
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
TEKS HIKAYAT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA PADA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH ENDE
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Febri Fauzaniah Yusuf Do
febri Fauzaniah@gmail.com
Universitas Flores

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ende Tahun Ajaran 2025/2026 melalui penerapan metode Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks hikayat. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan kosakata, kesulitan menyampaikan gagasan secara lisan, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ende yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes lisan, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,15 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 25% (5 dari 20 siswa). Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,5 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 90% (18 dari 20 siswa). Terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 65% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, terutama pada aspek kejelasan pengucapan, intonasi, kelancaran berbicara, ekspresi, dan kepercayaan diri. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ende pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum.

Kata Kunci: Role Playing, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia, Penelitian Tindakan Kelas, Teks Hikayat.

ABSTRACT

This study aims to improve the speaking skills of Grade X students at SMA Muhammadiyah Ende during the 2025/2026 academic year through the application of the Role-Playing method in Indonesian language instruction, specifically regarding Hikayat texts. The study was motivated by the students' low speaking proficiency, characterized by a lack of self-confidence, limited vocabulary, difficulty in verbally conveying ideas, and the continued use of teacher-centered instructional methods. This research employs a quantitative approach using Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles. Each cycle comprises the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of all 20 Grade X students at SMA Muhammadiyah Ende. Data collection techniques included oral tests, observation, and documentation, while data analysis utilized quantitative descriptive analysis by calculating the mean score and the percentage of student learning mastery. The results indicate that the application of the Role-Playing method successfully improved students' speaking skills. In Cycle I, the mean score was 69.15, with a learning mastery rate of 25% (5 out of 20 students). Following instructional

improvements in Cycle II, the mean score rose to 84.5, and the learning mastery rate reached 90% (18 out of 20 students). A 65% increase in learning mastery was observed from Cycle I to Cycle II. This improvement demonstrates that the Role-Playing method is effective in enhancing students' speaking abilities, particularly regarding clarity of pronunciation, intonation, fluency, expression, and self-confidence. Based on the research findings, it can be concluded that the application of the Role-Playing method is effective in enhancing the speaking skills of Grade X students at SMA Muhammadiyah Ende during Indonesian language lessons. This method fosters a learning environment that is more active, communicative, and enjoyable, thereby improving both learning outcomes and students' confidence in public speaking.

Keywords: *Role-Playing, Speaking Skills, Indonesian Language, Classroom Action Research, Hikayat Texts.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pendidikan, pembelajaran bahasa memiliki peran strategis karena bahasa merupakan alat utama komunikasi. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyampaikan informasi, tetapi juga mencerminkan kemampuan berpikir, kepercayaan diri, serta kemampuan berinteraksi sosial.

Menurut hasil penelitian Purwanti & Umami (2024), metode Role Playing terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun kepercayaan diri, serta memperkuat penguasaan kosakata dan struktur kalimat dalam pembelajaran bahasa.

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing memiliki dampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Rukmi & Rochmiyati (2024), menyatakan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai dari setiap siklus pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode Role Playing tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga berdampak pada hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Lebih lanjut, penelitian Azizah et al. (2025), menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan metode Role Playing memiliki keterampilan berbicara yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Aspek yang mengalami peningkatan meliputi lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan ekspresi. Temuan ini memperkuat bahwa metode Role Playing sangat efektif dalam meningkatkan kualitas komunikasi lisan siswa.

Keterampilan berbicara menjadi sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, dalam praktiknya banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, gagasan, maupun pendapat secara lisan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya latihan, rendahnya kepercayaan diri, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru.

Melihat permasalahan tersebut peneliti merasa penting untuk menggunakan metode yang sesuai yaitu metode Role Playing. Metode Role Playing merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan suatu situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami materi melalui pengalaman langsung. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang lebih nyata dan komunikatif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara siswa. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Dengan menggunakan pendekatan PTK, peneliti dapat mengetahui peningkatan keterampilan

berbicara siswa setelah diterapkannya metode Role Playing dalam pembelajaran teks hikayat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui keterampilan berbicara pada siswa, peneliti menggunakan siklus I dan siklus II. Berikut ini akan dibahas (a) Hasil penelitian siklus I, dan (b) Hasil penelitian siklus II, serta (c) Perbandingan hasil pelaksanaan penelitian siklus I dan siklus II, yang akan dipaparkan sebagai berikut.

Siklus I

Dalam penelitian ini, siklus I dilaksanakan pada Senin, 13 Juli 2026. Sebelum melakukan tes peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan target siswa regular sebanyak 20 siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan kegiatan yang terdapat dalam modul ajar. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran peneliti lalu melakukan tes kepada siswa. Tes yang diberikan berupa tes lisan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode Role Playing pada pembelajaran teks hikayat. Melalui tes tersebut, siswa diminta memerankan tokoh dalam hikayat sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, ditemukan bahwa nilai siswa kelas X pada saat kegiatan memerankan karakter tokoh yang telah ditentukan dalam teks hikayat masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena kurangnya keberanian siswa dalam berbicara di depan kelas, kesulitan dalam menyusun kalimat secara lisan, serta terbatasnya kosakata yang dimiliki siswa.

Rata-rata nilai siswa dalam menulis cerpen pada siklus I yaitu sebesar 69,15%. Pada pelaksanaan siklus I hanya terdapat 5 siswa yang nilainya tuntas/memenuhi standar KKTP (75) dengan besar presentase 25% yaitu: RML (95), MM (95), SAG (80), TSDM (85), MR (75). Sementara itu, 15 siswa lainnya masih belum memenuhi standar KKTP (75) dengan besar presentase 75% pada hasil pelaksanaan siklus I yaitu: OCLM (55), HS (72), ERJ (60), HR (73), SN (71), SM (65), MH (59), JW (57), IR (72), MF (61), PA (58), RH (65), SA (50), Z (63), SM (70).

Selain itu, pada siklus I ini, hasil tes siswa pada siklus I berdasarkan kriteria penilaian juga masih tergolong rendah, dimana dari 20 siswa hanya terdapat 2 siswa yang nilainya tergolong dalam kriteria sangat baik yaitu RML (95) dan MM (95), dengan presentase sebesar hanya sebesar 10%, sedangkan 3 siswa tuntas lainnya mendapatkan kriteria penilaian baik dengan presentase sebesar 15%. Pada tabel 4.3 juga ditemukan bahwa terdapat 10 siswa yang nilainya mendapatkan kriteria penilaian cukup baik dengan presentase sebesar 50% dan siswa 5 yang nilainya mendapat kriteria kurang baik dengan presentase sebesar 25%.

Hasil dari pelaksanaan siklus I ini peneliti melihat terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hasil pada Siklus I belum maksimal. Pertama, sebagian besar siswa masih kurang percaya diri ketika memerankan tokoh di depan kelas sehingga penyampaian dialog masih terdengar pelan dan kurang lancar. Kedua, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat secara lisan dan mengembangkan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Ketiga, penguasaan kosakata siswa masih terbatas sehingga penyampaian dialog belum berlangsung secara alami. Keempat, siswa belum sepenuhnya memahami karakter tokoh dalam teks hikayat sehingga ekspresi, intonasi, dan penghayatan peran masih kurang optimal. Selain itu, waktu latihan yang diberikan sebelum penampilan masih terbatas sehingga siswa belum memiliki kesempatan yang cukup untuk mempersiapkan penampilannya.

Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada Senin, 20 Juli 2026. Sebelum melakukan tes, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan target siswa yang berjumlah 20. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang terdapat dalam modul ajar.

Sesuai dengan perencanaan yang dilakukan peneliti setelah melaksanakan siklus I, pada pelaksanaan siklus II ini, peneliti memberikan penjelasan kembali mengenai karakter tokoh dan alur cerita, menjelaskan aspek-aspek yang menjadi kriteria penilaian, memberikan waktu latihan yang lebih memadai sebelum penampilan, serta membimbing setiap kelompok selama proses latihan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes pada siklus II, ditemukan bahwa nilai siswa kelas X setelah diterapkan tindakan tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri, mampu menghayati peran dengan lebih baik, serta menunjukkan penilaian peningkatan keterampilan berbicara pada pelaksanaan Siklus II. Pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata siswa dalam tes keterampilan berbicara meningkat menjadi 84,5. pada pelaksanaan siklus II hanya terdapat 2 siswa yang belum memenuhi standar KKTP (75) dengan besar presentase 10% yaitu, OCLM (70), RH (73). sementara itu, 18 siswa lainnya yang sudah memenuhi standar KKTP (75) dengan besar presentase 90% pada hasil pelaksanaan siklus II yaitu, RML (95), ERJ (93), HS (80), MH (85), MM (95), MR (80), PA (85), SA (85), SM (90), SAG (85), TSDM (75), SN (90), SM (95), MR (95), HR (80), JW (78), IR (78), MF (85).

Perolehan nilai siswa pada siklus II berdasarkan kriteria mengalami peningkatan yang signifikan, dimana dari 20 siswa yang tuntas/memenuhi standar KKTP, terdapat 7 siswa yang nilainya tergolong dalam kriteria sangat baik dengan presentase sebesar 35%, dan 11 siswa lainnya mendapatkan kriteria penilaian baik dengan presentase sebesar 55%, sedangkan 2 siswa yang tidak tuntas/belum memenuhi standar KKTP, mendapatkan kriteria penilaian cukup baik dengan presentase sebesar 10%.

Hasil dari pelaksanaan siklus II ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dengan memberikan penjelasan kembali mengenai karakter tokoh dan alur cerita, menjelaskan aspek-aspek yang menjadi kriteria penilaian, memberikan waktu latihan yang lebih memadai sebelum penampilan, serta membimbing setiap kelompok selama proses latihan. Melalui tindakan tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri, mampu menghayati peran dengan lebih baik, serta menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara pada pelaksanaan Siklus II.

Perbandingan Hasil Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan analisis data pada hasil penelitian pelaksanaan Siklus I dan Siklus II pada kegiatan pembelajaran teks hikayat pada siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ende Tahun Ajaran 2025/2026, dapat dibandingkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian sebagaimana digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

No.	Skor	Kategori	Frekuensi		Presentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	75-100	Tuntas	5	18	25%	90%
2.	0-74	Tidak Tuntas	15	2	75%	10%
Jumlah			20	20	100%	100%

Pada tabel ini, menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan setelah dilaksanakan tindakan selama dua siklus yaitu pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 5 siswa yang masuk dalam kategori tuntas atau sudah memenuhi standar KKTP dengan presentase 25%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yakni 18 siswa yang nilainya masuk dalam kategori tuntas atau sudah memenuhi standar KFTP dengan

presentase 90%. Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik batang, berikut.

Gambar Perbandingan Hasil Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II



Perbandingan ketuntasan nilai pada siklus I dan siklus II seperti pada grafik diatas, menunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar sebanyak 65%. Hal ini membuktikan bahwa adanya perubahan dalam proses pembelajaran khususnya penambahan penggunaan metode Role Playing mampu memberikan dampak yang baik pada hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan metode Role Playing pada teks hikayat, terdapat peningkatan prestasi belajar Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar kemampuan berbicara siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ende Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini diketahui dari hasil analisis tes kemampuan berbicara siswa memerankan tokoh-tokoh yang ada pada cerita tersebut, sehingga mencapai nilai rata-rata 90%. Strategi Guru Bahasa Indonesia dalam peningkatan prestasi belajar Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar kemampuan berbicara siswa oleh kelas X SMA Muhammadiyah Ende Tahun Ajaran 2025/2026 tergolong mampu dan sesuai dengan aspek penilaiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. F., Hidayat, R., & Pratama, D. (2025). Perbandingan Efektivitas Metode Role Playing dan Metode Konvensional terhadap Kemampuan Berbicara Siswa SMA. *Jurnal Linguistik Dan Pengajaran Bahasa*, 9(1), 88–102. <https://sinta.kemdikbud.go.id/profile/journal/3456701>
- Purwanti, S., & Umami, L. (2024). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), 112–125. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1234501>
- Rukmi, I. K., & Rochmiyati, N. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 8(1), 45–59. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2345601>