



PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DI DEPAN UMUM DENGAN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 MORO'O

Upaya Bakti Murni Gulo¹

¹Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Gunungsitoli, Sumatera Utara, 22812, Indonesia

Email: upayabaktimurnigulo@gmail.com

Article History

Received: 03-03-2026

Revision: 27-03-2026

Accepted: 04-04-2026

Published: 10-04-2026

Abstract. This research is to see the improvement of public speaking skills in students at SMP Negeri 4 Moro'o, West Nias Regency by applying the role playing method. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out on class VIII students at SMP Negeri 4 Moro'o in the 2023/2024 academic year. The research sample consisted of 15 students and consisted of 7 girls and 8 boys. The data sources in the research are students, teachers, and document data in the form of initial test results before the action is taken and test results after the action is taken. Based on the research results, it can be seen that there is an increase in drama playing skills in students at SMP Negeri 4 Moro'o, West Nias Regency by applying the role playing method.

Keywords: Speaking Ability, Role Playing Method

Abstrak. Penelitian ini untuk melihat peningkatan kemampuan berbicara di depan umum pada siswa SMP Negeri 4 Moro'o Kabupaten Nias Barat dengan menerapkan Metode Role Playing. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Moro'o pada Tahun Pelajaran 2023/2024. Sampel penelitian ini berjumlah 15 siswa dan terdiri dari 7 putri dan 8 putra. Sumber data dalam penelitian adalah siswa, guru, dan data dokumen berupa data awal hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan hasil tes setelah dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh terdapat peningkatan kemampuan keterampilan bermain drama pada siswa SMP Negeri 4 Moro'o Kabupaten Nias Barat dengan menerapkan Metode Role Playing.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Metode Role Playing

How to Cite: Gulo, U. B. M. (2026). Peningkatan Keterampilan Berbicara di Depan Umum dengan Menggunakan Role Playing pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Moro'o. *NARRATION: Journal of Literature and Linguistics*, 1 (2), 22-29

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusia, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Keterampilan berbahasa tidak akan dimiliki oleh seseorang jika ia tidak pernah mempelajarinya atau latihan sebelumnya. Penugasan bahasa yang dimiliki oleh anak mulai dari kecil hingga dewasa disebabkan adanya kegiatan belajar dan latihan terus-menerus sehingga terampil atau mahir. Keterampilan terdiri atas empat yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Beta, 2019).

Keterampilan berbicara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah, keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas; bahasa merupakan kecakapan seorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, berbicara. Menurut Gordon pengertian keterampilan adalah keterampilan untuk mengoprasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian di atas biasanya cenderung pada psikomotor. Menurut Nadler pengertian keterampilan berbicara adalah pengertian keterampilan (*skill*) kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas (Ash, 2022).

Peningkatan keterampilan berbicara kepada siswa cukup penting untuk melatih mental siswa dalam hal berbicara di depan maupun sama orang lain. Karena kalau keterampilan berbicara terbatas akan mengganggu siswa dalam berkomunikasi atau tampil di depan (Hajrah, 2018). Keterampilan berbicara harus dilatihkan kepada murid sejak dini karena melatih keterampilan berbicara siswa itu cukup sulit dan tidak instan apalagi setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda-beda jadi harus terus dilatih supaya berkembang dan lebih maksimal lagi dengan penelitian ini guru juga berharap siswa dapat berkembang dan lebih mahir berbicara di depan. Menurut Henry Guntur Tarigan, keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jarak praktik dan banyak latihan. Keterampilan berbicara memiliki maksud tersendiri yaitu untuk melatih kemampuan siswa dalam hal berbicara di depan kelas dan berkomunikasi dengan orang banyak agak bisa menangkap pembicara dengan baik (Dewi, 2017). Kemampuan berbicara itu tidak dapat datang sendiri harus dikembangkan dimana ketika ia belajar contoh di sekolah jadi harus di kembangkan karena di situ tempat siswa belajar dan menuntut ilmu. Keterampilan berbicara jika dilatihkan secara terus menerus dengan harapan mampu membuat siswa semakin berkembang dan percaya diri ketika berbicara ke depan karena dengan seringnya dilatih siswa jadi bisa menggunakan bahasa yang sopan, mudah di pahami, penggunaan bahasa yang tepa (Sulistyowati & Sunarsih, 2022).

Salah satu karakteristik siswa sekolah menengah pertama adalah sering mengkhayal, yaitu keinginan menjelajah dan berpetualang yang tidak semuanya dapat tersalurkan. Biasanya terhambat dari segi biaya. Oleh karena itu, mereka lalu mengkhayal mencari kepuasan. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif, justru kadang menjadi suatu yang konstruktif, misalnya munculnya ide cemerlang. Berdasarkan karakteristik siswa suka mengkhayal metode bermain peran (*Role Playing*) dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan metode bermain peran (*role playing*), siswa dapat mengekspresikannya perasaannya dan bahkan melepaskannya.

Teknik bermain peran (*role playing*) banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini sangat menyenangkan. Berdasarkan pendapat tersebut kita dapat mengetahui bahwa metode bermain peran (*role playing*) ini baik digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, karena metode ini sangat menyenangkan (Riza, 2022). Jika siswa sudah senang pada mata pelajaran bahasa Indonesia maka motivasi belajar Bahasa Indonesia pun akan meningkat dengan sendirinya. Dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog dan interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi- bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Ash, 2022). Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, menghasilkan, memberi, atau menyampaikan. Pembicara menyampaikan informasi kepada orang lain (penyimak), pembicara fungsinya sebagai komunikatif dan penyimak sebagai komunikan

Berdasarkan pengamatan dilapangan pada observasi awal mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII di SMP Negeri 4 Moro'o bahwa proses pembelajaran guru hanya terpaku pada metode mengajar secara konvensional sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Selain itu penyebab lainnya kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode-metode pengajaran yang bervariasi yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Kondisi yang demikian akan menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif dengan menerapkan metode yang kaku di sekolah, karena sebagian besar guru mengajar dengan cara ceramah dan pemberian tugas, bahkan kadang kala seorang guru pun tidak menjelaskan sama sekali tentang materi tersebut tetapi langsung memberikan tugas latihan. Dan pada akhirnya siswa terpaksa di suruh belajar di rumah sehingga menyebabkan materi pelajaran yang didapatkan tidak mampu diserap secara maksimal oleh peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data kuantitatif. Penelitian tindakan kelas (*class action research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Desain yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas adalah melakukan observasi di tempat penelitian. Kemudian peneliti menentukan jenis tes yang akan diberikan kepada subjek penelitian. Tes berupa laporan dalam hal ini peningkatan keterampilan berbicara

dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam sebuah pengamatan. Selanjutnya, hasil tersebut sebagai dasar dalam menarik kesimpulan.

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu SMP Negeri 4 Moro'o kelas VIII yang terletak di Desa Gunung Baru Kecamatan Moro'o, Kabupaten Nias Barat dan Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Moro'o Tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Dalam rencana tindakan ini, peneliti menggambarkan tentang langkah-langkah dalam tindakan. Langkah-langkah tersebut dilakukan dengan menggunakan siklus yang didalamnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penggunaan siklus harus dilakukan dua kali atau lebih apabila peningkatan hasil belum tercapai.

Siklus I

- Perencanaan: (1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara, dan (2) Membuat kelompok serta menjelaskan maksud pembagian kelompok dan rencana pembelajaran yang akan dilakukan
- Pelaksanaan Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode bermain peran (*role playing*). Peneliti menggunakan keterampilan berbicara sebagai salah satu proses pembelajaran, sesuai dengan standar kompetensi, materi berbicara. Dalam pelaksanaan ini peneliti hanya sebagai fasilitator dan mediator.
- Observasi Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan, potensi dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran dan kemudian mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.
- Refleksi Pada tahap ini peneliti memberika tes sebagai evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat ukur yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian dari siklus pertama ini juga akan menjadi acuan dalam upaya melakukan perbaikan pada siklus kedua.

Siklus II

Pada siklus kedua, kegiatan yang dilakukan pada dasarnya sama dengan kegiatan pada siklus pertama. Hanya perencanaan kegiatan pelaksanaan pada siklus dua ini disusun berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama, sehingga pembelajaran mengarah pada perbaikan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Identifikasi masalah pada pra siklus, maka peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama di kelas VIII SMP Negeri 4 Moro'o Tahun Pelajaran 2023/2024 yang bertujuan agar siswa aktif dan paham terhadap materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat. Selanjutnya peneliti bersama kolaborator yang bertindak sebagai observer melakukan perencanaan dengan menyiapkan (1) rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) menyiapkan lembar kerja siswa, (3) menyusun soal, (4) menyiapkan lembar observasi, (5) menyiapkan lembar penilaian hasil belajar, dan (6) pendokumentasian.

Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah disusun dalam skenario pembelajaran di antaranya: Guru memulai proses pembelajaran ini dengan mengucapkan salam dan mengajak semua siswa untuk berdo'a bersama, mengabsensi siswa, menghubungkan pelajaran yang lalu dengan yang sekarang. Kegiatan dilanjutkan dengan guru menyampaikan pendahuluan yaitu menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang bermain drama, terkait pengertian bermain drama, bermain drama merambat lurus dan bayangan umbra dan penumbra menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan metode role playing. Selanjutnya Guru membentuk kelompok kerja sebanyak 5 kelompok dimana setiap kelompok ada 3 siswa, kemudian Guru menjelaskan materi bermain drama terkait menjelaskan pengertian bermain drama.

Guru memberikan motivasi mengenai tahapan proses kerja bermain drama sehingga menjadikan siswa lebih tertarik lagi untuk mempelajari mengenai bermain drama. Hasil dari kerja kelompok yang terbaik, di papan tulis dengan predikat baik, sebagai penghargaan dan guru menyuruh siswa lain memberikan applause kepada siswa tadi. Akhir pembelajaran guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dan guru memberikan soal secara pribadi sebanyak 5 soal uraian untuk menguji kemampuan setiap siswa dalam memahami materi dan dilanjutkan penutup dimana guru memberi tugas kepada siswa untuk mengumpulkan hasil jawaban soal ke depan dan mengajak siswa berdo'a bersama dilanjutkan salam.

Observasi

Selama proses pembelajaran di kelas, dilakukan observasi keaktifan siswa dengan menggunakan instrumen observasi yang dipegang kolabolator terkait keaktifan siswa dalam tanggung jawab, kerja sama, rasa ingin tahu, teliti, percaya diri dan keberanian diperoleh hasil.

Refleksi

Tahap refleksi ini peneliti melakukan mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus I, didapatkan beberapa kelemahan dari sistem pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru diantaranya:

- Siswa masih kurang fokus dalam proses pembelajaran yang dilakukan dan masih banyak ngobrol dengan temannya sendiri karena guru banyak ceramah
- Siswa masih banyak yang belum memahami metode role playing yang mereka lakukan dengan kebingungan dalam kerja kelompok.
- Guru kurang mampu memanfaatkan media pembelajaran seperti visual untuk memperjelas pembelajaran
- *Setting* kelas yang digunakan guru masih belum mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- Guru kurang mampu memotivasi dan lebih banyak di depan kelas, kurang banyak mendekati siswa
- Kelompok terlalu besar sehingga menjadikan ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok
- *Setting* kelas masih tradisional sehingga siswa kebingungan dalam berinteraksi dengan temannya Kekurangan-kekurangan tersebut guru dan kolaborator mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemukan di kelas dengan melakukan tindakan: (1) Siswa ditekankan untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran dengan membaca materi secara mendalam, (2) Lebih memperkenalkan lagi metode role playing dengan menjelaskan secara detail tahapan-tahapan dalam metode, (3) Guru memotivasi siswa untuk belajar aktif dalam pembelajaran dengan lebih mendekati siswa, (4) Membentuk kelompok lebih kecil, (5) Membangun motivasi siswa dengan banyak mengelilingi kerja kelompok untuk memberikan motivasi dan bimbingan, (6) Guru harus dapat mengelola kelas dengan baik dengan menyetting kelas dengan baik terutama yang dapat menjadikan siswa menjadi aktif melalui peran bermain dan penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga visual.

Refleksi di atas didapatkan beberapa solusi terhadap penerapan metode role playing dengan multimedia pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai rumusan untuk diterapkan pada siklus II sebagai upaya tindak perbaikan siswa pada siklus I. Secara garis besar pelaksanaan siklus I berlangsung cukup baik dan kondusif, walaupun hasil belajar siswa baru mencapai, rata-rata 75.66 dan sebanyak 13 siswa dari 15 siswa yang mencapai nilai lebih dari 70 sehingga ketuntasan yang dicapai, berarti ada 2 siswa yang belum tercapai, ini berarti pembelajaran yang dilaksanakan optimal.

Siklus II

Pengamatan terhadap hasil tes siklus tindakan II, diperoleh temuan sebagai berikut : a) Siswa semakin lebih bersemangat dalam bermain drama. b) Hal ini dapat dilihat dari hasil pekerjaan siswa dalam bermain drama lebih sedikit yang melakukan kesalahan. c) Dari 15 siswa yang mengikuti tes siklus tindakan II, 15 siswa memperoleh nilai tuntas diatas KKM. Secara garis besar, pelaksanaan siklus II berlangsung baik dan kondusif. Hasil rata-rata nilai 81.3 dengan ketuntasan belajar mencapai 95.66%. Dengan demikian, kegiatan pada siklus II ini tidak perlu diulang karena sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 95.66% siswa mendapat nilai di atas KKM.

Tindakan siklus II ini indikator ketuntasan belajar sudah mencapai di atas 80% begitu juga pada keaktifan baik terutama pada kategori baik dan baik sekali sudah mencapai di atas 80%, maka penelitian ini ada peningkatan. Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan kemampuan terhadap penyelesaian soal, terbukti dari Siswa yang tuntas belajar klasikal ada 15 siswa dari 15 siswa (95.66%) dengan nilai rata-rata pada siklus II adalah 83.2. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa materi bermain drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Moro'o Tahun Pelajaran 2023/2024.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diberikan simpulan bahwa hasil tes awal diperoleh nilai siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dan yang tuntas 15 orang. Berdasarkan nilai ulangan harian itu peneliti melakukan penelitian. Pelaksanaan siklus I berlangsung baik tetapi kurang kondusif. Hasil rata-rata nilai 75.66 dengan ketuntasan belajar mencapai 8.0% atau sebanyak 13 siswa, dan sisanya sebanyak 2 orang atau 2.0% tidak tuntas belajar. Dengan demikian, kegiatan pada siklus I perlu diulang agar hasil belajar siswa melalui metode role playing dengan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan siklus II berlangsung baik dan kondusif. Hasil rata-rata nilai 81.3 dengan ketuntasan belajar mencapai 95.66% dan sebanyak 15 siswa. Dengan demikian, kegiatan pada siklus II ini tidak perlu diulang karena sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 85% siswa mendapat nilai 70. Dengan menggunakan metode role playing dengan multimedia khususnya pada menulis puisi, hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Moro'o Tahun Pelajaran 2023/2024. dapat ditingkatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam penelitian ini, terutama kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Moro'o yang memberikan izin dalam melakukan kegiatan di sekolah tersebut. Kepada seluruh teman-teman mahasiswa yang membantu dalam menyelesaikan jurnal ini.

REFERENSI

- Aisah Nur Khotimah. (2018). Peningkatan keterampilan berdiskusi dengan metode role playing menggunakan media audiovisual pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 13 Magelang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Ash (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Drama Dengan Menggunakan Metode Role Playing Kelas VIII Putra MTS Muhammadiyah 6 Bayat. *Skripsi*. Universitas Widya Dharma Klaten.
- Beta, T. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara dengan metode role playing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 1-12.
- Dewi, C. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Bermain Drama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside-Outside Circle. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 567-575.
- Hodijah, S., Widodo, S., & Adjie, N. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Metodik Didaktik*, 10(2).
- Hajrah. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas VII MTS. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Marzuqi. (2019). *Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Surabaya: CV Istana.
- Riza M. (2022). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1-12.
- Sulistiyowati, S., & Sunarsih, S. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode role playing pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sragi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 1-12.
- Wulansari, S., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode role playing pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 1-12.