

Gumini. 2025. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Ngudikan Kecamatan Wilangan Kabupaten Nganjuk*. Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun, Pembimbing (I) Prof. Dr. Bambang Eko Hari Cahyono, M. Pd., (II) Dr. Muhammad Binur Huda, M. Pd.

Kata kunci : keterampilan berbicara, metode bermain peran

Latar belakang penelitian ini adalah sebesar 80% siswa mengalami kesulitan terutama dalam pembelajaran berbicara. Faktor yang menyebabkan kesulitan tersebut adalah siswa merasa malu berbicara di depan kelas, siswa belum dapat mengucapkan kata dengan pelafalan dan intonasi yang tepat, siswa belum dapat berbicara dengan lancar dan ekspresif, dan guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat. Maka perlu adanya pemecahan masalah yaitu salah satunya dengan penggunaan metode bermain peran. Metode bermain peran dipilih dalam penelitian ini karena melalui metode ini diharapkan siswa dapat berlatih mengucapkan kata dengan lafal, intonasi yang tepat, lancar, dan ekspresif ketika bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan penggunaan metode bermain peran, hasil belajar siswa berupa keterampilan berbicara, dan kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif yang berpendekatan kualitatif karena menggambarkan atau mendeskripsikan hasil penelitian apa adanya tentang proses belajar siswa sesuai dengan temuan di lapangan. Rancangannya adalah penelitian tindakan kelas bersiklus yang dilaksanakan secara kolaboratif. Setiap siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 2 Ngudikan yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah, keterlaksanaan aktivitas guru dari 100% dengan skor ketercapaian 90,63 yang merupakan skor ketercapaian aktivitas guru tertinggi pada siklus I menjadi 100% dengan skor ketercapaian 98,44 yang juga merupakan skor ketercapaian aktivitas guru tertinggi pada siklus II. Hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai rata-rata siklus I adalah 68,27 dan siklus II adalah 81,47. Sementara itu, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 53,33% dan mencapai target ketuntasan klasikal pada siklus II yaitu menjadi 93,33%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa baik secara individual maupun secara klasikal.

Gumini. 2025. *Enhancing Speaking Skills Through Role-Playing Method for Sixth Grade Students at SD Negeri 2 Ngudikan, Wilangan District, Nganjuk Regency.* Thesis. Madiun: Magister Study Program in Indonesian Language and Literature Education, Graduate Program, Universitas PGRI Madiun. Advisor Prof. Dr. Bambang Eko Hari Cahyono, M. Pd., Co-Advisor Dr. Muhammad Binur Huda, M. Pd.

Keywords: *speaking skill, role play method*

The background of this research is as big as 80% students experience difficulty especially on speaking subject. Factors that causing that problem is student feels shame to speak in front of class, student can not speak correctly and expressively and teacher applying inappropriate learning method. Therefore need a problem solving namely one of the ways by applying role play method. Role play method chosen in this research because through this model student expected can practice saying words with its pronunciation, correct intonation, smooth, and expressive while playing role play. The purpose of this research is to describe the speaking skill learning implementation through playing role play method, student learning result is speaking skill, and problems that appear while learning process carried out.

These researches belong to descriptive research with qualitative approach since describe or illustrate the research result concerning student learning process based on the finding on field. The design is cyclic class action research that done collaboratively. Every cycle through the stage of planning, execution, observation, and reflection. Subject in this research is sixth grade student of 2 Ngudikan elementary school that amounted of 15 students. Data collection technique applying observation, test and field notes. Data analysis technique using qualitative descriptive analysis.

The result of this research are, teacher activity implementation from 100% with implementation score 90,63 that the highest score at first cycle become 100% with 98,44 whereas also the highest score on second cycle. Student learning result showed with the average score of first cycle as big as 68,27 and second cycle is 81,47. Meanwhile, the enhancement of student learning result can be seen from classical completeness learning result on first cycle that reach 53,33% and reach the target of classical completeness on second cycle that increase to 93,33%.

Based on research result, it can be conclude that the application of role play can increase student speaking skill both individually or classically.