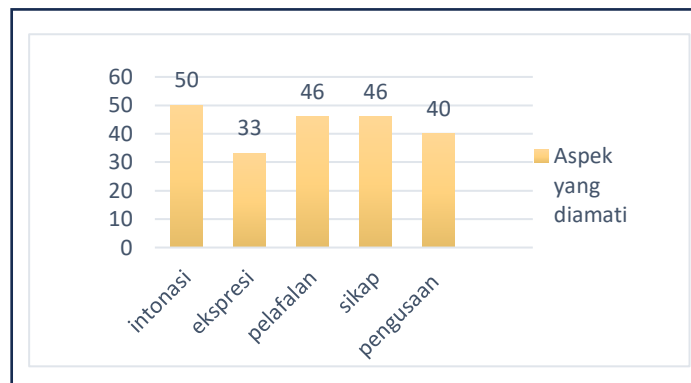
c. Pengamatan

Pada fase ini, peneliti menggunakan metode *role playing* untuk mengamati proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Pada tahap ini, kemampuan berbicara peserta didik serta reaksi mereka terhadap penggunaan paradigma pembelajaran *role playing* diamati. Hasil yang saya peroleh dalam siklus ini adalah sebagai berikut:

1) Pengamatan Kemampuan Berbicara Peserta Didik

Lembar tes yang telah disiapkan digunakan untuk mengamati kemampuan berbicara peserta didik. Grafik berikut menunjukkan hasil observasi kemampuan berbicara peserta didik

Diagram 1. Data Kemampuan Berbahasa Jawa Krama Peserta Didik Siklus I



Tabel 2. Keterangan Aspek yang diamati

Intonasi	Ekspresi	Pelafalan	Sikap	Penguasaan kata
A. Tepat	A. Ekspresi sesuai dengan peran	A. Tepat	A. Berani berbicara	A. Mengusai kata yang diucapkan
B. Cepat lambatnya ucapan	B. Ada gerakan tubuh	B. Jelas	B. Berani maju ke depan	B.memahami kata
C. Tinggi rendahnya suara	C. Ada ekspresi tubuh	C. Lantang	C. Memperagakan tokoh dengan baik	Lancar dalam mengucapkan

Keterangan:

Beri tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan

(4) Sangat Baik: Jika semua indikator digunakan

(3) Baik: Jika hanya dua indikator yang digunakan

(2) Cukup: Jika hanya satu indikator yang digunakan

(1) Kurang: Jika tidak ada satu pun indikator yang digunakan

Indikator keberhasilan: Jika seorang peserta didik mencapai skor minimal 75, ia dianggap berhasil dalam pembelajaran, terutama dalam hal peningkatan kemampuan berbicara pada seni teater. Tingkat kemampuan peserta didik ditunjukkan oleh skor keseluruhannya pada kemampuan berbicara peserta didik yang tuntas KKM pada siklus I yaitu:

$$\text{Tingkat Kelulusan} : \frac{3}{10} \times 100 \\ = 30\%$$

Sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh hasil berikut ini:

$$\text{Rata - rata Nilai} = \frac{530}{10} = 53$$

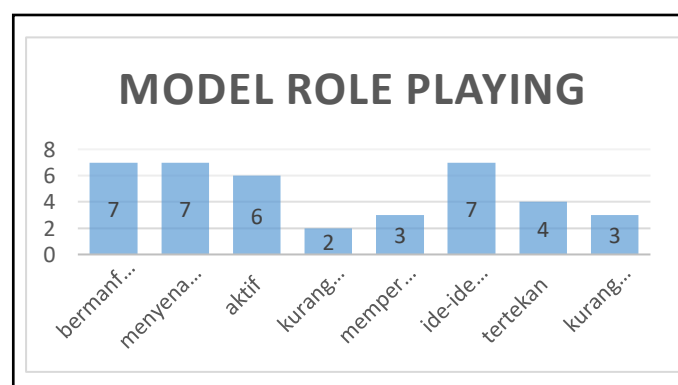
Untuk setiap aspek pengamatan kemampuan berbicara peserta didik pada siklus 1. Terdapat beberapa indikator untuk setiap aspek yang perlu dipenuhi agar dapat dievaluasi. Dari hasil tes kemampuan berbicara peserta didik pada siklus I, memperoleh skor pada setiap aspeknya. Aspek intonasi memperoleh skor 50, kemudian aspek ekspresi skor yang diperoleh yaitu 33, aspek pelafalan memperoleh skor 46, kemudian aspek sikap memperoleh skor 46, dan aspek penguasaan kata memperoleh skor 40.

Dapat disimpulkan bahwa hanya 31% peserta didik yang diterima berdasarkan pengamatan kemampuan berbicara mereka selama Siklus I, dan banyak dari mereka masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Kompetensi Minimal (KKM). Akibat kurangnya kemampuan berbicara mereka, banyak peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM.

2) Pengamatan Respon Peserta Didik

Peneliti menggunakan model *role playing* untuk mengamati pembelajaran seni budaya khususnya pelajaran seni teater dari awal hingga akhir. Kuesioner yang telah disiapkan digunakan untuk mengamati respons siswa. Jika setidaknya 70% siswa menyatakan "setuju/sangat setuju" bahwa strategi pembelajaran ini menyenangkan, respons siswa dianggap efektif. Gambar berikut menunjukkan temuan dari pengamatan respons siswa:

Diagram 2. Data Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Role Playing Siklus I



Jumlah keseluruhan respon peserta didik yang menjawab "setuju/sangat setuju" adalah:

$$P : \frac{7}{10} \times 100 \% = 70\%$$

Berdasarkan pengamatan respon peserta didik terhadap model pembelajaran *role playing* pada Siklus I, memperoleh hasil 70% menjawab setuju dalam hal ini bahwa belajar dengan model pembelajaran *role playing* sangat menyenangkan dan efektif.

d. Refleksi

Setelah hasil pelaksanaan siklus I sudah terlaksana, peneliti melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang sudah diperoleh selama pelaksanaan tindakan kelas berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan siklus I, meskipun respon peserta didik cukup baik, banyak siswa yang masih belum memenuhi jenjang Kompetensi Minimal (KKM). Menurut 70% peserta didik, pembelajaran melalui model *role playing* sudah memenuhi persyaratan keberhasilan model pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada pelaksanaan pembelajarandengan model *role playing*, diantaranya: 1) Kurangnya kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran, 2) Peserta didik merasa bingung karena beberapa kalimat dalam teks teater terasa aneh bagi mereka, 3) Merasa bingung pada saat mengekspresikan tokoh yang diperankan, 4) Para siswa kurang serius dalam bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan beberapa siswa yang terus bercanda tentang berbagai hal selama bermain peran.

Berdasarkan hambatan pada siklus I peneliti membuat perancangan untuk memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan. Perbaikan-perbaikan dilakukan pada siklus II yang meliputi: 1) Melakukan pengawasan lebih agar peserta didik bisa lebih fokus dalam proses pembelajaran berlangsung, 2) Mengganti teks dengan bahasa yang sering di dengar atau diucapkan setiap peserta didik, 3) Peneliti memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik agar peserta didik bisa bermain peran dengan baik dan serius.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 November 2025. Peneliti pada siklus II merupakan tindak lanjut dari kegiatan siklus I yang hasilnya belum maksimal. Tahapan siklus II sama seperti siklus I.

a. Perencanaan

Penelitian menyusun rencana penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah merencanakan pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada pembelajaran seni teater. Rencana tindakan untuk Siklus I adalah sebagai berikut: 1) Peneliti menganalisis terhadap kurikulum yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas III SD Cahaya Budaya, Jenggot, Sidoarjo untuk menentukan kompetensi dasar. 2) Peneliti menyusun perangkat pembelajaran (modul ajar) dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 3) Peneliti menyusun instrumen berupa tes dan menyiapkan angket.

b. Pelaksanaan

Tahap tindakan dilakukan dalam satu kali pertemuan pada tanggal 12 November 2025 dengan alokasi waktu 2 x 60 menit. Sesuai dengan racangan tindakan yang berdasarkan pada pedoman penelitian modul ajar.

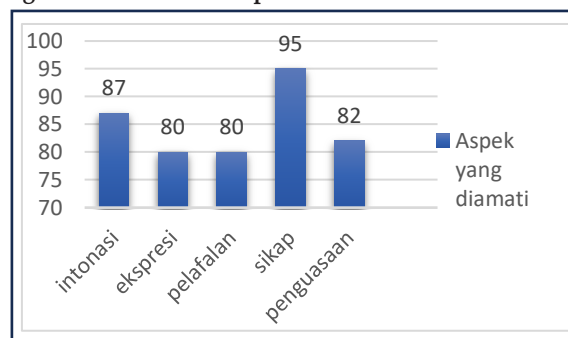
c. Pengamatan

Berikut adalah temuan dari observasi yang dilakukan pada siklus II penelitian ini:

1) Pengamatan Kemampuan Berbicara Peserta Didik

Peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran *role playing* untuk mengamati proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Pelajaran tes yang telah disusun sebelumnya digunakan untuk mengamati kemampuan berbicara peserta didik. Gambar berikut menunjukkan temuan dari observasi kemampuan berbicara peserta didik:

Diagram 3. Data Kemampuan Berbicara Peserta Didik Siklus II



Tabel 3. Keterangan Aspek yang Diamati

Intonasi	Ekspresi	Pelafalan	Sikap	Penguasaan kata
A. Tepat	A. Ekspresi sesuai dengan peran	A. Tepat	A. Berani berbicara	A. Mengusai kata yang diucapkan
B. Cepat lambatnya ucapan	B. Ada gerakan tubuh	B. Jelas	B. Berani maju ke depan	B. memahami kata
C. Tinggi rendahnya suara	C. Ada ekspresi tubuh	C. Lantang	C. Memperagakan tokoh dengan baik	Lancar dalam mengucapkan

Keterangan:

Beri tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan

(4) Sangat Baik: Jika semua indikator digunakan

(3) Baik: Jika hanya dua indikator yang digunakan

(2) Cukup: Jika hanya satu indikator yang digunakan

(1) Kurang: Jika tidak ada satu pun indikator yang digunakan

Indikator keberhasilan: Jika seorang peserta didik mencapai skor minimal 75, ia dianggap berhasil dalam pembelajaran, terutama dalam hal peningkatan kemampuan berbicara pada seni teater. Tingkat kemampuan peserta didik ditunjukkan oleh skor keseluruhannya pada kemampuan berbicara peserta didik yang tuntas KKM pada siklus I yaitu:

$$\text{Tingkat kelulusan} = \frac{8}{10} \times 100 = 80\%$$

Sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh hasil berikut ini:

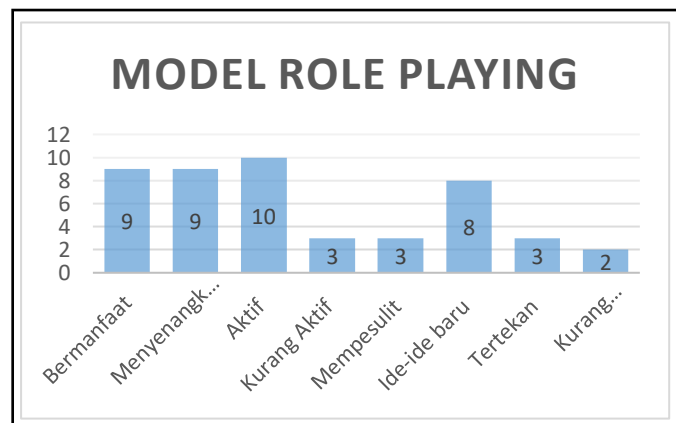
$$\text{Rata - rata Nilai} = \frac{805}{10} = 80,5 \approx 80$$

Dari hasil observasi kemampuan berbicara peserta didik pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa nilai siswa meningkat dari 30% menjadi 80% dengan rata-rata siswa memenuhi kriteria Kompetensi Minimal (KKM).

2) Pengamatan Respon Peserta Didik

Peneliti menggunakan model *role playing* untuk mengamati pembelajaran seni budaya khususnya pelajaran seni teater dari awal hingga akhir. Lembar angket yang telah disiapkan digunakan untuk mengamati respon peserta didik. Jika setidaknya 90% siswa menyatakan "setuju/sangat setuju" bahwa strategi pembelajaran ini menyenangkan, respon peserta didik dianggap efektif. Gambar berikut menunjukkan temuan dari pengamatan respon peserta didik:

Diagram 2. Data Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model *Role Playing* Siklus II



Jumlah keseluruhan respon peserta didik yang menjawab "setuju/sangat setuju" adalah:

$$P : \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan pengamatan respon peserta didik terhadap model pembelajaran *role playing* pada Siklus I, memperoleh hasil 90% menjawab setuju dalam hal ini bahwa belajar dengan model pembelajaran *role playing* sangat menyenangkan dan efektif.

d. Refleksi

Setelah tindakan Siklus II, peneliti secara kolaboratif memeriksa atau merefleksikan data yang dikumpulkan selama tindakan Siklus II. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, kemampuan berbicara peserta didik telah meningkat. Peningkatan ini ditunjukkan oleh sikap dan antusiasme siswa dalam berpartisipasi dalam sesi, serta peningkatan nilai mereka. Para peserta didik mampu berkonsentrasi secara efektif, tenang, dan bersemangat mendengarkan instruksi peneliti serta melaksanakan tanggung jawab mereka. Tingkat keberhasilan peserta didik meningkat dibandingkan siklus pertama, berdasarkan hasil tes siklus kedua. Baik jawaban peserta didik maupun hasil tes kemampuan berbicara mengalami peningkatan.

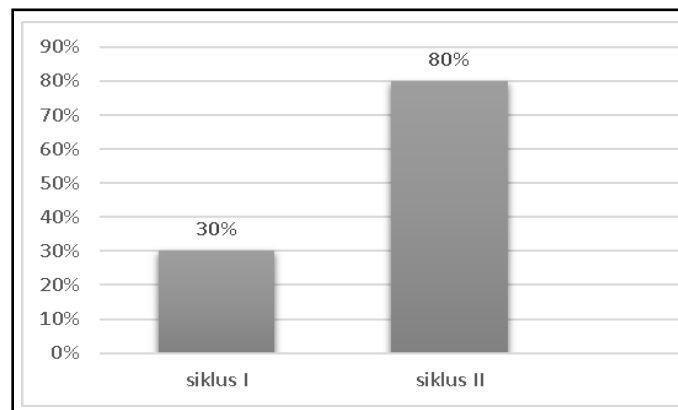
Pembahasan

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dari Siklus I dan II, pembahasan ini akan menjelaskan bagaimana proses pembelajaran telah berkembang. Kemampuan berbicara peserta didik dan respons siswa selama proses pembelajaran, dari Siklus I hingga Siklus II, menjadi dua topik pembahasan.

1) Kemampuan berbicara peserta didik

Data hasil pengamatan kemampuan berbicara dalam proses pembelajaran siklus 1 dan siklus II dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Diagram 5. Hasil Kemampuan Berbicara Peserta Didik Siklus 1 Dan Siklus II

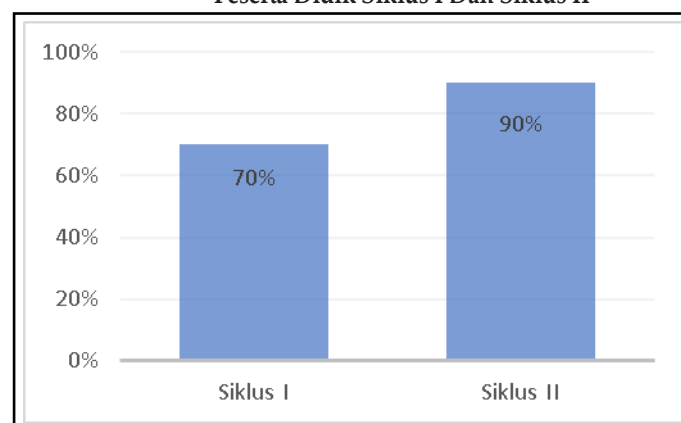


Berdasarkan data hasil pengamatan Siklus II dari hasil observasi kemampuan berbicara peserta didik, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 50% dibandingkan Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik pada Siklus II adalah 80%, yang menempatkan mereka dalam kategori memenuhi Kompetensi Minimal Ketuntasan (KKM). Berdasarkan hasil observasi pengamat terhadap kemampuan berbicara peserta didik pada Siklus II, dapat disimpulkan bahwa peneliti efektif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran karena peserta didik memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

2) Respon Peserta Didik

Data hasil pengamatan respon peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Diagram 6. Hasil Respon Angket Peserta Didik Siklus I Dan Siklus II



Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* peneliti telah diterapkan dan menunjukkan peningkatan di setiap siklus, berdasarkan diagram respon peserta didik dari Siklus I hingga II. Sebanyak 70% siswa merespon pada Siklus I, yang menempatkannya dalam rentang "cukup efektif". Pada Siklus II, persentase ini kemungkinan akan meningkat lebih tinggi lagi hingga 90%, dan tetap berada dalam rentang "sangat efektif".

Respon observasi peserta didik pada siklus II mencapai persentase 90%, sehingga termasuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan perkembangan dari siklus 1 ke siklus II. Berdasarkan pengamatan pengamat terhadap respon

peserta didik pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil menerapkan kegiatan pembelajaran karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Tingkat keberhasilan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, berdasarkan hasil tes. Baik respons peserta didik maupun hasil tes kemampuan berbicara peserta didik mengalami peningkatan pada siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, penggunaan model pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas III SD Cahaya Budaya, khususnya dalam materi seni teater. Perkembangan kemampuan berbicara peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* menunjukkan keberhasilan penelitian ini. Hal ini terlihat dari persentase peserta didik yang kemampuan berbicara, yaitu 30% pada Siklus I dan meningkat menjadi 80% pada Siklus II. Selain itu, respon peserta didik terhadap pendekatan model pembelajaran *role playing* juga mengalami peningkatan dari 70% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II, yang keduanya tergolong "sangat efektif".

Untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, guru disarankan menggunakan model pembelajaran *role playing*, sesuai dengan rekomendasi peneliti. Penerapan model pembelajaran ini diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Agar model pembelajaran *role playing* ini dapat diterapkan, peneliti juga bermaksud untuk menerapkannya pada mata pelajaran lain guna memperluas manfaatnya.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada SD Cahaya Budaya di Kecamatan Krembung Kabupaten Sidoarjo atas semua dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 221-230.
- Husada, A., Fita, M., Untari, A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. 3(2), 124-130.
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., Hasanah, U., Jakarta, U. N., & Dasar, S. (s. d.). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH. 134-142.
- Hayani H. (2024). No Title. *pedagogik journal of islamic elementary school*, Vol2 no2(VOL 2 NO 2 OKTOBER 2-19), 221-230. <https://ejournal-iainpalopo.ac.id/PiJIES>
- Kasiyun, S., Ghufro, H. S., & Marianti, P. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. 4(4), 5289-5298.
- Tarigan, H. G. (2019). Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa. Hayani H. (2024). No Title. *pedagogik journal of islamic elementary school*, Vol2 no2(VOL 2 NO 2 OKTOBER 2-19), 221-230.