

Analisis Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Helsya Nurahma¹, Rini Endah Sugiharti², Aningsih³

^{1,2,3}Universitas Islam 45, Indonesia

¹helsyanurahma@gmail.com

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek yang penting untuk siswa. Keterampilan ini dapat membantu siswa untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain. Namun, tidak semua siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik. Banyak siswa yang kurang lancar berbicara bahasa Indonesia atau Siswa lebih sering menggunakan bahasa daerah yang bermakna kasar dan tidak sopan. Hal ini terjadi karena siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga kemampuan berbicara siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi terpengaruh. Untuk mengatasi hal tersebut, *Role Playing* dikategorikan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi peran *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review (SLR)* untuk mengkaji data secara mendalam literatur terkait penerapan *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. kajian ini menunjukkan Hasil bahwa *Role Playing* dapat menjadi pilihan yang menarik untuk mengoptimalkan kualitas kemampuan berbicara dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: keterampilan berbicara, Bermain peran (*Role Playing*), Bahasa Indonesia, SLR

Pendahuluan

Pembelajaran yang wajib dari SD sampai SMA, termasuk perguruan tinggi adalah Bahasa Indonesia. Hal ini karena belajar bahasa Indonesia dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa. sehingga belajar Bahasa berarti belajar berkomunikasi (Ali, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan menggunakan keterampilan komunikasi menggunakan Bahasa lisan maupun tulisan (D. P. M. Lubis & Nurmairina, 2022).

Pelajaran bahasa Indonesia mempunyai peran sangat penting untuk keberhasilan siswa di berbagai bidang studi, karena mempunyai peran sangat penting untuk membentuk karakter dan kemampuan berkomunikasi siswa dengan tujuan untuk mengembangkan siswa dalam Menguasai keterampilan berbahasa seperti keterampilan menulis, membaca, berbicara serta menyimak, Keempat keterampilan ini saling terkait dan sangat penting untuk keberhasilan peserta didik. keterampilan berbicara adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa agar mereka dapat berkomunikasi dengan efektif (Nadya & Wini, 2022).

Berbicara adalah keterampilan berbahasa individual untuk menyampaikan pemikiran atau emosional, kepada orang lain agar memahami apa yang disampaikan pembicara (Rizka et al., 2021). Kemampuan untuk bersosialisasi dengan orang lain merupakan keterampilan yang penting. Siswa di Sekolah Dasar harus mempelajari keterampilan berbicara karena berhubungan

langsung dalam proses pembelajaran di Sekolah. Menurut (Padmawati et al., 2019) Berbicara juga merupakan kesulitan bagi siswa untuk belajar bahasa Indonesia. Dan berdasarkan (Rayhan et al., 2023) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran kemampuan siswa berbicara masih rendah. Dibuktikan masih banyak siswa yang belum lancarnya dalam menggunakan bahasa Indonesia. disebabkan karena siswa selalu berbicara menggunakan bahasa daerah, selanjutnya siswa masih tidak yakin dalam berbicara, belum mampu dalam mengembangkan nalar berbicara serta siswa masih takut untuk menyampaikan pendapat dan berbicara.

Adapun (Fauzi et al., 2023) menjelaskan akibat yang ditimbulkan dari masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa yang ke 1) kurangnya rasa percaya diri siswa, siswa masih malu – malu dengan tatapan yang menunduk pada saat berbicara untuk presentasi di depan kelas. 2) siswa kesulitan untuk mengingat kata saat berbicara, susah, memiliki keterbatasan kosa kata, sehingga membuat siswa tidak tahu apa yang mau dibicarakan. 3) siswa berpikiran salah berbicara di depan kelas. 4) siswa mengalami cemas atau khawatir dan jantung berdebar tangan, dan kaki bergetar. Dengan demikian pada saat berbicara merasa kebingungan dan menyebabkan tidak stabilnya volume suara yang dikeluarkan

Dari permasalahan di atas memerlukan penyelesaian yang efektif untuk siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dan salah satu solusinya yaitu cara belajar yang efektif dan cara yang menyenangkan untuk belajar adalah melalui bermain peran atau *Role Playing*. (Karnia et al., 2023) menjelaskan metode bermain peran sebagai strategi pengajaran yang mendorong dua siswa atau lebih untuk mengambil peran serta memainkan suatu peran.

Beberapa penelitian tentang pengaruh bermain peran pada keterampilan berbicara menunjukkan hasil yang positif. (Rosmawati, Chandra, & Dwi Febriani, 2024) melakukan Penelitian terhadap siswa kelas IV SDN II Cibanteng Kabupaten Tasikmalaya menunjukkan adanya peningkatan aspek keterampilan berbicara. Dibuktikan melalui adanya peningkatan aspek keterampilan berbicara sebanyak 23 orang siswa yang tuntas memperoleh rata – rata nilai sebanyak 76,6 dan 9 orang siswa belum tuntas menghasilkan persentase 71,88% pada siklus 1. sedangkan siklus 2 sebanyak 30 orang siswa tuntas dan 2 orang belum tuntas, dengan angka rata – rata 87,96 dan persentase 93,75% yang dikategorikan sangat tinggi dan mengalami peningkatan.

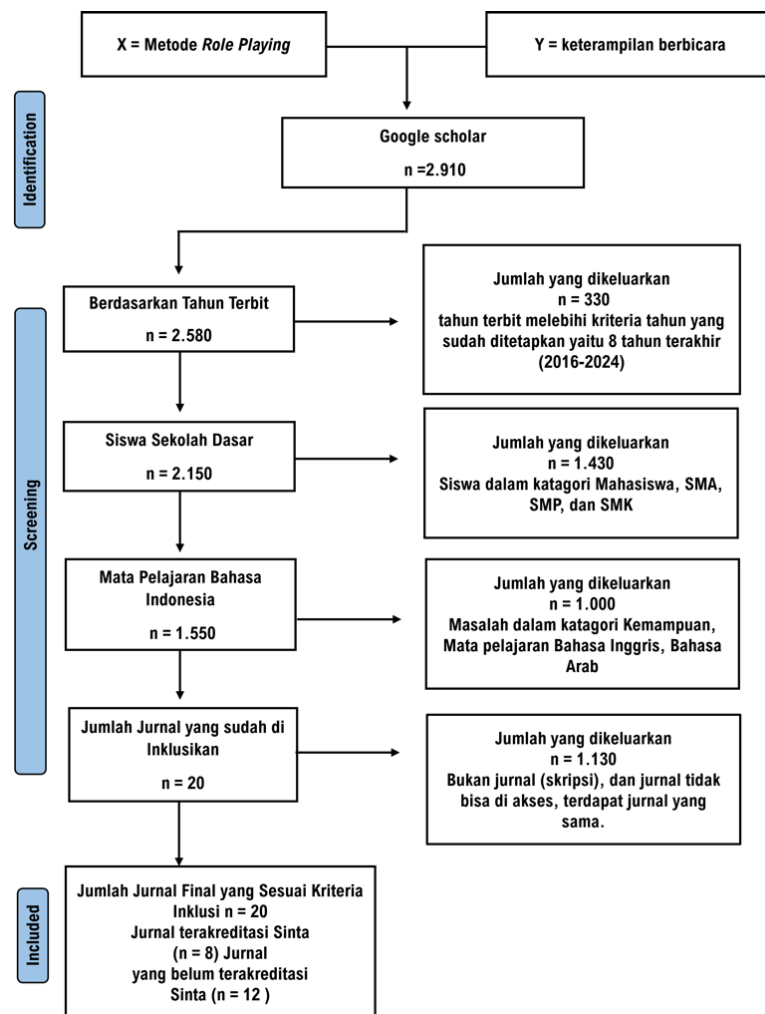
Tujuan utama penelitian ini untuk mengetahui gambaran hasil penggunaan metode *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD. Melalui pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran bahasa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Metode

Penelitian ini, menerapkan Kajian Literatur atau yang biasa disebut *Systematic Literature Review (SLR)*. Tujuan utama penelitian ini adalah mengumpulkan data mengenai Metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kajian Literatur atau *Systematic Literature Review (SLR)* ini berkaitan dengan studi teoritis dan berbagai referensi yang secara inheren terkait dengan literatur ilmiah.

Penelitian ini berfokus pada metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Sumber pengambilan data dari *Database Google Scholar*, dengan kata kunci “Metode *Role Playing*”, “Keterampilan Berbicara”,

“Bahasa Indonesia” dan “Siswa Sekolah Dasar”. Adapun Kriteria inklusi meliputi; (1) Artikel jurnal yang sesuai dengan subjek judul X dan Y, (2) Artikel jurnal yang menggunakan bahasa Indonesia, (3) Artikel jurnal yang sesuai dengan subjek untuk siswa sekolah dasar, (4) Artikel jurnal yang dipublikasikan di Database Google Scholar, (5) Artikel jurnal dengan rentang waktu publikasi dalam 8 tahun terakhir (6) Artikel jurnal yang dapat diakses dan di Unduh. Proses SLR mengikuti pedoman yang dirumuskan oleh *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)*, yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1 Diagram PRISMA

Diagram PRISMA yang disajikan pada Gambar 1 menggambarkan tahapan yang diterapkan untuk pemilihan literatur dalam penelitian ini, tahapan yang pertama dilakukan yaitu identifikasi Sumber pengambilan data dari *Database Google Scholar*. Yang kedua melakukan tahapan penyaringan berdasarkan kata kunci dan kriteria inklusi, yang ketiga melakukan tahapan Setelah melakukan identifikasi, maka jurnal yang diperoleh telah memiliki kelayakan untuk diteliti. Jumlah jurnal yang diperoleh sebanyak 20 jurnal untuk di *review* serta dari 20 artikel jurnal

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Kurniaman et al., 2023) Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan yang tidak melakukan penelitian lapangan data yang digunakan diperoleh melalui analisis berbagai jurnal dan literatur dari penelitian sebelumnya dengan rentang waktu 8 tahun terakhir (2016 hingga 2024). Penelitian ini akan

dikembangkan dan dihubungkan mengenai Analisis efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil

Hasil seleksi artikel yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi, menunjukkan bahwa sebanyak 20 penelitian relevan dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini. Dari analisis tersebut ditemukan 11 jurnal menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sementara 9 jurnal yang menggunakan metode Eksperimen. Analisis terhadap artikel jurnal yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang signifikan terkait efektivitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Metode *Role Playing* mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan serta lebih bermakna.

Penelitian (Muthi'ah et al., 2022) menunjukkan bahwa adanya metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap kecakapan berbicara siswa, karena melalui metode pembelajaran ini siswa dapat mengekspresikan perasaan mereka dengan percaya diri tanpa keraguan. Untuk melihat dampak *Role Playing* pada kemampuan berbicara siswa di kegiatan belajar yang menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) khususnya Bahasa Indonesia dapat dilihat pada gambar tabel hasil Analisis Rata – Rata Nilai Peningkatan pada penggunaan metodologi Penelitian Tindakan Kelas di bawah ini:

Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

Tabel 1. Rata – Rata Nilai Peningkatan Pada Penelitian Tindakan Kelas

No	Penelitian	Subjek penelitian	Kkm	Nilai rata – rata				Peningkatan
				Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	Yudi Budianti dan Tia Permata (2017)	43 siswa kelas V	75	60	70	75	80	20
2	Yohana Nono BISA (2024)	12 orang siswa kelas V.			56,94	87,77.		30,83
3	Tri Sentiya, Agni Muftianti, Muhammad Rizal Fauzi (2023)	35 siswa kelas III			58	81,42		23,42
4	Pancana Beta (2019)	17 siswa kelas V			51,52	80,58		29,06
5	Euis Rosmawati, Deni Chandra, Winarti Dwi Febriani (2024)	32 siswa kelas IV			76,6	87,96		11,36
6	Minda Mokoginta, Roos M. S. Tuerah, Stien A. Dien	25 orang siswa kelas V			67	95,09		28,09

7	Sartika Sari, Andi Sukri Syamsuri, Aco Karumpa (2023)	14 orang siswa kelas V	70	56,42	80	23,58	
8	Harsini (2017)	20 orang siswa kelas IV		41,35	62,65	76,5	35,15
9	Dakhliatunnavi'ah (2019)	27 siswa kelas V	69.37,	78.15	87.53	18,16	
10	Dinan Hanifa, Babang Robandi, Effy Mulyasari	25 orang siswa kelas III		69,4	79,4	10	
11	Mar'atul Muthi'ah, Suharmono Kasiyun,H. Syamsul Ghufroon, Pance Marianti	siswa kelas V	68,14	70,2	81,6	13,46	
Nilai rata – rata						22, 10	

Berdasarkan metodologi penelitian yang digunakan, penerapan metode *Role Playing* gambar tabel di atas dari jurnal yang telah dianalisis terdapat 9 jurnal yang menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan 2 jurnal yang melaksanakan tiga siklus, sisanya melaksanakan dua siklus. Hal ini mengidentifikasi penggunaan metode bermain peran melalui metode PTK dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Dari hasil rata-rata nilai 11 jurnal terdapat peningkatan sebesar 22,10, menunjukkan bahwa *Role Playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian yang dilakukan oleh Budianti dan Permata (2017), Fauzi et al. (2023), Rosmawati, Chandra, Febriani, et al. (2024), Sartika Sari et al. (2023), Dakhliatunnavi'ah (2019), Hanifa et al. (2020), dan Muthi'ah et al. (2022) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa baik di kelas rendah maupun kelas atas. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Playing*, yang memberikan manfaat positif serta pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, diikuti oleh persentase hasil belajar yang mencapai ketuntasan.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Beta (2019), Harsini (2017), Minda Mokoginta dan Tuerah (2024), Nono (2024), serta Sartika Sari et al. (2023) juga menunjukkan hasil yang signifikan pada siklus II. Peningkatan nilai dan persentase ketuntasan belajar pada siklus tersebut membuktikan keberhasilan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Meskipun diterapkan pada kelas yang berbeda, perbedaannya terletak pada aspek yang dinilai dan dicapai di setiap siklus. Dampak metode ini terhadap kemampuan berbicara siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat dianalisis lebih lanjut melalui tabel analisis rata-rata peningkatan menggunakan metodologi eksperimen.

Metode Eksperimen

Tabel 2. Rata – Rata Nilai Peningkatan Pada Penelitian Metode Eksperimen

No	Peneliti	Subjek Peneliti	Nilai Rata-Rata		Pengaruh di kelas Eksperimen
			Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
1	Asep Priatna, Ghea Setyarini	42 orang siswa kelas IV	80,19	74,90	5,29
2	Chairunnisa Lubis, Sahkholid Nasution	24 orang siswa kelas .	81,95	68,33	13,62
3	Sayidah Nur Holipah, Gugun Gunawan, Azwar Anas	20 orang siswa kelas IV	70	40,4	29,6
4	Ernawati Siregar, Marzuki, Kaswari	57 orang siswa kelas V	75,72	67,14	8,58
5	Ni Kadek Depi Dumaini, Gusti Ayu Nanik Ardhiani	114 orang siswa kelas V	88,13	77,8	10,31
6	Itsna Oktaviyanti, Nabilah Khairuddin	30 Orang siswa kelas III	85,55	78,12	7,43
7	Pika Rahayu Simbolon, Gemala Widiyarti	36 orang siswa kelas IV	90	75	15
8	Lutfi Muhammad Hidayat, Erliany Syaodih, Rita Zahara	30 orang siswa kelas IV	83,56	57,06	26,5
9	I A Md Widyari, Ni Nyoman Ganing, I G A A Sri Asri	315 siswa kelas IV	85,00	76,45	8,55
Nilai rata – rata			82	68	13,87

Hasil analisis yang dilakukan dari 20 jurnal terdapat 9 jurnal menggunakan Metode Eksperimen, menunjukkan pengaruh kelas kontrol dengan kelas eksperimen melakukan pendekatan metode bermain peran atau *Role Playing*. Dari hasil analisis pada gambar tabel dua di atas menunjukkan bahwa adanya pengaruh dengan nilai sebesar 13,87. dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Metode eksperimen merupakan metode yang diterapkan untuk mengidentifikasi dan digunakan untuk menganalisis hasil siswa dan mengevaluasi

hubungan sebab-akibat dari perlakuan yang menerapkan metode *Role Playing* terhadap keahlian berbicara dalam pengajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan dalam tabel, beberapa penelitian terdahulu telah menerapkan tahapan metode pembelajaran *Role Playing* melalui pendekatan eksperimen (Dumaini & Ardiani, 2023; Herlina et al., n.d.; Holipah et al., 2024; Lubis & Nasution, 2024; Oktaviyanti, 2020; Priatna & Setyarini, 2019). Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai di kelas kontrol adalah 60, sedangkan di kelas eksperimen mencapai 82 yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa di kelas eksperimen meningkat lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Analisis pada gambar tabel tiga di atas menunjukkan hasil bahwa Metode Eksperimen dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara di kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dibandingkan dengan kelompok kontrol pada siswa di kelas rendah maupun di kelas atas untuk mata pelajaran Bahasa. Holipah et al., (2024) menjelaskan bahwa metode pengajaran *Role Playing* berhasil membuat murid lebih aktif pada proses pembelajaran, Karena memakai metode pembelajaran *Role Playing* ini murid bisa menyampaikan ide dan gagasan serta menunjukkan perasaan mereka tanpa rasa takut serta malu sebab siswa tampil kedepan Bukan hanya bisa menaikkan kemahiran berbahasa lisan, metode *Role Playing* pula bisa meningkatkan kepercayaan diri mereka

Pembahasan

Penelitian ini menerapkan tinjauan pustaka atau yang dikenal sebagai *Systematic Literature Review* (SLR). Tujuan utama penelitian ini untuk mengumpulkan data mengenai Metode *Role Playing* dalam peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Pada proses pembelajaran yang menggunakan Metode *Role Playing* adalah pendekatan yang efektif untuk belajar dan latihan berbicara, karena penggunaan metode ini memungkinkan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka, menyampaikan sudut pandang, dan berkomunikasi dengan teman sebaya dalam proses pembelajaran (Rahmah et al., 2023). (Rosmawati, Chandra, & Dwi Febriani, 2024) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara siswa masih kurang, kecenderungan siswa yang merasa malu, kurang bersemangat, dan bingung mengenai apa yang harus disampaikan. Siswa belum menguasai aspek - aspek kebahasaan, termasuk ketepatan bunyi bahasa, intonasi, dan pemilihan kata.

Hasil analisis *Systematic Literature Review* mengenai penggunaan *Role Playing* untuk keterampilan berbicara pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menggunakan metode penelitian PTK menunjukkan bahwa hasil pada Siklus I rata – rata secara umum belum sesuai, disebabkan oleh siswa yang kurang *familiar* dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). (Oktaviyanti, 2020) menyatakan bahwa tidak semua siswa merasa nyaman dan mampu untuk berbicara di kelas. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tercermin dari jumlah siswa yang enggan bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Sejalan dengan (Nono, 2024) persentase pada siklus I menunjukkan siswa belum berhasil untuk mencapai persentase maksimal dalam semua percakapan. Observasi menunjukkan bahwa semua ini disebabkan oleh beberapa kendala yang ditemukan yakni: (1) siswa pasif dalam memperagakan percakapan, (2) siswa masih malu untuk bertanya 3) siswa kurang aktif dan kreatif, (4) guru belum keseriusan dalam mengawasi proses pembelajaran

sehingga siswa lebih serius dalam memperagakan percakapan. Pada saat siklus II Menunjukkan hasil bahwa siswa sudah terbiasa menggunakan *Role Playing*. Hal ini terlihat dari antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran terwujud dengan baik sesuai harapan (Istiqomah et al., 2020). Serta Aspek - aspek keterampilan berbicara saat bermain peran sebagian besar terlihat seperti penekanan kata - kata semakin tepat dan benar, ucapan semakin tepat dan benar, nada dan irama semakin enak didengarkan, kosa kata dan struktur kalimat semakin bervariasi, berani tanpa takut dalam berbicara (Dakhliatunnavi'ah, 2019).

Sedangkan hasil penelitian dengan menggunakan Metode Eksperimen menjelaskan bahwa adanya perbedaan keterampilan berbicara di kelas kontrol dan eksperimen. penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam Kelas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa. Penelitian (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023) menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan berbicara siswa semakin terlihat, dan dapat menyampaikan pendapat dengan percaya diri dan tanpa terbata-bata, mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi di kelas serta penggunaan bahasa Indonesia, mereka sudah lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Walaupun penelitian ini memberikan wawasan tentang efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan penelitian ini adalah terbatasnya jumlah penelitian yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi, penelitian ini terbatas pada rentang waktu 8 tahun terakhir (2016 hingga 2024) dari *Database Google Scholar*. Menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)* meskipun ketat, tetap memiliki keterbatasan dalam mengidentifikasi semua penelitian yang relevan. Keterbatasan ini dapat memengaruhi kesimpulan yang dapat ditarik mengenai efektivitas *Role Playing*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan pencarian, mengumpulkan data yang lebih lengkap, dan mempertimbangkan konteks pembelajaran yang lebih beragam.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan metode *Systematic Literature Review* menyatakan bahwa penggunaan metode merupakan strategi yang efektif untuk menguatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran. *Role Playing* bermanfaat juga untuk membantu berlatih berbicara. Bermain peran atau yang biasa disebut *Role Playing* merupakan sebagai pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan dalam Pelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Untuk mengembangkan keterampilan berbicara yang baik, diperlukan latihan yang mulai sejak SD supaya siswa terbiasa dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Implementasi metode *Role Playing* memberikan respons yang positif terhadap keterampilan berbicara. Sehingga proses pembelajaran bahasa Indonesia menghasilkan peningkatan dan siswa tidak hanya terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, tetapi juga menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam berkomunikasi

Role Playing sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan berbicara siswa dan Guru memiliki peran untuk mencapai hasil yang optimal dalam keberhasilan keterampilan berbicara, guru perlu merancang proses pembelajaran dan membimbing siswa untuk melakukan skenario *Role Playing* yang menarik dalam penerapannya. Meskipun terdapat tantangan atau kesulitan dalam penerapannya, metode ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media dalam mendukung penerapan metode *Role Playing* seperti media audiovisual dan konkret yang dapat membuat aktivitas *Role Playing* lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa.

References

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 44–56. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v5i2.448>
- Dakhliatunnavi'ah. (2019). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) SISWA KELAS V SD IMPROVEMENT OF SPEAKING SKILLS THROUGH ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) METHODS AT 5 Th STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 166–177.
- 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>
- Fauzi, M. R., Sentiya, T., & Muftianti, A. (2023). Penggunaan model role playing berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 3. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 849–856. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i3.18047>
- Hanifa, D., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Perasn Di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 131–138.
- Harsini. (2017). Pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 11(1), 180–188.
- Herlina, P. Y., Ridwan, M., & Dhafa. (n.d.). Pengaruh Metodel Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Di Sdn 33 Pontianak Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* ..., 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/29139%0Ahttps://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/29139/75676578835>
- Holipah, S. N., Gunawan, G., & ... (2024). Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara. ...: *Jurnal Pendidikan Guru* ..., 3(2), 95–105. <https://jurnal.iuqibogor.ac.id/index.php/instruktur/article/view/778>
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kurniaman, O., Witri, G., & Utami, S. D. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru. *ARZUSIN*, 3(5). <https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i5.1808>

- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/756>
- Lubis, D. P. M., & Nurmairina, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 725–735. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.311>
- Minda Mokoginta, Roos M. S. Tuerah, S. A. D. (2024). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Bintau Minda. 10(10), 968–983.
- Muthi'ah, M., Kasiyun, S., Ghufro, H. S., & Marianti, P. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5289–5298. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2543>
- Nadya, A., & Wini, T. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal BASICEDU*, 6(4), 7327–7333.
- Nono, Y. (2024). PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KELAS V SDN WOLOARA Yohana. *PRIMARY EDUCATION JOURNAL*, 5(2), 282–286. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i2.7047>
- Oktaviyanti, I. (2020). Korelasi Antara Metode Bermain Peran dengan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 5(2), 97–106. <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v5i2.311>
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudianta, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Rahmah, S. Y. N., Pratiwi, C. P., & Hastuti, D. N. A. E. (2023). Penerapan Model Role Playing Dengan Bantuan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sd. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 2(2), 435–450. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4249/0%0Ahttps://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/download/4249/3215>
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>
- Rizka, W., Budianti, Y., & Kusumawati, T. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tito (Time Token) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii-a Sdn 25 Bilah Hilir Tahun Ajaran 2021/ 2022. *Nizhamiyah*, 11(2). <https://doi.org/10.30821/niz.v11i2.1284>
- Rosmawati, E., Chandra, D., & Dwi Febriani, W. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 2 Cibanteng. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2813–2821. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1192>

- Rosmawati, E., Chandra, D., Febriani, W. D., Tasikmalaya, U. P., No, J. P., & Barat, J. (2024). *MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 2 CIBANTENG Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu komponen penting dalam kurikulum sekolah dasar . Bahasa memiliki peran sebagai sarana berkomunikasi antar indiv.* 5(3), 2813–2821.
- Sartika Sari, Andi Sukri Syamsuri, & Aco Karumpa. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(3), 288–306.
<https://doi.org/10.58738/jkp.v1i3.192>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---