
Peningkatan Keaktifan Berbicara Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Metode *Role Playing* dibantu Media Video

Dedy Irawan¹, Rafi Ferdiansyah Ilzam Afdila Putra², Ilzam Afdila Putra³

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Indonesia
Email: dedy.pgsd@gmail.com¹, rafiferdi13@gmail.com², ilzamfadilla1987@gmail.com³

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Speaking Participation, Indonesian Language, Role Playing, Educational Videos, Elementary School

This study is intended to improve the speaking participation of fifth-grade students at SD Negeri 1 Mrebet in Indonesian language learning through the implementation of a Role Playing method supported by educational videos. The research employs a classroom action research (CAR) approach, focusing on fifth-grade students at SD Negeri 1 Mrebet, during the 2023-2024 academic year. The participants consist of 18 students and their classroom teacher in the second semester. Data collected using observation sheets, interviews, questionnaires, and documentation. The research design follows the Kemmis and Taggart model, which is conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results demonstrate that the application of the role-playing method, assisted by educational videos in Indonesian language learning, effectively increases students speaking participation. This is evidenced by the improvement in student engagement from the first cycle to the second cycle, successfully reaching the targeted 60% level of participation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Mrebet dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan metode bermain peran yang didukung oleh video pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Classroom Action Research* (CAR), dengan fokus pada siswa kelas V SD Negeri 1 Mrebet, Kecamatan Mrebet, pada tahun ajaran 2023/2024. Peserta penelitian terdiri dari 18 siswa dan guru kelas mereka pada semester kedua. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Desain penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran, yang didukung oleh video pendidikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, secara efektif meningkatkan partisipasi berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keterlibatan siswa dari siklus pertama ke siklus kedua, yang berhasil mencapai tingkat partisipasi 60% yang ditargetkan.

© 2026 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Bahasa dalam suatu bangsa memiliki peranan yang sangat krusial karena menjadi penanda identitas nasional sekaligus sarana komunikasi antaranggota masyarakat, sehingga tercipta interaksi yang harmonis dan selaras. (Putu et al., 2019) menyatakan bahwa bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi yang menghubungkan berbagai suku bangsa yang berbeda agar tetap dapat berinteraksi. Hal ini sejalan dengan fungsi bahasa sebagai media yang mendukung kelancaran komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai bagian dari identitas nasional, bahasa Indonesia diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Keberagaman budaya dan bahasa daerah menjadikan bahasa memiliki peran strategis dalam mempersatukan bangsa, sekaligus sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain dalam mengikuti perkembangan intelektual, sosial, dan budaya.

Menurut (Cicik Wiarsih et al., 2017) bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan, pengetahuan, serta penanaman nilai. Sementara itu, Wirabumi, R., (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan norma yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan mampu meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap karya sastra Indonesia. Standar kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mencerminkan kualifikasi minimal yang harus dimiliki peserta didik, meliputi penguasaan

keterampilan berbahasa serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia oleh guru dapat bervariasi, tergantung pada karakteristik materi dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru yang memiliki kreativitas tinggi dalam mengajar akan memberikan dampak positif, karena mampu mengurangi kejenuhan siswa dan mempermudah pemahaman materi. Kusuma et al. (2022) menegaskan bahwa keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang didukung oleh berbagai faktor pendukung yang optimal. Oleh karena itu, pengelolaan pembelajaran yang efektif dan didukung kreativitas guru menjadi kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar tidak semata-mata menitikberatkan pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi yang efektif, terutama keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kompetensi dasar yang perlu ditanamkan sejak usia dini karena berhubungan erat dengan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, pendapat, serta menjalin interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. (Irawan. et al., 2025) mengemukakan bahwa berbicara termasuk keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif, sehingga memerlukan latihan secara terus-menerus melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan komunikatif. Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang berpusat pada guru tanpa melibatkan keaktifan siswa secara langsung dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi dan komunikasi siswa sejak usia dini (Baltu et al.,

2025). Keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyampaikan informasi, tetapi juga berhubungan dengan perkembangan kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Hurlock (2018), perkembangan bahasa pada anak usia sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi secara aktif. Oleh karena itu, pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Selain itu, rendahnya keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru. Sanjaya (2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan yang melibatkan interaksi, diskusi, dan praktik langsung. Dengan demikian, guru perlu memilih metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang bagi siswa.

Di samping itu, penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi hal penting untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Rusman (2017) menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang beragam mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi adalah metode *Role Playing*, karena metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu peran dalam situasi nyata maupun simulasi (Nurhasanah, I. A. (2016). Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh

pemahaman secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, terutama dengan dukungan berbagai faktor, salah satunya media pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media menjadi sangat diperlukan karena tidak cukup hanya mengandalkan model atau metode yang umum digunakan pada mata pelajaran lain. Hal ini disebabkan adanya materi tertentu yang menuntut keterlibatan langsung siswa melalui aktivitas nyata dan peragaan sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Salah satu cirinya adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan eksperimen dan pemecahan masalah. Kondisi ini menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator sekaligus pengelola kelas yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, melibatkan siswa secara aktif, serta menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Ahmad et al (2017) menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan melibatkan siswa secara langsung memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya dari apa yang didengar, tetapi juga dari apa yang dilakukan, sehingga mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung yang mereka lakukan.

Maharani dan Wahyuningsih (2025) mengemukakan bahwa penggunaan metode bermain peran memiliki makna yang luas dalam pembelajaran, karena materi menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan secara

konkret, sehingga siswa tidak hanya mengandalkan imajinasi. Sejalan dengan itu, Andriyani dan Nuroh (2025) berpendapat bahwa metode bermain peran mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Melalui metode ini, pembelajaran berlangsung secara nyata dengan siswa sebagai pemeran utama. Siswa dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga memperkuat pemahaman konsep. Keterlibatan langsung dalam memperagakan materi membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan tidak membosankan. Namun demikian, pada kenyataannya pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini belum dilaksanakan secara optimal.

Proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, sehingga pengetahuan siswa cenderung terbatas pada informasi dari buku dan penjelasan yang diberikan. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa kurang menyeluruh dan berdampak pada rendahnya keaktifan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebanyak tiga kali serta wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Mrebet masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya terkait keaktifan berbicara siswa. Peneliti mengamati bahwa banyak siswa melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran, seperti berbicara sendiri, melamun, dan menggambar.

Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Hal ini terlihat dari dominasi guru dalam menjelaskan materi di depan kelas dengan menggunakan metode ceramah, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa merasa bosan, sehingga mereka cenderung mengalihkan perhatian

dengan berbicara sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dirasa membosankan hal ini dapat dilihat dari sikap siswa dalam menerima pembelajaran. Siswa kelas V berjumlah 18 siswa yang kurang memaksimalkan keaktifan berbicara mereka. Berdasarkan pengamatan awal yang dilaksanakan sebanyak 3 kali dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas dan kepala sekolah mengenai permasalahan keaktifan berbicara siswa, dari 18 siswa ditemukan hanya ada 2 siswa yang mau bertanya (10,5%), 2 siswa yang mau menjawab (10,5%), dan 1 siswa yang mau ke depan kelas (5,2%). Beberapa siswa yang telah ditemui peneliti diperoleh informasi bahwa guru jarang menggunakan media yang menyenangkan dan pembelajaran terasa membosankan.

Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang lebih menitikberatkan pada aktivitas guru dibandingkan keterlibatan siswa. Kurangnya variasi metode dan kreativitas dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas tanpa adanya keterlibatan aktif, sehingga mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Mrebet yang dilakukan oleh guru bersama peneliti, disepakati perlunya upaya perbaikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan keaktifan berbicara siswa. Oleh karena itu, peneliti bekerja sama dengan guru untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Saputra (2024) menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara pembelajaran yang dilakukan dengan mendramatisasikan perilaku individu dalam situasi tertentu sesuai dengan peran masing-

masing. Dengan demikian, metode *Role Playing* dipandang sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain peran pada suatu topik atau materi tertentu dan berpengaruh pada minat dan keaktifan berbicara siswa, terlebih lagi pada kelas V yang memang ada materi bermain peran atau drama sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang materi bermain peran dan hakikat bermain peran dengan dibantu dengan penggunaan media video pembelajaran.

Metode *Role Playing* pernah diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di SD negeri 1 Mrebet, namun demikian belum dievaluasi oleh para guru, padahal banyak sekali keuntungan yang diperoleh dengan memanfaatkan siswa sebagai objek belajar. Pembelajaran menggunakan siswa sebagai objek belajar menggunakan metode *Role Playing* di SD negeri 1 Mrebet yang memiliki potensi siswa untuk berkembang menjadi lebih aktif seperti dalam lingkungan bermainnya yang memungkinkan siswa dapat memperagakan materi secara langsung dan membuat siswa lebih dapat mengenal, mengamati, mengetahui dan melakukan kegiatan inkuiri untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Bagja Sulfemi, 2023).

Sedangkan menurut (Lestari et al., 2025) melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memerankan dan mendiskusikannya. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk bersama-sama memahami berbagai aspek, seperti perasaan, sikap, nilai, serta strategi dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, metode *Role Playing* dinilai berpotensi untuk meningkatkan keaktifan berbicara siswa

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Mrebet.

Selain metode, penggunaan media video juga memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Media video berfungsi sebagai alat bantu yang tidak dapat diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Az-zahrah et al., (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis audio visual melibatkan penggunaan materi yang dapat diserap melalui indra penglihatan dan pendengaran, sehingga tidak hanya bergantung pada pemahaman terhadap kata atau simbol semata.

Pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media video, memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media video dapat menyampaikan informasi melalui kombinasi unsur visual dan audio secara bersamaan, sehingga mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media video membantu guru dalam menyajikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* yang dipadukan dengan media video diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Video sebagai media pembelajaran merupakan perpaduan antara gambar bergerak dan suara yang dapat menyajikan objek secara lebih nyata ICT Video (n.d.). Media ini termasuk dalam kategori audio visual yang mampu menampilkan informasi baik berupa fakta, seperti peristiwa dan kejadian penting, maupun fiksi, seperti cerita. Selain itu, media video juga dapat bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional. (Sulistiyowati et al., 2025) Penggunaan media ini membantu guru dalam

menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama pada materi atau metode pembelajaran yang bersifat kompleks.

Setiap metode pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.. Yulfaida (2018: 4) menyatakan bahwa tidak semua materi membutuhkan media pembelajaran, namun terdapat pula materi tertentu yang sangat memerlukan dukungan media agar lebih mudah dipahami. Metode pembelajaran yang kompleks cenderung sulit dipahami siswa, terlebih bagi mereka yang kurang tertarik dengan metode yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Metode pembelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi tentu sulit dipahami oleh siswa, apalagi siswa yang kurang menyukai metode pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan Wirabumi (2020). (Yulfaida, 2018) bahwa proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dalam suatu sistem. Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai salah satu komponen utama dalam sistem tersebut. Tanpa adanya media, proses komunikasi dalam pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran.

Selain faktor metode dan media pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar juga perlu diperhatikan dalam merancang kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan yang menuntut aktivitas belajar yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan interaksi

sosial. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2017), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan peran serta interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, seperti melalui kegiatan bermain peran, sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

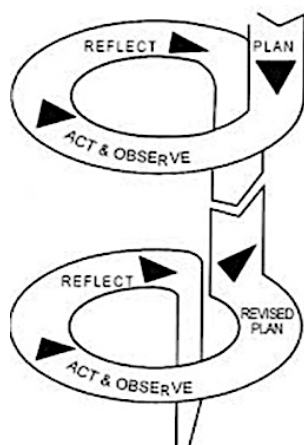
Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berencana melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan keaktifan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui penerapan metode *Role Playing* yang didukung oleh penggunaan media video pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Aqib, Z. et al (2017) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Mrebet, Unit Pendidikan kecamatan Mrebet, tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 18 siswa yang serta guru kelas V SD Negeri 1 Mrebet semester 2 tahun ajaran 2023/2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yaitu teknik tes dan nontes. Fungsi yaitu sebagai alat pengukur keberhasilan siswa. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, terdiri dari 2 siklus, apabila belum berhasil dan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi

berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart dalam gambar 1.



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode *Role Playing* yang didukung oleh media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Mrebet. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, di mana siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 dan 21 Maret 2024, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 dan 26 Maret 2024. Setiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

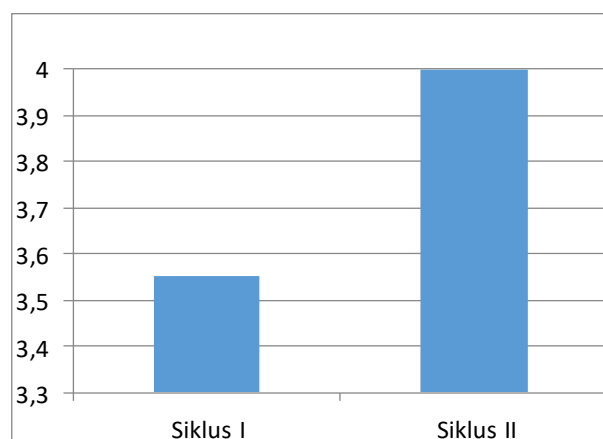
Hasil penelitian pada setiap siklus dideskripsikan, dianalisis, dan direfleksikan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* yang dibantu dengan media video pembelajaran. Penerapan ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, melalui hasil pada setiap siklus, dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga bertujuan untuk mengukur tingkat keaktifan berbicara siswa yang ingin dicapai. Adapun hasil penelitian secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran dari siklus I hingga siklus II berada pada kategori sangat baik, dengan perolehan skor rata-rata yang maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berupaya secara optimal dalam meningkatkan kinerja pembelajaran guna mendukung keberhasilan siswa.

Hasil perolehan skor rata-rata aktivitas guru dengan metode *Role Playing* dibantu media video pembelajaran disajikan dalam tabel 4.3 dan gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Peningkatan Aktivitas Guru dalam Metode *Role Playing* dibantu Media Video Pembelajaran

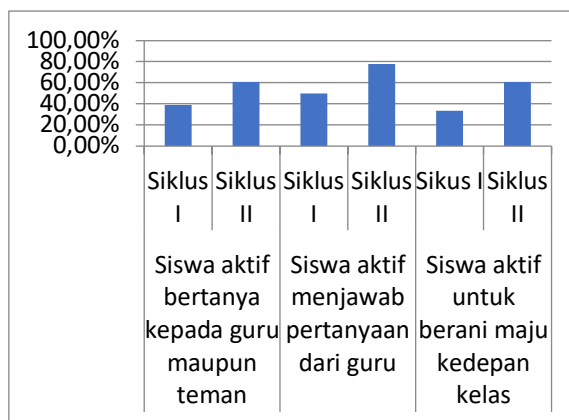
Peningkatan aktivitas guru diperoleh melalui tahapan yang berkesinambungan, dimulai dari perencanaan hingga refleksi pada siklus I dan siklus II. Proses ini melibatkan kolaborasi antara guru dan observer yang saling memberikan masukan serta arahan konstruktif guna meningkatkan kualitas aktivitas guru dalam pembelajaran. Aktivitas guru pada siklus II merupakan penyempurnaan dari siklus I yang

sebelumnya telah berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan data yang ditunjukkan, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *Role Playing* yang didukung media video pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Skor rata-rata meningkat dari 3,55 pada siklus I menjadi 4,00 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kinerja guru setelah penerapan metode *Role Playing*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Saputra, E. E. (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas guru dalam menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan secara signifikan.

2. Observasi Keaktifan Berbicara Siswa

Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil keaktifan berbicara siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase atau jumlah siswa yang aktif pada siswa kelas V SD Negeri 1 Mrebet dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Histogram Peningkatan Keaktifan Berbicara Kelas V SD Negeri 1 Mrebet

Berdasarkan histogram yang ditampilkan, terlihat adanya peningkatan keaktifan berbicara siswa pada setiap siklus. Pada siklus II, peningkatan tersebut telah mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu kategori baik, di mana siswa mulai

menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta tampil di depan kelas. Hasil wawancara dengan beberapa siswa pada akhir siklus II menunjukkan bahwa secara umum siswa merasa senang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia selama empat pertemuan dengan menggunakan metode *Role Playing* yang didukung media video pembelajaran.

Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, sehingga berdampak pada peningkatan keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mokoginta, Tuerah, dan Dien (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Bintau.

Guru kelas sebagai pelaksana tindakan, bersama peneliti yang berperan sebagai observer, menyatakan bahwa penggunaan metode *Role Playing* yang dipadukan dengan media video pembelajaran mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berbicara. Selain itu, metode ini juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara lebih luas dan mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Metode pembelajaran *Role Playing* dibantu dengan Media Video Pembelajaran dinyatakan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa untuk dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari dan mata pelajaran yang lainnya. Sejalan dengan (Chadijah, S. 2023) bahwa metode belajar *Role Playing* memudahkan siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dalam pembelajaran. Peningkatan keaktifan berbicara siswa yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* yang didukung oleh media video pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari

bertambahnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, serta tampil di depan kelas untuk menyampaikan pendapat. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa target keaktifan berbicara siswa telah tercapai hingga 60% setelah pelaksanaan siklus II, yang menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa menuju sikap yang lebih aktif dan partisipatif. Pencapaian tersebut tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pembelajaran secara terstruktur melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Secara konseptual, temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat kooperatif dan berbasis aktivitas, seperti metode bermain peran, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan komunikasi. Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memungkinkan mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Selain itu, interaksi yang terjadi antar siswa selama kegiatan bermain peran dapat melatih kemampuan berbicara, kerja sama, serta keterampilan dalam memecahkan masalah secara kolaboratif.

Pemanfaatan media video dalam kegiatan pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. (Rahamadiyah, A.S, Irawan, D. 2024). (Saputra, 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan efektivitas proses belajar karena mengombinasikan unsur visual dan audio yang membantu siswa memahami informasi dengan lebih cepat dan tepat. Dalam penelitian ini, media video berfungsi sebagai sarana yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka

memahami situasi atau peran yang akan dimainkan dalam kegiatan *Role Playing*. Dengan demikian, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta lebih aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa telah terjadi proses refleksi dan perbaikan secara berkelanjutan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan pada upaya perbaikan praktik pembelajaran secara sistematis dan berkesinambungan. Menurut Utomo et al. (2024), pelaksanaan siklus dalam PTK memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan merancang langkah perbaikan yang lebih efektif pada siklus berikutnya.

Oleh karena itu, keberhasilan penelitian ini tidak hanya ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan siswa, tetapi juga oleh meningkatnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara profesional dan reflektif. Peningkatan hasil pada siklus II menunjukkan bahwa proses refleksi yang dilakukan oleh guru setelah pelaksanaan siklus I berperan penting dalam memperbaiki strategi pembelajaran. Perbaikan tersebut dapat berupa pengelolaan waktu yang lebih efektif, pemberian arahan yang lebih jelas, serta penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Gusmaningsih et al. (2023), refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas merupakan langkah penting untuk mengidentifikasi kelemahan pembelajaran dan merancang tindakan perbaikan yang lebih efektif pada siklus berikutnya. Oleh karena itu, keberhasilan pada siklus II menunjukkan bahwa guru telah mampu mengoptimalkan proses pembelajaran melalui evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan.

Peningkatan keaktifan berbicara siswa juga dipengaruhi oleh penerapan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Menurut Djamarah dan Zain (2018), keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian, metode *Role Playing* memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara alami karena mereka terlibat langsung dalam situasi komunikasi yang menyerupai kondisi nyata.

Penggunaan media video dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan berbicara siswa. Media video mampu menarik perhatian siswa serta memberikan contoh situasi komunikasi yang dapat ditiru dalam kegiatan bermain peran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Dalam konteks penelitian ini, media video berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang memudahkan siswa memahami alur cerita atau peran yang akan dimainkan, sehingga mereka menjadi lebih siap dan percaya diri dalam berbicara di depan kelas.

Peningkatan keaktifan berbicara siswa juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar yang positif mendorong siswa untuk berani mencoba, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rahman (n.d.), motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* yang

dipadukan dengan media video dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendukung perkembangan keterampilan berbicara siswa secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* yang didukung oleh media video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

Selain itu, keberhasilan penelitian ini juga menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara sistematis. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015), PTK merupakan upaya yang dilakukan guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berulang. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* yang dipadukan dengan media video tidak hanya meningkatkan keaktifan berbicara siswa, tetapi juga meningkatkan profesionalitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta sebagai referensi bagi guru dalam

mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Az-zahrah, S. S., Zuliana, E., Setiawaty, R., & Model, L. (2025). Implementasi Model Pembelajaran STAD berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kata pada Siswa Kelas 1 SDN 3 Keling. *JANACITTA*, 8(2), 277-288
- Bagja Sulfemi, W. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(2), 51-62.
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 346-358.
- Lestari, P., Zumrotun, E., & Wiranti, D. A. (2025). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Belajar Decoding. *JANACITTA*, 8(2), 346-358
- Putu, L., Antari, S., & Nasional, I. (2019). Bahasa Indonesia Sebagai Identitas Nasional Indonesia. *Jurnal Stilistika*, 8 (1), 92-108.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajard dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. 289-302.
- Rahmaddanti, A. S. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 42-51.
- Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 1-5.
- Sulistiyowati, E., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 8(2), 232-241.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-30.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *In Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1), 82-93.