

Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pengalasan

Puguh Cahyo Santoso¹, Sukadari²

^{1,2}Program Magister Pendidikan IPS, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.333](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.333)

Submitted:

February 13, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Method of Role Playing, Talking, Playing the Role Play

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the steps for implementing the role playing method to improve speaking skills (role playing) in fourth grade students of SD Negeri Pengalasan; (2) describe the improvement of speaking skills in learning to play a role in the fourth grade students of SD Negeri Pengalasan using the role playing method; and (3) describe the responses of fourth graders at the Pengalasan Elementary School to the application of the role playing method in an effort to improve speaking skills in learning to speak. This study uses a classroom action research design (CAR). The subjects of this study were teachers and fourth grade students of Pengalasan Elementary School. The data collection method used is the observation method, the test method, the questionnaire method, and the interview method. Data were analyzed using qualitative descriptive techniques and quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that, (1) the appropriate learning steps in this study were emphasized on three things, namely affirming the way of expression, updating learning media that occurred close to students' lives, and randomizing the order of groups and providing opportunities for students to determine their own roles; (2) the application of the role playing method can improve speaking skills (role playing). In the pre-action classical average score of 65 (adequate), the first cycle obtained a classical average score of 74.5 (good), while in the second cycle the classical average score was 80.5 (good); (3) students gave a very positive response to learning to speak (role playing) through the application of the role playing method. Therefore, it is hoped that teachers can apply this model.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Program Studi Pendidikan IPS

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI 1 No 117 Sonosewu, Yogyakarta. 55182, Indonesia.

Email: sukadari@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan kegiatan mengungkapkan isi hati kepada orang lain[1]. Isi hati tersebut dapat berupa gagasan, pikiran, perasaan, pertanyaan, dan sebagainya. Secara garis besar ada dua cara komunikasi, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal menggunakan bahasa sebagai sarannya. Komunikasi nonverbal menggunakan sarana gerak-gerik seperti bunyi bel, bendera, warna, gambar, dan sebagainya. Di antara kedua komunikasi itu, komunikasi verbal dianggap paling sempurna[2]. Oleh karena itu, pembelajaran IPS diarahkan kepada siswa agar mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara baik dan benar.

Bahasa digunakan sebagai sarana dalam komunikasi verbal dan dapat dibagi menjadi dua, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tulisan[3]. Dalam komunikasi sehari-hari, orang lebih banyak menggunakan ragam bahasa lisan daripada ragam bahasa tulis. Kegiatan berbahasa lisan disebut berbicara. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran gagasan dan perasaan[4]. Berbicara merupakan bentuk komunikasi yang paling esensial, yang membedakan manusia dengan yang lainnya sebagai suatu spesies. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting. Keterampilan berbicaralah kita dapat memenuhi kebutuhan untuk berkomunikasi dengan masyarakat tempat kita berada. Selain pentingnya keterampilan berbicara untuk berkomunikasi, keterampilan berbicara juga dapat bermanfaat secara praktis, yaitu untuk meningkatkan kualitas kehidupan seseorang agar lebih komunikatif/bersahabat. Sukadari mengemukakan bersahabat/komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang komunikatif berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain[5].

Melalui keterampilan berbicara seseorang dapat meningkatkan penghasilannya sehingga mampu mendongkrak perekonomian keluarga, seperti menjadi seorang pembicara dalam sebuah seminar atau pembawa acara. Dari uraian di atas, dapat kita ketahui betapa pentingnya keterampilan berbicara bagi seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian agar para siswa memiliki keterampilan berbicara, sehingga mampu berkomunikasi untuk menyampaikan isi hatinya kepada orang lain dengan baik[4]. Selain betapa pentingnya keterampilan berbicara bagi seseorang, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapatkan perhatian karena keterampilan berbicara tidak bisa diperoleh secara otomatis, melainkan harus belajar dan berlatih.

Keterampilan berbicara dibelajarkan kepada siswa di sekolah. Di SD Negeri Pengalasan pelajaran berbicara diperoleh dari siswa kelas IV, IV, V dan VI. Namun, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di kelas IV. Peneliti melihat bahwa siswa-siswi di kelas IV masih kurang lancar dalam berbicara dan menyampaikan pengetahuannya. Masalah yang ditemukan di lapangan yaitu kurangnya gairah siswa dalam belajar berbicara karena pemahaman mereka yang masih kurang terhadap materi yang disampaikan, siswa masih malu-mal dalam berbicara khususnya bermain peran, serta metode yang diterapkan kurang tepat.

Pemilihan metode sangat memengaruhi minat siswa dalam belajar. Jika metode yang digunakan mampu memberimotivasi untuk siswa, siswa akan mudah mengerti atau memahami apa yang diajarkan. Di kelas IV Jumlah siswa terdiri atas 17 orang yaitu siswa laki-laki berjumlah 11 orang dan siswa perempuan berjumlah 6 orang. Dari 17 siswa, hanya 6 siswa yang tuntas dalam berbicara. Sedangkan 11 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM adalah 73,91%, sedangkan siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 26,09%, itulah yang membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di kelas IV.

Sementara, standar ketuntasan yang harus dicapai adalah 75. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan, nilai 65 yang diperoleh dari pelajaran berbicara disebabkan belum optimalnya kemampuan berbicara yang dimiliki oleh siswa. Ini disebabkan karena pemahaman mereka yang masih kurang terhadap materi yang disampaikan, atau salah satu faktor penyebabnya adalah metode yang diterapkan kurang tepat dan siswa tidak mampu untuk menerimanya. Pemilihan metode sangat memengaruhi minat siswa dalam belajar. Jika metode yang digunakan mampu memberi motivasi untuk siswa, siswa akan mudah mengerti dan memahami apa yang diajarkan.

Permasalahan tersebut yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan topik, penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas IV SD Negeri Pengalasan dengan harapan mampu memberi solusi dan alternatif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran berbicara dengan metode *role playing*.

Metode *Role Playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Untuk itu, sangat perlu diterapkan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar[6].

Pembelajaran berdasarkan metode ini dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Dengan menggunakan metode ini, dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar berbicara, siswa juga tidak akan merasa malu untuk berbicara khususnya bermain peran, serta siswa akan mudah mengerti dengan menggunakan metode/teknik yang digunakan. Metode ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Di samping itu metode ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Siswa akan tertarik jika guru mengajar dengan menggunakan metode yang belum pernah digunakan. Dengan begitu, siswa akan merasa ingin tahu tentang metode yang baru. Rasa ingin tau mampu menghilangkan rasa malu siswa. Itulah alasan peneliti menggunakan metode *role playing*, karena metode ini jarang digunakan oleh guru ketika mengajar berbicara.

Peneliti ingin menerapkan metode ini karena metode role playing memiliki banyak keunggulan, diantaranya adalah 1) Meningkatkan minat siswa, 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, 3) Mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang, 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari, 5) Diterapkan dalam berbagai setting.

Beberapa penelitian yang mengangkat permasalahan pembelajaran keterampilan berbicara dan memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain dilakukan oleh Haris (2007) membuat skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Simulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar, Singaraja”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah dilaksanakannya penelitian dalam dua siklus, dihasilkan simpulan bahwa penerapan metode bermain simulasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sebesar 25% dari siklus I sampai siklus II.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ni Putu Puspadiyanthi (2009) dengan judul “Pengaruh Penguasaan Tingkat Kesantunan Berbahasa Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas IV Singaraja”. Hasil penelitian ini menunjukkan keterampilan berbicara siswa yang relatif tinggi dengan kategori baik sekali diindikasikan oleh faktor siswa yang secara akademik berkompeten, lingkungan belajar menandai dan faktor sekolah yang berpredikat unggul. Hal ini mampu membuat siswa termotivasi dan dimotivasi untuk tetap eksis dan unggul sebagai pelajar berprestasi.

Penelitian tentang keterampilan berbicara dilakukan oleh Putri (2011) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Menggunakan Teknik Cerdas Cermat (PTK pada siswa kelas VI Pasundan 3 Cimahi)”. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan 3% siswa memperoleh kategori baik sekali, 64% memperoleh kategori cukup, dan 33% pada kategori kurang mampu. Hasil penelitian siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan, ini bisa dilihat dari tidak ada siswa yang memperoleh kategori kurang mampu, 37% mendapat kategori baik sekali, 50% mendapat kategori baik, dan 13% memperoleh kategori cukup.

Penelitian keterampilan berbicara juga dilakukan oleh Komang Ayu Srientini (2013) dengan judul penelitian “Penggunaan Teknik Reis untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Khususnya Bercerita Siswa Kelas IV Singaraja”. Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik Reis dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV dapat dilihat dari pemerolehan hasil belajar keterampilan berbicara pada masing-masing siklus. Pada siklus I, siswa memperoleh nilai rata-rata secara klasikal 74,5. Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata klasikal menjadi 76,15.

Penelitian-penelitian di atas, memang sejenis dengan penelitian yang dilakukan. Namun, penelitian-penelitian tersebut memiliki nuansa yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Perbedaannya terlihat pada metode yang diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode role playing/bermain peran akan sangat menarik dan efektif diterapkan dalam pembelajaran berbicara (bermain peran). Di samping itu, metode ini tergolong baru dan belum pernah diterapkan di kalangan siswa kelas IV SD Negeri Pengalasan dan tampaknya sangat efektif dilaksanakan. Perbedaan lainnya ialah terdapat pada subjek dan tempat penelitian. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini ialah guru dan siswa. Sedangkan tempat penelitian ini ialah berlokasi di SD Negeri Pengalasan.

Dipilihnya SD Negeri Pengalasan sebagai tempat penelitian karena di samping nilai berbicara siswa rendah, di sekolah itu belum pernah diterapkan metode role playing dalam pembelajaran berbicara. Atas dasar itulah peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pengalasan, guna melengkapi sisi lain dari penelitian-penelitian yang sudah ada.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian yaitu, (1) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran berbicara di kelas IV Negeri Pengalasan? (2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Pengalasan dengan menggunakan metode *Role Playing*? (3) Bagaimanakah respon siswa kelas IV SD Negeri Pengalasan terhadap metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara? Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Pengalasan. (2) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Pengalasan. (3) Mendeskripsikan respons siswa kelas IV SD Negeri Pengalasan terhadap metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti lakukan merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo, Jawa Tengah, dengan subyek siswa kelas IV. Terdiri dari 17 siswa, dengan rincian siswa putra sebanyak 11 siswa dan siswa putri sebanyak 6 siswa, dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2021/2022. PTK ini terdiri dari satu prasiklus dan dua siklus penelitian, yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dan masing-masing

siklus dalam proses pengkajian beralur sebanyak empat tahap, yaitu (1) merencanakan, (2) melakukan tindakan, (3) mengamati (observasi) dan (4) merefleksikan[7]. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan Tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dikatakan tuntas jika sebanyak 17 siswa (100%) mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah yaitu pada muatan pelajaran IPS mencapai nilai 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Siklus

Dalam mendapatkan hasil penelitian, peneliti telah melaksanakan penelitian tindakan kelas sesuai dengan tahapan-tahapan dan prosedur yang sudah ditetapkan sebelumnya. Untuk memperoleh data yang valid, digunakan empat metode. Yaitu observasi, tes, angket, dan wawancara. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa dalam langkah-langkah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bermain peran. Hasil tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa memainkan peran secara dalam pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *role playing*. Hasil angket serta wawancara digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain peran dalam pembelajaran berbicara. Hasil-hasil tersebut akan digunakan untuk menjawab masalah-masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini.

Kegiatan pengumpulan data pada pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* pada muatan pelajaran IPS. Maka sebelum melakukan tindakan, guru mempersiapkan lembar tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Di bawah ini merupakan tabel hasil observasi pra siklus pada muatan pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas IV SDN Pengalasan, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.
Observasi Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran IPS Tahun 2021/2022

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	14	82,35
2	≥ 75	3	17,64
Jumlah		17	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 3 siswa atau 17,64%, dan siswa yang belum mencapai < 75 sebanyak 14 siswa atau 82,35 %, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai 75 pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo sehingga perlu adanya tindakan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

B. SIKLUS I

Kegiatan siklus I ini guru melaksanakan penerapan metode *role playing* pada muatan pelajaran IPS yang diawali dengan kegiatan di dalam kelas dengan penerapan metode *role playing*. Selanjutnya siswa diajak melakukan observasi di luar kelas serta mengerjakan soal tes sambil melakukan pengamatan tentang lingkungan sekitar siswa. Di bawah ini memuat hasil tes yang dilakukan siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo pada muatan pelajaran IPS siklus I yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Muatan Pelajaran IPS Tahun 2020/2021

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
	< 75	10	58,82
	≥ 75	7	41,17
Jumlah		17	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada Siklus I mengalami peningkatan, siswa yang mencapai KKM yang diterapkan melalui kurikulum sekolah yaitu 75 lebih banyak dibandingkan yang belum mencapai KKM. Pada Siklus I terlihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 siswa atau 41,17 %, dan siswa yang

belum mencapai KKM sebanyak 10 siswa atau 58,82%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah dilakukan tindakan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu penggunaan metode *role playing* pada tema Pahlawanku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo. Hasil pada siklus I menjadi dasar untuk menerapkan kembali pada siklus II, juga untuk memperkuat kesimpulan hasil pada siklus I maka dilaksanakan kembali pada siklus II.

C. SIKLUS II

Kegiatan pada siklus II guru kembali melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tema Pahlawanku muatan pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Pada saat pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, Peneliti menerapkan langkah yang sama dengan pelaksanaan pada siklus I. Selanjutnya siswa mengerjakan tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Data hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar muatan pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo pada siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Muatan Pelajaran IPS Tahun 2020/2021

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
	< 75	2	11,76
	≥ 75	15	88,23
Jumlah		17	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada Siklus II kembali mengalami peningkatan, dapat dilihat pada data hasil belajar siswa tersebut bahwa pada siklus II ini sebanyak 15 siswa (88,23 %) telah mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan setelah dilakukan tindakan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu metode *role playing*, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar tema pahlawanku muatan pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo.

Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media gambar dan alam sekitar pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar muatan pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* pada tema pahlawanku muatan pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo Tahun Pelajaran 2020 / 2021. Peningkatan keterampilan berbicara siswadiukur dengan melihat nilai dari hasil skor tes siswa yang dilaksanakan setiap akhir tindakan atau siklus. Berikut rangkuman peningkatan minat belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4.
Rangkuman Peningkatan Belajar Siswa

No	Nilai Siswa	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	< 75	82,35	58,82	11,76
2	≥ 75	17,64	41,17	88,23
Jumlah		100	100	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa berdasarkan data pada pra siklus, siswa yang mempunyai keaktifan belajar dengan kategori minimal baik 75 mencapai 37,5 % meningkat pada siklus I menjadi 75 % dan pada siklus II meningkat menjadi 100 %. Dengan demikian pembelajaran dengan metode *role playing* pada muatan pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo.

Upaya pemecahan masalah adalah dengan berinovasi dalam proses belajar mengajar dengan berbagai alternatif. salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi siswa. Dimana model pengembangan pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar yang akhirnya berujung pada peningkatan hasil belajar seperti yang diharapkan. Pemilihan metode pembelajaran metode *role playing* sangat relevan diterapkan pada muatan pelajaran IPS khususnya tema pahlawanku, sehingga mampu memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan keterampilan berbicara serta hasil belajar yang diharapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan kemudian peneliti menarik simpulan sebagai berikut.

1). Langkah-langkah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran berbicara. Adapun langkah- langkah pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini ditekankan pada tiga hal, yaitu penegasan cara berekspresi, memperbaharui media belajar yang terjadi dekat dengan kehidupan siswa, dan mengacak urutan kelompok dan memberi peluang untuk siswa menentukan sendiri perannya. 2). Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Pengalasan. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa. Sebelum diberikan tindakan, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 65 (cukup), namun setelah diberikan tindakan pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 74,5 (baik) dan nilai rata-rata siswa pada siklus II 80,5 (baik). Persentase peningkatan nilai rata- rata siswa sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan pada siklus I, meningkat sebanyak 9,5% dan dari tindakan siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 6%. Dalam penelitian ini, tindakan pada siklus II sebagai tindakan yang terbaik karena semua siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. 3). Respons siswa kelas IV SDN Pengalasan terhadap penerapan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran) dalam pembelajaran berbicara adalah sangat positif. Hal itu ditunjukkan dari nilai rata- rata respons pada siklus I sebesar 26,95 yang tergolong pada kategori positif, dan pada siklus II nilai rata-rata respons siswa sebesar 17 (sangat positif). Terjadi peningkatan sebesar 1,05%. Dari respons yang diberikan, siswa merasa senang dengan metode yang diterapkan guru dalam kegiatan bermain peran.

Pendekatan dalam pembelajaran IPS memerlukan kesesuaian antara metode pembelajaran, media, kondisi siswa serta lingkungan belajar. Penggunaan media pembelajaran bisa jadi justru tidak bermanfaat apabila guru tidak memahami hal-hal di atas. Apalagi pada masa transisi seperti saat ini, dimana siswa diharuskan belajar secara daring kemudian kembali lagi melakukan transisi ke pembelajaran tatap muka tentu saja memerlukan penyesuaian. Tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi guru pada umumnya. Penggunaan media gambar dan alam sekitar pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar pada muatan pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pengalasan, Purwodadi, Purworejo., dibuktikan pada pra siklus siswa yang memperoleh skor mencapai KKM mencapai 37,5 % meningkat pada siklus I menjadi 75 % dan pada siklus II mencapai 100 %.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Depdiknas, *Standar Isi*. Jakarta: Badan Nasional Standar pendidikan, 2006.
- [2] N. Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar mengajar*. Bandung: Sinar Algesindo, 2009.
- [3] A. Ahmadi, *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT.Bumi Aksara, 1990.
- [4] Elvi Susanti, *Keterampilan Berbicara*. Depok: Rajawali Press, 2020.
- [5] Sukadari, *Implementasi Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2018.
- [6] S. Salamah, "20211005 6.ijicc," 2021.
- [7] S. Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2006.