

Penggunaan model *role playing* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar kelas 3

Tri Sentiya¹, Agni Muftianti², Muhammad Rizal Fauzi³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ trisentiya11@gmail.com, ² agnimuftianti@ikipsiliwangi.ac.id, ³ fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study's context stems from the fact that many students still struggle with speaking abilities, particularly those learning Indonesian. The aim of this study was to enhance the speaking abilities of third-grade children at SDN Sukamaju. The results of the data were gathered utilizing observation sheets, questionnaires, interviews, and tests as part of the research's mix method. 35 grade 3 pupils from SDN Sukamaju for the 2022–2023 academic year served as the study's subjects. There were 21 male and 14 female participants. Based on the outcomes of the implementation, it was found that learning Indonesian through fairy tales resulted in an improvement in the average score of the speaking skills test results, with a very good category. From the average score of 58 to 81.42, it can be deduced that the students' speaking abilities improved significantly when employing the role-playing model with the use of audio-visual media.

Keywords: Speaking Skills, Role Playing models. Audio visual.

Abstrak

Penelitian ini bermula dari kenyataan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dengan kemampuan berbicara, khususnya mereka yang belajar bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelas III di SDN Sukamaju. Hasil pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, angket, wawancara, dan tes sebagai bagian dari metode campuran penelitian. 35 siswa kelas 3 SDN Sukamaju tahun pelajaran 2022–2023 dijadikan sebagai subjek penelitian. Peserta laki-laki 21 orang dan perempuan 14 orang. Berdasarkan hasil implementasi diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melalui dongeng menghasilkan peningkatan skor rata-rata hasil tes keterampilan berbicara dengan kategori sangat baik. Dari skor rata-rata 58 menjadi 81,42. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat secara signifikan ketika menggunakan model bermain peran dengan penggunaan media audio visual.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, Model bermain peran, Audio visual.

1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar bukan cuma hanya memberikan bekal kemampuan pengetahuan saja tapi serta perilaku, dan kepandaian selaku proses pengembangan sosial serta personal yang pokok guna melanjutkan pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi. Bahasa merupakan salah satu komponen yang sangat berarti di kehidupan, dalam wujud tulisan bahasamenaruh pengetahuan dari generasi ke generasi, sebaliknya dalam wujud lisan bahasa berfungsi dalam menunjukkan tingkah laku manusia tiap hari dalam wujud berbicara dengan orang lain. Pendidikan bahasa diharapkan menunjang siswa dalam berinteraksi, dan bisa mengemukakan gagasan dan perasaan. Keahlian berbahasa mencakup 4 aspek. 1) keahlian menyimak, 2) keahlian berdialog. 3) keahlian membaca, serta 4) keahlian menulis, ripai(2012) dalam (Wabdaron & Reba, 2020). Pendidikan Bahasa Indonesia ini bertujuan guna siswa bisa menyerap, menguasai serta mempraktekkan materi pelajaran dalam kehidupan tiap hari. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dimaksudkan agar anak-anak dapat menikmati dan menerapkan karya sastra untuk mengembangkan karakter dan memperluas pengetahuan mereka tentang kehidupan, menurut (Suhaylide, 2018). Dengan salah satunya didasarkan pada materi dongeng, siswa berperan sebagai karakter dalam dongeng untuk mengukur seberapa baik mereka dapat mengekspresikan diri secara verbal.

Bermain peran adalah metode pendidikan yang memungkinkan siswa menyerap konten dengan menggunakan imajinasi dan rasa penghargaan mereka. dengan terlibat dalam aktivitas yang melibatkan memerankan karakter dari dongeng dengan kreativitas dan apresiasi. Sanjaya dalam (Suhandi, 2018) , Bermain peran adalah teknik pembelajaran yang digunakan dalam simulasi untuk menciptakan peristiwa sejarah, peristiwa dunia nyata, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan. Siswa dituntut untuk dapat menyusun konsep dalam bahasa lisan melalui penggunaan paradigma bermain peran, yang juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan masih rendahnya kemampuan berbicara, khususnya di kalangan anak sekolah dasar kelas 3. Keterampilan berbicara salah satu sebab berguna untuk siswa guna menunjukkan keyakinan diri serta motivasinya dalam menajaki pendidikan. Prihantoro dan Hanum 2011 dalam (Sholihah et al., 2017) menjelaskan bahwa “keterampilan berbicara ini sifatnya fungsional tak ubahnya semacam aplikasi dari ilmu pengetahuan dan membantu siswa menyampaikan berbagai peristiwa kehidupan secara akurat dan teliti. Salah satu sebab rendahnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa yakni minimnya kreativitas serta keahlian guru dalam memakai model serta media pembelajaran yang bermacam-macam.

Ada pula sebagian aspek yang lain yang jadi hambatan dalam keterampilan berbicara di SDN Sukamaju pada siswa kelas 3, antara lain: 1) minimnya rasa yakin kepada diri sendiri, tidak sedikit peserta didik yang masih malu-malu bila ditugaskan untuk berpresentasi di depan kelas. Perihal ini dapat terlihat dari volume suara yang tidak terdengar oleh seluruh peserta didik ataupun tatapan yang menunduk pada saat berbicara. 2) susah mengingat kata, keterbatasan kosa kata, menggabungkan dengan bahasa daerahnya membuat siswa merasa kesusahan saat berbicara, sehingga mereka tidak tahu apa yang hendak mereka bicarakan. 3) khawatir salah berbicara, tidak sedikit peserta didik yang berpikiran khawatir salah berbicara bila diminta buat presentasi di depan kelas. 4) Kecemasan sosial, peserta didik merasa cemas atau khawatir sehingga peserta didik merasakan jantung berdebar sangat cepat sehingga pada saat berbicara merasa kebingungan nafas menjadi tidak stabil sehingga suara, tangan, dan kakipun bergetar. Dalam perihal ini masih terjadi pembelajaran satu arah yang mana guru banyak memakai tata cara ceramah sehingga siswa hanya diam serta mencermati. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara. Salah satu solusi untuk mengatasi kendala untuk mengetahui keterampilan berbicara adalah melalui penerapan model *role playing* dalam pembelajaran. Dalam metode ini, siswa terlibat interaksi dua arah atau bahkan lebih mengenai suatu topik atau situasi tertentu. Model ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan berbicara menggunakan model *role playing* pada siswa sekolah dasar kelas 3. Setiap model pembelajaran tidak ada yang sempurna, karena masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu peran pendidik penting dalam menyesuaikan model mana yang sesuai untuk diterapkan dalam penyampaian materi tersebut. Dengan menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran materi dongeng, 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama, karena pengalaman yang menyenangkan, 2) Menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menimbulkan rasa kebersamaan. 4) siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Karena rendahnya keterampilan berbicara siswa menjadi permasalahan yang terjadi di SDN Sukamaju kelas 3, hal ini disebabkan karena penggunaan metode dalam pembelajaran yang masih belum tepat, sehingga pentingnya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan model *Role Playing* dan peneliti menggunakan berbantuan media video. Hal ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti berikutnya. Tujuan penelitian keterampilan berbicara di sekolah dasar yaitu untuk melatih siswa agar terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara siswa dapat dilatih dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat secara lisan. Agar

tujuan berbicara dapat tercapai dengan baik maka ada beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa diantaranya kelancaran berbicara, ketuntasan berbicara, dan ketangkasan. Maka pentingnya pengembangan model bimbingan kelompok dengan model *Role Playing* untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa dan keterampilan berbicara.

Aspek keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dan dipahami oleh seorang siswa setelah mendengarkan yakni keterampilan berbicara. Adapun indikator keterampilan berbicara yang harus dicapai oleh siswa yaitu ada 5 : (1) Kelancaran Berbicara, (2) Ketetapan pilihan kata, (3) Struktur kalimat, (4) Intonasi membaca kalimat, (5) Ekspresi (Permana, 2015). Keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah suatu keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, ide, kemauan dan perasaan kepada orang lain secara lisan dengan percaya diri. Menurut Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara (2015) dalam (Budianti & Permata, 2017), menyatakan bahwa percaya diri adalah suatu sikap yakin akan kemampuan diri sendiri sebagai pribadi yang utuh dengan mengacu pada konsep diri.

2. Metode

Metode penelitian merupakan strategi atau rencana yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data. Metode penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Mix Method*. *Mix Method* adalah merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan atau menghubungkan kedua bentuk metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. (Creswell, 2019) dalam (Sugiyono, 2020). *Mix Method* adalah sebagai penggabungan dua metode (kuantitatif dan kualitatif) dalam satu proses penelitian yang dilakukan secara berurutan atau bersamaan dengan tujuan untuk memahami lebih komprehensif serta mendalam tentang fenomena. (Miftah F. P. Putra, 2017). Tashakkon dan Creswell (2010) dalam (Sugiyono, 2020) menyatakan bahwa "Istilah "mixed method" mengacu pada penelitian yang menggabungkan teknik kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi untuk mengumpulkan dan mengevaluasi data, mengintegrasikan temuan, dan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini membahas mengenai penelitian menggunakan metode *Mix Methods* yakni gabungan hasil dari kuantitatif dan kualitatif. Sebanyak 35 siswa dari kelas 3 SDN Sukamaju berpartisipasi dalam penelitian ini. Melalui penggunaan paradigma bermain peran dan materi audio-visual, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas tiga.

1. Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan media audio visual.

Untuk memahami kemampuan berbicara siswa kelas 3 SD di SDN Sukamaju, peneliti dalam penelitian ini memberikan teks dialog kepada siswa untuk diperagakan. Hasil skor pretest (sebelum) dan posttest (setelah) dengan menggunakan paradigma bermain peran dapat ditunjukkan berdasarkan data keterampilan berbicara. Grafik berikut menunjukkan nilai-nilai yang diperoleh selama uji coba lapangan yang menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa:

Tabel 1. Data Nilai Pretest dan Postest

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil keterampilan berbicara siswa kelas 3 sangat rendah, dimana hasil perolehan pada saat *pretest* (sebelum menggunakan model *Role Playing*) menunjukkan nilai terendahnya 50 dan nilai tertinggi yakni 65. Sedangkan hasil perolehan pada saat *postest* (sesudah menggunakan model *Role Playing*) menunjukkan nilai terendahnya 65 dan nilai tertinggi yakni 92, terlihat dari peningkatan perolehan skor pretest dan postest pada keterampilan berbicara siswa sekolah dasar kelas 3 sangat signifikan bisa dilihat dari nilai rata-ratanya yakni 58 menjadi 81,42.

2. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan model *Role Playing* dengan berbantuan media audio visual.

Kendala yang dihadapi oleh peserta didik dalam keterampilan berbicara dengan menggunakan model *Role Playing* yakni peserta didik sulit dalam mengeskpresikan wajahnya sesuai dengan dialog.

Penyebab peserta didik tidak bisa mengekspresikan wajahnya yakni kurang menghayati saat bermain peran dan kurang konsentrasi karena kondisi kelas tidak kondusif sehingga peserta didik yang lainnya mengganggu peserta didik yang sedang bermain peran. Selain itu juga sebagian peserta didik masih kesulitan pada intonasi membaca kalimat terkadang peserta didik saat berdialog tidak sesuai dengan penempatan intonasi membaca kalimat nya sehingga ketika saat berdialog marah intonasi nya rendah, lalu saat berdialog seperti membaca tidak menggunakan intonasi.

3. Kesulitan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media audio visual.

Selain terdapat kesulitan pada peserta didik adapun kendala yang di temukan guru saat pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* pada peserta didik kelas 3. Kendal pada penelitian ini yaitu, peserta didik tidak kondusif dalam pembelajaran sehingga guru terganggu saat melakukan penilaian, kelompok yang tidak sedang bermain peran sulit diatur sehingga mengganggu temannya yang sedang bermain peran. Hal ini juga di tunjukan dengan hasil wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi guru yakni kurang kondusifnya kelas ketika kelompok lain sedang bermain peran, sehingga peserta didik tidak memperhatikan temannya yang sedang bermain peran dan juga mengganggu konsentrasi temannya yang sedang tampil di depan, dan guru pun tertaganggu pada saat proses penilaian. Kesulitan dalam pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dengan berbantuan media audio visual ini menyita waktu yang cukup banyak bisa sampai seharian dalam pelaksanaannya, belum juga sebelum pelaksanaannya peserta didik harus menyiapkan seperti menghafalkan dialog dan juga berlatih menyesuaikan intonasi membaca kalimat serta ekspresi harus sesuai dan tepat. Teks dialog digunakan dalam penelitian ini untuk membantu siswa kelas tiga sekolah dasar

mengembangkan kemampuan berbicara mereka dan mengumpulkan data kuantitatif. Siswa menerima teks dialog selama dan segera setelah penggunaan pendekatan bermain peran audio-visual. Menurut temuan penelitian, kemampuan berbicara meningkat ketika menggunakan metode bermain peran dengan penggunaan media audio visual. Peningkatan ini terlihat pada hasil pretest dan posttest kelas 3. Pentingnya kemampuan berbicara sebelum menggunakan paradigma bermain peran dibantu oleh media audio visual dikategorikan sebagai berikut dalam tabel berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Keterampilan Berbicara (sebelum) Menggunakan Model Role Playing Dengan Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

N o	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Kesimpulan
1	65 ke atas	6	17%	Mampu
2	Di bawah 65	29	83%	Tidak Mampu
Jumlah		35	100%	

Berdasarkan tabel klasifikasi menyatakan bahwa terdapat 17% yang mampu dalam keterampilan berbicara dan 83% siswa masih kurang dalam keterampilan berbicara. Adapun klasifikasi keterampilan berbicara dengan menggunakan model *Role Playing*, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. Klasifikasi Nilai Keterampilan Berbicara (sesudah) Menggunakan Model Role Playing Dengan Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

N o	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Kesimpulan
1	65 ke atas	32	91%	Mampu
2	Di bawah 65	3	9%	Tidak Mampu
Jumlah		35	100%	

Berdasarkan data tersebut di atas, siswa kelas 3 SDN Sukamaju lebih sering menggunakan model role playing sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

3.2 Diskusi

1. Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan media audio visual.

Siswa dapat menggunakan kemampuan berbicara ini untuk mengembangkan dan mengucapkan kata-kata di depan kelas, memperoleh kepercayaan diri berbicara, dan menyampaikan pikiran dan perasaan mereka menggunakan bunyi linguistik. Dalam penelitian ini, siswa dibagi menjadi tujuh kelompok untuk bermain peran, dan setelah itu mereka berdialog menggunakan teks dialog yang telah disediakan oleh peneliti. Percakapan ini digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa kelas 3 SDN Sukamaju sebelum menerapkan model *Role Playing* dan media audio visual (pretest). Kemampuan berbicara di kelas 3 masih kurang, terlihat dari rendahnya kemampuan siswa terutama di bawah rata-rata pada pretes kemampuan berbicara serta intonasi membaca kalimat dan frase. Selain itu, peneliti menggunakan materi audio-visual dan paradigma bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Siswa harus bekerja dalam kelompok dan mengambil bagian sebagai bagian dari pendekatan bermain peran untuk menilai tingkat kemahiran berbicara mereka. Saat mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran, nilai siswa lebih tinggi dari KKM. Temuan ini menunjukkan peningkatan dalam kegiatan pembelajaran yang

menggabungkan materi audio-visual dan metode bermain peran.

Model Role Playing dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara, menurut temuan penelitian, yang meliputi materi audio visual. Di bidang kelancaran berbicara, intonasi, pembacaan kalimat, dan ekspresi, hasil akhir atau posttest siswa menunjukkan hasil yang sangat substansial atau peningkatan di atas rata-rata. Tiga siswa gagal menyelesaikan komponen ekspresi atau mendapat nilai di bawah KKM. Menggunakan model role-playing, kemampuan berbicara meningkat.

Temuan berikut dari sejumlah penelitian sebelumnya memberikan kepercayaan pada penelitian ini. (1) Pendekatan pembelajaran bermain peran dengan pemanfaatan media audio visual memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin, menurut penelitian oleh (Dewi, 2020). (2) Menurut penelitian (Suhandi, 2018), penerapan metode bermain peran pada pelajaran drama dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 11 Pontianak, khususnya dalam hal pengucapan, intonasi, kelancaran, ekspresi, dan pemahaman. (3) Menurut penelitian (Maria Ulfah & Budiman, 2019), siswa kelas III SD Negeri Kaliwage Semarang diuntungkan dengan pembelajaran paradigma Role Playing yang dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest siswa.

2. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan model *Role Playing* dengan berbantuan media audio visual.

Kesulitan-kesulitan peserta didik yang ditemui dalam penelitian ini yaitu, masih terdapat peserta didik yang kurang dalam intonasi membaca kalimat sehingga saat bermain peran seperti membaca tidak menggunakan intonasi, peneliti memberi beberapa solusi agar peserta didik dapat membaca kalimat menggunakan intonasi yakni (1) guru memberi contoh konkret saat menjelaskan intonasi kepada peserta didik, misalnya tunjukkan bagaimana intonasi yang berbeda dapat mengekspresikan perasaan yang berbeda dengan memerankan beberapa karakter yang berbeda dengan intonasi yang berbeda untuk menunjukkan perbedaannya. (2) latihan pernafasan untuk membantu peserta didik memperbaiki intonasi membaca kalimat. (3) Memberi motivasi atau pujian saat peserta didik berhasil meningkatkan intonasi karena hal ini dapat meningkatkan kepercayaan dirinya dan termotivasi untuk terus berlatih. Lalu selain itu juga peserta didik kesulitan dalam mengekspresikan wajahnya ketika saat marah atau sedih mimik wajah datar tidak menggunakan ekspresi sehingga mempengaruhi terhadap penghayatan peran, hal ini disebabkan karena kurang berlatih dan juga terganggu oleh peserta didik yang lainnya menjadi tidak konsentrasi. Adapun beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mengekspresikan peran mereka saat bermain peran. (1) Menggunakan alat bantu visual seperti gambar atau video karena dapat membantu peserta didik dalam memahami karakter dan memerankan perandengan baik. (2) Guru memberikan contoh dengan mempraktikkan secara langsung, hal ini dapat membantu peserta didik memahami bagaimana mengekspresikan peran dengan benar. (3) Berlatih gerakan dan mimik wajah sesuai dengan karakter yang diperankannya agar dapat membantu peserta didik merasa lebih nyaman dalam memerankan peran yang diperankan. Dengan menerapkan solusi-solusi yang telah di paparkan sebelumnya, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah membaca menggunakan intonasi dan mengekspresikan wajah mereka saat bermain peran.

3. Kesulitan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media audio visual.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga, terdapat kesulitan pada guru dengan menggunakan model *Role Playing*. Kesulitan pada penelitian ini yaitu, peserta didik tidak kondusif dalam pembelajaran sehingga guru harus memperhatikan peserta didik dan guru harus mengarahkan peserta didik saat pembelajaran agar tetap menyimak kelompok yang sedang bermain peran, adapun solusi yang dapat digunakan agar kelas kondusif yakni menyepakati aturan yang telah dibuat bersama dan

memberikan *ice breaking* agar peserta didik tidak bosan. Guru juga harus membagi waktu sebaik mungkin karena menggunakan model *Role Playing* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada hasil *pretest* keterampilan berbicara sebelum menggunakan model *Role Playing* dan berbantuan media audio visual menunjukkan bahwa terdapat 29 atau 83% peserta didik tidak tuntas dalam keterampilan berbicara dan 6 atau 17% siswa mampu dalam keterampilan berbicara. Sedangkan pada hasil *posttest*, sesudah menggunakan model *Role Playing* dan berbantuan media audio visual menyatakan bahwa terdapat 32 atau sekitar 91% peserta didik yang tuntas dalam keterampilan berbicara dan terdapat 3 atau 9% peserta didik yang belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam keterampilan berbicara menggunakan model *Role Playing* dan berbantuan media audio visual pada peserta didik kelas 3.
2. Kesulitan yang di hadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, dinyatakan berdasarkan hasil angket respon siswa. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kesulitan dalam intonasi membaca kalimat sehingga saat bermain peran seperti membaca tidak menggunakan intonasi, kesulitan tersebut disebabkan kurangnya berlatih dan tidak sungguh-sungguh pada saat latihan. Lalu selain itu juga peserta didik kesulitan dalam mengekspresikan wajahnya ketika saat marah atau sedih mimik wajah datar tidak menggunakan ekspresi sehingga mempengaruhi terhadap penghayatan peran, hal ini disebabkan karena kurang berlatih dan juga terganggu oleh peserta didik lainnya.
3. Kesulitan yang dihadapi guru dalam menggunakan model *Role Playing*, disampaikan dalam hasil wawancara bersama guru. Hasil wawancara menyatakan bahwa pembelajaran bermain peran ini membutuhkan waktu yang lebih banyak dan kelas menjadi tidak kondusif sehingga kelompok yang sedang bermain peran terganggu.

5. Referensi

- 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*, 5(2), 44–56.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Maria Ulfah, S., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 296–304. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Miftah F. P. Putra. (2017). *Jurnal Pembelajaran Olahraga* <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/index> Volume 3 Nomor 1 Tahun 2017.
- 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. <https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Sholihah, A. M., Iriawa, S. B., & Heryanto2, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 52–62. <http://herdy07.wordpress.com>
- Sugiyono, P. D. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN KOMBINASI (MIXED METHODS)*. Alfabeta.
- Suhandi, Y. D. (2018). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Drama Untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 92. <https://doi.org/10.26418/ekha.v1i1.24854>

- Suhaylide, I. S. (2018). Metode Bermain Peran Dalam Penerapan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 03(02), 39–43.
- Wabdaron, D. Y., & Reba, Y. A. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.412>