

## **Penerapan Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap**

**Hasnah<sup>1</sup>, Muhammad Asrul Sultan<sup>2</sup>, Resky Mutiara Sunandar<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[hasnah@unm.ac.id](mailto:hasnah@unm.ac.id)

<sup>2</sup>[m.asrul.sultan@unm.ac.id](mailto:m.asrul.sultan@unm.ac.id)

<sup>3</sup>[reskmutiaras@gmail.com](mailto:reskmutiaras@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa di kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 8 orang siswa terdiri 6 laki-laki dan 2 perempuan, serta seorang guru. Fokus penelitian pada penelitian ini adalah fokus proses dan fokus hasil meningkatkan keterampilan siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang di olah secara kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I aktivitas guru dan siswa berada pada kategori Cukup (C) dan hasil keterampilan berbicara berada pada kategori cukup (C). Siklus II aktivitas guru dan siswa berada pada kategori Baik (B) dan hasil keterampilan berbicara berada pada kategori baik (B). Simpulan pada penelitian ini bahwa proses dan keterampilan berbicara siswa pada muatan pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan.

**Kata kunci:** keterampilan berbicara; metode *role playing*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan selalu berkembang dengan ditandai perubahan dan metode-metode baru. Oleh karena itu di bidang pendidikan harus mampu beradaptif terhadap perubahan-perubahan yang mungkin terjadi.

Hal ini sejalan dengan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021: 1 Tentang Standar Nasional Pendidikan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan

pada keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini dapat terlihat dalam standar kompetensi yang harus dicapai siswa yang meliputi kompetensi menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Halik dan Nur, 2022).

Menurut Hidayah (2015) ruang lingkup muatan pelajaran bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar meliputi kebahasaan, kemampuan memahami, mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang meliputi aspek keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan dengan Padmawati, dkk (2019) menyatakan bahwa keterampilan berbicara sesuai dengan kompetensi umum yaitu mengungkapkan gagasan dan perasaan, berdialog, menyampaikan pesan, menjelaskan bermain peran.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah pada tanggal 10-11 Januari 2022, terdapat permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong, yaitu dalam pelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa masih minim. Sebagian siswa belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang menunjukkan dari 8 siswa terdapat 4 orang yang masih takut berbicara dihadapan temannya dan kemampuan berbicara siswa bervariasi mulai taraf yang baik, sedang, dan kurang. Hal yang menyebabkan keterampilan berbicara siswa masih minim karena siswa kurang bersemangat karena metode pembelajaran yang kurang inovatif yang bersifat *teacher center* sehingga kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis berkeyakinan solusi yang tepat yaitu penerapan metode pembelajaran *role playing*. Hal tersebut didukung oleh pendapat Djamarah dan Zaini (Priatna & Ghea, 2019) yang mengemukakan bahwa “salah satu keunggulan model *role playing* adalah bahasa lisan siswa yang dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain”. Dengan demikian, melalui model pembelajaran *role playing* dirasa dapat menjadi cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dan

berkomunikasi dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara, mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah (*mimic*), sehingga keterampilan berbicara siswa akan meningkat.. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernani (2016) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode *role playing* dengan hasil uji hipotesis dengan membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ( $t_0 = 53,9$ ) dan besarnya “t” yang tercantum pada  $t_{tabel\ 5\%} = 2,05$  dan  $t_{tabel\ 1\%} = 2,27$ . Jadi karena  $t_0$  lebih besar dari pada t maka nilai hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidiyah Wathoniyah Palembang.

Dari paparan di atas ternyata pembelajaran keterampilan berbicara yang selama ini dilakukan hanya sebatas bertanya jawab antara guru dan siswa. Salah satu upaya yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut guru harus kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap”.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Metode Pembelajaran**

Metoda berasal dari dua kata yaitu *meta* yang artinya melalui dan *hodos* yang artinya jalan atau cara. Metoda artinya suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat Maesaroh (2013) menyatakan bahwa metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut.

Mukrimaa (2014) menyatakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat pula diartikan bahwa metode

adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan. Sejalan dengan itu Nuraida (2013) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial yang mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai patokan atau petunjuk dalam pembelajaran.

### Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Budiyanto (2016) *role playing* adalah bermain peran yang berpusat pada peserta didik. *Role Playing* menekankan sifat sosial pembelajaran, dan melihat perilaku kerjasama siswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual.

Menurut Tuken (2016) penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan mengoptimalkan perangkat dalam *role playing* itu sendiri maka, siswa akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar yang dimana metode ini berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak dan motivasi belajar anak. Lebih lanjut menurut Zuhairini, dkk (Sasomo, 2015) menyatakan bahwa metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dan murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah.

Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan atau kelebihan. Dengan menggunakan metode *role playing* ada beberapa keunggulan yang diperoleh. Menurut Mukrimaa (2014) kelebihan metode *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk

memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.

Selain memiliki kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kekurangan. Menurut Budiyanto (2016) kekurangan dalam menggunakan metode *role playing* yaitu:

1. Bermain peran memakan waktu yang banyak
2. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika merasa tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik
3. Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
4. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Menurut Sha'adhah, dkk (2013) menyatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* mempunyai beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran, metode yang digunakan dan kegiatan pembelajaran hari ini dimana siswa akan berperan sebagai tokoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan memberi gambaran atau simulasi kepada siswa
2. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang dipilih secara heterogen
3. Membagi naskah *role playing* kepada setiap kelompok dan menjelaskan mengenai materi yang terkait
4. Menetapkan kelompok yang akan memainkan peran yang dipilih secara acak
5. Meminta masing-masing anggota kelompok yang terpilih untuk melaksanakan pemeranan *role playing*
6. Meminta seluruh kelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKK yang telah dibagikan
7. Meminta perwakilan tiap kelompok untuk menyajikan jawaban LKK di depan kelas dan membimbing siswa
8. Memberi LKS untuk dikerjakan secara individu

9. Membahas bersama siswa dengan tanya jawab
10. Mengulangi materi yang dianggap suli (jika ada) dan membimbing siswa menarik kesimpulan.

### **Keterampilan Berbicara**

Mabruri dan Ferdy (2017) mengemukakan bahwa berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Tarigan mencoba menjelaskan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang.

Hidayat (Sultan, dkk, 2020) menyatakan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa, karena kemampuan berbicara merupakan bagian dasar dan sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan selanjutnya.

Menurut Bygate (Darmuki dan Ahmad, 2019) keberhasilan penguasaan keterampilan berbicara seseorang ditunjang oleh faktor kebahasaan dan non-kebahasaan, Faktor kebahasaan berkaitan dengan penguasaan unsur-unsur linguistik dan kaidah tata bahasa lainnya sedangkan non-kebahasaan berhubungan dengan penguasaan diri, sikap, dan hubungan sosial pembicara.

Berdasarkan uraian di atas mengenai keterampilan berbicara dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan atau kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan gagasan, dan perasaan.

### **Kerangka Konsep**

Keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa. Adapun aspek dari guru diantaranya: 1) guru lebih mendominasi proses pembelajaran sehingga siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran 2) guru kurang kreatif dalam penerapan metode pembelajaran. Sedangkan

faktor dari siswa diantaranya: 1) siswa kesulitan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, kehendak kepada guru dan teman-temannya 2) siswa ragu-ragu dalam berbicara, sulit memilih kata dan tidak tenang dalam berbicara.

Melihat rendahnya keterampilan berbicara siswa dan beberapa hal yang mempengaruhinya, tindakan yang dianggap baik dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena dalam permainan peran sangat memperhatikan lafal, intonasi, kosakata, hafalan, dan sikap.

### **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pada rumusan masalah dan uraian kerangka konsep, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu, jika penerapan metode pembelajaran *role playing* diterapkan dengan benar dan tepat sesuai langkah-langkah pembelajarannya, proses dan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini dilakukan untuk mengamati kegiatan dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dilakukan di sebuah kelas untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi oleh seseorang. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kemmis (Salim, dkk, 2015) bahwa terdapat dua hal pokok dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu perbaikan dan keterlibatan. Hal ini akan mengarahkan ke dalam tiga area yaitu, 1) untuk memperbaiki praktik 2) untuk

pengembangan profesional dalam arti meningkatkan pemahaman para praktisi terhadap praktik yang dilaksanakan 3) untuk memperbaiki keadaan atau situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan.

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan fokus penelitian, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan. Sedangkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

#### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2022 dan tanggal 4 Juni 2022 semester genap tahun ajaran 2021/2022.

#### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 12 Tanrutedong, Kecamatan Duapitue, Kabupaten Sidrap, Provinsi Sulawesi Selatan.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti berperan sebagai guru dan siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap dengan jumlah siswa 8 orang. Laki-laki berjumlah 6 orang dan perempuan berjumlah 2 orang, serta peneliti berperan sebagai guru kelas IV.

### **Fokus Penelitian**

#### **1. Fokus Proses**

Fokus proses pada penelitian ini yaitu kegiatan pembelajaran berupa aktivitas guru dalam menerapkan langkah-langkah metode

pembelajaran *role playing*, serta fokus pada aktivitas siswa dalam mersepon langkah-langkah metode *role playing* di kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong

#### **2. Fokus Hasil**

Fokus hasil pada penelitian ini yaitu peningkatan keterampilan berbicara siswa pada muatan pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*.

### **Prosedur Penelitian**

Untuk lebih rinci, skema prosedur penelitian tindakan kelas dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Pratindakan**

Pratindakan adalah mengidentifikasi masalah sebelum merencanakan dan melakukan tindakan penelitian sehingga menghasilkan gagasan untuk melakukan perbaikan-perbaikan praktek guru mengajar di kelas.

#### **2. Perencanaan**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan fokus penelitian. Selanjutnya guru mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, mendata kelemahan-kelemahan, diidentifikasi dan dianalisis kelayakannya.

#### **3. Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi dari rancangan. Rancangan yang telah disusun dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

#### **4. Observasi**

Pada tahap ini secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan format observasi/penilaian yang telah disusun.

#### **5. Refleksi**

Data yang diperoleh dari tiap observasi dikumpulkan serta dianalisis untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan berbicara

siswa atau tidak. Jika keterampilan berbicara siswa masih banyak yang tidak tuntas, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui dimana letak kekurangan dan kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dalam mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi yaitu pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Teknik observasi ini digunakan dengan cara mengadakan pengamatan langsung di lokasi penelitian untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*.

#### 2. Tes

Tes dalam penelitian ini dilaksanakan yaitu dengan tes kinerja/perbuatan. Hasil tes ini diperoleh dengan mengamati siswa selama bermain peran. Tes kinerja/perbuatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan dokumen yang diambil dari sekolah yang berhubungan dengan penelitian, baik berupa dokumentasi foto maupun arsip-arsip yang relevan dengan penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah data yang bersifat konkret.

### **Instrumen Penelitian**

Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, adapun instrumen penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

#### 1. Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan

adalah lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dan lembar observasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

#### 2. Tes Kinerja

Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa adalah tes kinerja/perbuatan/ tes ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan berbicara siswa. Aspek yang diamati yaitu, lafal, intonasi, kosakata atau kalimat, hafalan, sikap.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan seperti silabus, RPP, daftar hadir siswa, daftar nilai, foto langkah-langkah kegiatan serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

### **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

#### 1. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data secara kualitatif. Prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Hasnah (2015) analisis data adalah merangkum secara akurat data dengan benar. Data yang dianalisis adalah aspek siswa yang terdiri dari aktivitas belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tugas siswa yang diberikan oleh guru yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu:

##### a. Kondensasi Data

Kondensasi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

##### b. Menyajikan Data

Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan penarikan kesimpulan dan pengembalian data.

##### c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi terhadap yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya.

## 2. Indikator Keberhasilan

### a. Indikator Proses

Penelitian ini berhasil jika aktivitas yang ditunjukkan guru dan siswa mencapai kategori baik. Berikut kriteria yang dijadikan sebagai sumber dalam menentukan indikator keberhasilan dalam pembelajaran.

**Tabel 2.** Taraf Keberhasilan Proses

No	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
1	76% - 100%	Baik (B)
2	60% - 75%	Cukup (C)
3	0% - 59%	Kurang (K)

Sumber: Djamarah dan Zain, 2014

### b. Indikator Hasil

Penelitian ini dianggap berhasil apabila keterampilan berbicara siswa meningkat. Peningkatan keterampilan berbicara siswa ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II. Nilai yang diperoleh siswa pada siklus II lebih tinggi daripada nilai yang diperoleh siswa pada siklus I. Dengan rata-rata secara individu mendapat nilai 75. Antara siklus I dan siklus II peneliti menetapkan indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa sebagai berikut:

**Tabel 2.** Taraf Keberhasilan Hasil

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat Baik	93-100
2	Baik	84-92
3	Cukup	75-83
4	Kurang	<75

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

### Deksripsi Kegiatan

Hasil penelitian melalui penelitian tindakan kelas di kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap dilakukan sebanyak dua siklus untuk mengkaji peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

### Penyajian Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus I

#### a. Perencanaan

Perencanaan disusun dan dikembangkan serta dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Tahap perencanaan dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3 Bangga Terhadap Tempat Tinggalku. Selain itu peneliti juga berkomunikasi dengan wali kelas IV selaku *observer* untuk kelancaran proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu melakukan persiapan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan materi pelajaran yang relevan dengan kurikulum dan buku penunjang/pelengkap lainnya yang berkaitan.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran berupa naskah bermain peran.
- 4) Membuat lembar kerja kelompok (LKK) dan lembar kerja siswa (LKS) siklus I.
- 5) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 6) Mempersiapkan alat dokumentasi berupa HP.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Juni 2022, dimulai pada pukul 07.30-09.30 WITA yang dihadiri seluruh siswa kelas IV yaitu 8 orang siswa, dimana dalam pelaksanaan ini peneliti bertindak sebagai guru dan wali kelas IV yaitu Salzabila Putri Sunandar, S. Pd. Bertindak sebagai *observer*. Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama dan

memperagakan drama.

Kegiatan awal, guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu guru mempersilahkan ketua kelas untuk menyiapkan temannya kemudian berdoa, mengecek kehadiran siswa, mengkondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan secara singkat tentang metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan dan melakukan apersepsi dan memberi motivasi kepada siswa.

Pada kegiatan inti, guru membacakan naskah drama dan memberi beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai isi teks drama tersebut. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok secara heterogen dan masing-masing terdiri dari 3 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 2 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru membagikan LKK naskah drama pada setiap kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk bekerja sama dan mengamati skenario yang sedang diperagakan dan meminta setiap perwakilan kelompok menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran. Guru membagikan naskah LKS pada setiap siswa dan masing-masing siswa diberi kesempatan untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama dan membagikan tes siklus I yang harus dikerjakan oleh setiap siswa, siswa tidak diperbolehkan untuk menyontek dan bekerja sama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Kegiatan akhir, guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan dan meminta siswa untuk menanyakan materi yang tidak dipahami. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan. Selanjutnya menyampaikan kepada siswa agar mempelajari kembali materi yang telah dipelajari. Setelah itu, diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas serta guru mengucapkan salam untuk mengakhiri proses pembelajaran.

#### c. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh *observer* di kelas IV UPT SD negeri 12

Tanrutedong Kabupaten Sidrap pada pembelajaran tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan berdasarkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa dalam pelaksanaannya belum mencapai maksimal. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap awal, inti dan akhir pembelajaran.

Berikut hasil observasi yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berupa belum maksimal beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi berupa pada tahap intruksi; (1) pengorganisasian tempat duduk belum maksimal, siswa terlihat duduk tidak berdasarkan kelompoknya, (2) kurang jelasnya instruksi yang diberikan oleh guru baik intruksi langsung serta intruksi pada lembar kerja kelompok (LKK) dan lembar kerja siswa (LKS). Pada tahap bermain peran berupa; (1) kurang maksimalnya siswa dalam proses bermain peran yang berlangsung di depan kelas. Pada tahap diskusi dan evaluasi; (1) siswa kurang aktif pada diskusi dalam kelompoknya, (2) siswa kurang memberikan respon pada proses tanya jawab.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas yang bertindak sebagai *observer* terhadap guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I ini, menunjukkan bahwa guru melaksanakan 28 indikator dari 39 indikator dan persentase ketercapaian 71,79% dengan kategori cukup (C), sehingga dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan.

Selanjutnya hasil dari observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah pertama metode *role playing* terdapat 3 siswa yang mencapai kategori baik (Baik) dan 5 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
2. Langkah kedua metode *role playing* terdapat 1 siswa yang mencapai kategori baik (Baik), 6 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 1 siswa yang mencapai kategori kurang (K).

3. Langkah ketiga metode *role playing* terdapat 1 siswa yang mencapai kategori baik (Baik), 4 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 3 siswa yang mencapai kategori kurang (K).
4. Langkah keempat metode *role playing* terdapat 7 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 1 siswa yang mencapai kategori kurang (K).
5. Langkah kelima metode *role playing* terdapat 4 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 4 siswa yang mencapai kategori kurang (K).
6. Langkah keenam metode *role playing* terdapat 1 siswa yang mencapai kategori baik (Baik), 4 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 3 siswa yang mencapai kategori kurang (K).
7. Langkah ketujuh metode *role playing* terdapat 4 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 4 siswa yang mencapai kategori kurang (K).
8. Langkah kedelapan metode *role playing* terdapat 4 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 4 siswa yang mencapai kategori kurang (K).
9. Langkah kesembilan metode *role playing* terdapat 2 siswa yang mencapai kategori baik (Baik) dan 6 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
10. Langkah kesepuluh metode *role playing* terdapat 8 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
11. Langkah kesebelas metode *role playing* terdapat 7 siswa yang mencapai kategori cukup (C) dan 1 siswa yang mencapai kategori kurang (K).

Berdasarkan hasil uraian tersebut, secara keseluruhan jumlah hasil observasi aspek siswa pada siklus I mencapai kategori cukup (C) dengan persentase 61,36%. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan belum mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 76\%$ .

#### d. Refleksi

Refleksi pada siklus I bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada muatan pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang telah diuraikan pada aspek guru mencapai

kategori cukup (C) dan aspek siswa mencapai kategori cukup (C). Berdasarkan tes peningkatan keterampilan berbicara, terdapat 1 siswa berada pada kategori baik (B), 4 siswa berada pada kategori cukup (C) dan 3 siswa berada pada kategori kurang (C).

Hal ini terjadi karena siswa masih canggung dengan keberadaan peneliti dan dengan metode *role playing* yang diterapkan peneliti sehingga kondisi siswa masih terlihat bingung dengan metode tersebut sehingga masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa masih ragu dan malu untuk memberikan tanggapan atau menjawab pertanyaan ketika diberikan oleh guru, terlebih lagi jika diberikan kesempatan untuk berkomentar, bertanya atau berpendapat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa pada siklus I mengindikasikan bahwa nilai yang diperoleh oleh siswa mayoritas masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 75$ , sehingga peneliti merasa perlu mengadakan siklus II sebagai perbaikan pada siklus I.

### Penyajian Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus II

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II dilaksanakan hasil observasi proses pembelajaran guru dan siswa, tes keterampilan berbicara pada siklus I yang belum mencapai taraf keberhasilan penelitian yang ditentukan oleh peneliti, maka peneliti merencanakan tindakan pada siklus II. Kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II, begitupun sebaliknya keberhasilan-keberhasilan pada siklus I akan dipertahankan dan dikembangkan di siklus II. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan hal-ha sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan materi pelajaran yang relevan dengan kurikulum dan buku penunjang/pelengkap lainnya yang berkaitan.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus II dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

- 3) Menyiapkan media pembelajaran berupa naskah bermain peran.
  - 4) Membuat lembar kerja kelompok (LKK) dan lembar kerja siswa (LKS) siklus II.
  - 5) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
  - 6) Mempersiapkan alat dokumentasi berupa HP.
- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 4 Juni 2022, dimulai pada pukul 07.30-09.30 WITA yang dihadiri siswa kelas IV yaitu 8 orang siswa. Peneliti bertindak sebagai guru dan guru wali kelas IV yaitu Salzabila Putri Sunandar, S. Pd. bertindak sebagai *observer*. Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama dan memperagakan drama. Kegiatan awal, guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu guru mempersilahkan ketua kelas untuk menyiapkan temannya kemudian berdoa, mengecek kehadiran siswa, mengkondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan secara singkat tentang metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan dan melakukan apersepsi dan memberi motivasi kepada siswa.

Pada kegiatan inti, guru membacakan naskah drama dan memberi beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai isi teks drama tersebut. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok secara heterogen dan masing-masing terdiri dari 3 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 2 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru membagikan LKK naskah drama pada setiap kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk bekerja sama dan mengamati skenario yang sedang diperagakan dan meminta setiap perwakilan kelompok menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran. Guru membagikan naskah LKS pada setiap siswa dan masing-masing siswa diberi kesempatan untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama dan membagikan tes siklus I yang harus dikerjakan oleh setiap siswa, siswa tidak diperbolehkan untuk me-

nyontek dan bekerja sama. Kegiatan evaluasi siklus II ini berjalan dengan lancar dan hasilnya dikumpulkan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Kegiatan akhir, guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan dan meminta siswa untuk menanyakan materi yang tidak dipahami. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan. Selanjutnya menyampaikan kepada siswa agar mempelajari kembali materi yang telah dipelajari. Setelah itu, diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas serta guru mengucapkan salam untuk mengakhiri proses pembelajaran.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh *observer* di kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap pada pembelajaran tindakan siklus II menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah disusun. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap awal, inti, dan akhir pembelajaran.

Berikut hasil observasi pada tahap intruksi berupa; (1) peneliti telah mengorganisir kelas dengan mengatur tempat duduk siswa secara berkelompok, (2) peneliti dengan jelas memberikan intruksi dalam LKK dan LKS dan murid tidak terlihat bingung lagi dalam mengerjakannya. Pada tahap bermain peran berupa; (1) proses bermain peran sudah lebih maksimal. Pada tahap diskusi dan evaluasi berupa; (1) siswa sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, (2) siswa aktif dalam proses tanya jawab.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas yang bertindak sebagai *observer* terhadap guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II ini, menunjukkan bahwa guru melaksanakan 37 indikator dari 39 indikator dan persentase ketercapaian 94,87% dengan kategori baik (B), sehingga dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya hasil dari observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah pertama metode *role playing* terdapat 5 siswa yang mencapai kategori baik (Baik) dan 3 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
2. Langkah kedua metode *role playing* terdapat 6 siswa yang mencapai kategori baik (Baik) dan 2 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
3. Langkah ketiga metode *role playing* terdapat 2 siswa yang mencapai kategori baik (Baik) dan 6 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
4. Langkah keempat metode *role playing* terdapat 4 siswa yang mencapai kategori baik (B) dan 4 siswa yang mencapai kategori Cukup (C).
5. Langkah kelima metode *role playing* terdapat 7 siswa yang mencapai kategori baik (B) dan 1 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
6. Langkah keenam metode *role playing* terdapat 1 siswa yang mencapai kategori baik (Baik) dan 7 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
7. Langkah ketujuh metode *role playing* terdapat 5 siswa yang mencapai kategori baik (B) dan 3 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
8. Langkah kedelapan metode *role playing* terdapat 2 siswa yang mencapai kategori baik (B) dan 6 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
9. Langkah kesembilan metode *role playing* terdapat 7 siswa yang mencapai kategori baik (Baik) dan 1 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
10. Langkah kesepuluh metode *role playing* terdapat 3 siswa yang mencapai kategori baik (B) dan 5 siswa yang mencapai kategori cukup (C).
11. Langkah kesebelas metode *role playing* terdapat 2 siswa yang mencapai kategori baik (B) dan 6 siswa yang mencapai kategori cukup (C).

Berdasarkan hasil uraian tersebut, secara keseluruhan jumlah hasil observasi aspek siswa pada siklus II mencapai kategori baik (B) dengan persentase 83,33%. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 76\%$ .

#### d. Refleksi

Pada tahap ini guru dan peneliti merefleksikan semua kegiatan yang telah diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas siswa serta hasil tes akhir siklus II. Berdasarkan hasil observasi yang telah diuraikan pada aspek guru mencapai kategori baik (B) dan aspek siswa mencapai kategori baik (B). Berdasarkan tes peningkatan keterampilan berbicara, terdapat 1 siswa berada pada kategori sangat baik (A) dan 7 siswa berada pada kategori baik (B).

Pada siklus II terlihat peningkatan dalam proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dari keberanian siswa tampil memperagakan naskah drama di depan teman-temannya. Kepercayaan diri siswa meningkat. Selain itu, siswa terlihat aktif untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami dan keaktifan siswa untuk memberikan tanggapan, siswa terlihat senang menerima pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Mengingat indikator keberhasilan tindakan telah tercapai, baik pada aspek proses maupun hasil, maka penelitian tindakan ini dianggap berhasil dan tidak akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

#### Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap yang terdiri dari 8 orang siswa dengan rincian 6 laki-laki dan 2 perempuan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema 8 daerah tempat tinggalku muatan pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang telah diuraikan pada hasil observasi proses pembelajaran siklus I aspek guru mencapai kategori cukup (C). Sedangkan pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa mencapai kategori cukup (C). Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke

siklus II dengan upaya memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Adapun hasil observasi aspek guru dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II menunjukkan bahwa dari 13 aspek yang diamati oleh *observer* terdapat 37 indikator yang terlaksana dengan taraf keberhasilan dengan kategori baik (B) dan hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa mengalami peningkatan dengan kategori baik (B).

Sesuai dengan hasil tes keterampilan berbicara pada tindakan siklus I, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau  $\geq 75$  yaitu 5 siswa, sedangkan 3 siswa masih belum mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 62,5% dalam kategori cukup (C). Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 72,75. Sedangkan pada siklus II berdasarkan dengan tetap menerapkan metode pembelajaran *role playing* diperoleh hasil yaitu semua siswa memperoleh nilai di atas KKM atau  $\geq 75$  dengan persentase ketuntasan 100% artinya pada siklus II ini sudah mencapai taraf keberhasilan dengan kategori baik (B). Nilai rata-rata yang didapatkan siswa adalah 81,75.

Dengan perubahan yang terjadi pada hasil pembelajaran memberikan dampak positif bagi nilai rata-rata tes peningkatan keterampilan berbicara siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan rumusan masalah menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan proses pembelajaran pada tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 3 bangga terhadap tempat tinggalku muatan pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap.
2. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema 8 daerah

tempat tinggalku subtema 3 bangga terhadap tempat tinggalku muatan pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap.

### Saran

Dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* disarankan untuk memperhatikan hal-hal berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Dalam memberikan pembelajaran sebaiknya lebih memperhatikan keaktifan siswa dengan memberikan berbagai latihan yang akhirnya mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
3. Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ayuningtyas, V. (2013). Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Upaya Menumbuhkembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini Di TK Bhayangkari 17 Cimahi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(2), 48–55.
- Budiyanto, D. H. M. A. K. (2016). *Sintak 45 Model Pembelajaran dalam Student Centerd Learning (SCL)*.
- Darmuki, A., & Ahmad, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B Ikip Pgri Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 256–267.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (A. Syaddad (ed.).

- Dosen Metodologi Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan. (2020). *Pedoman Penulisan Skripsi Program S1*. Universitas Negeri Makassar.
- Ernani, & Syarifuddin, A. (2016). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 31–32.
- Farhana, H., Awiria, & Nurul, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*.
- Halik, A., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Survey, Question, Read, Re-flect, Recite, Review* (SQ4R) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(C), 1–6.
- Hasnah. (2015). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN 118 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 5(3), 180.
- Hilaliyah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 83.
- Hilmi, M. (2018). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak dan Kecerdasan Sosialnya. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 138–144.
- Husna, Anis Rosidatul. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sripendowo Ketapang Lampung Selatan Dalam Pembelajaran Tematik. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Iham, M., & Iva, A.W. (2020). *Keterampilan Berbicara*.
- Mabruri, Z. K., & Ferry, A. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–117.
- Maesaroh, S. (1970). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168.
- Melasarianti, L. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Debat Plus Pada Mata Kuliah Berbicara. *Jurnal Ilmiah Lingua Idea*, 9(1), 25.
- Mukrimaa, S. S. (2014). *53 Metode Belajar Pembelajaran*. 212.
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nuraida, R. (2013). *Efektivitas Metode Pembelajaran Dengan Pendekatan Problem Posing Menggunakan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi*.
- Nurdyansyah, & Eni, F. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Padmawati, K. D., Ni, W. A., & Kadek, Y. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200.
- Pane, A., & Muhammad, D. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.
- Priatna, A., & Ghea, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 71–76.
- Sa'diyah, H. (2018). Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(2), 1–29.

- Salim, & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (pp. 141–142).
- Salim, Isran, R. K.-K. S., & Haidir. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Sasomo, B. (2015). Pendekatan Saintifik dengan Metode Role Playing Mempermudah Penilaian Individu Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 1*, 1–10.
- Setyonegoro, A. (2013). Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa). *Jurnal Pena, 3*(1), 76.
- Sha'adhah, Z., Hobri, & Toto, B. S. (2013). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII A SMPN 1 Sukowonos Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013. *Kadikma, 4*(2), 27–38.
- Sultan, M. A., & Rosdiah, Salam, D. B. I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 4*(3), 211.
- Tana. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *Jurnal Kependidikan, 2*(1), 74.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Vi Sdn Iv Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan, 6*(2), 125.
- Universitas Negeri Makassar. 2020. Pedoman Penulisan Skripsi Program S1. Universitas Negeri Makassar. Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Wabdaron, D. Y., & Yansen, A. R. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 2*(1), 27–36.