



Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar

Caswita^{1✉}, N. Tati Suryati², Husni Mubarak³, Yanto Maulana Restu⁴, Dodo Murtado⁵

Institut Nahdlatul Ulama Tasikmalaya^{1,3,4,5}, SDN Lengkong Kota Tasikmalaya², Jawa Barat Indonesia

e-mail : caswitamaulana@gmail.com¹, suryatititi@gmail.com², mubarokhusni17951983@gmail.com³, mudmaralmurja@gmail.com⁴, dodomurtado772@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi bahwasannya proses pembelajaran bahasa Indonesia idealnya dapat menjadi wahana yang bermutu bagi peserta didik untuk menumbuhkembangkan kompetensi komunikatifnya. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui metode bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V SD Negeri Lengkong Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Penelitian ini berbasis pada penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini ialah penerapan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Lengkong Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami perkembangan secara bertahap pada setiap siklus tindakan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61 pada tahap prasiklus, menjadi 64,5 pada siklus I, 66,5 pada siklus II, dan mencapai 70 pada siklus III. Secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar 9 poin dari kondisi awal, yang menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu memperbaiki kemampuan berbicara siswa secara berkesinambungan. Kesimpulannya yaitu metode bermain peran layak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan keterampilan berbicara sekaligus membangun kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi peserta didik.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, metode bermain peran (*role playing*), pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Abstract

This study was motivated by the need for Indonesian language learning to serve as a high-quality medium for developing students' communicative competence. The aim of this study was to determine whether the role-playing method could improve the speaking skills of fifth-grade students at SD Negeri Lengkong, Tawang District, Tasikmalaya City. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design. The findings showed that the implementation of the role-playing method effectively improved students' speaking skills in Indonesian language learning. Students' average scores increased progressively from 61 in the pre-cycle to 64.5 in Cycle I, 66.5 in Cycle II, and 70 in Cycle III, representing an overall improvement of 9 points. These results indicate that the intervention consistently enhanced students' speaking abilities. In addition to improving learning outcomes, the role-playing method also fostered students' confidence, communication skills, and active participation in the learning process. Therefore, the role-playing method is recommended as an effective instructional strategy for improving speaking skills and strengthening students' communicative competence in elementary school.

Keywords: speaking skills, role-playing method, Indonesian language learning, elementary school

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan lisan yang penting, karena berbicara merupakan alat komunikasi dengan sesama. Mampu berbicara efektif sangatlah penting dalam segala bentuk interaksi manusia. Resmi, & Juanda, (2007) menyebutkan bahwa “orang dewasa yang memiliki kemampuan berbicara yang baik dapat memperoleh keuntungan-keuntungan sosial maupun profesional.”

Aktivitas berbicara yang efektif juga penting untuk kegiatan-kegiatan di sekolah. Siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang baik cenderung disukai oleh teman dan gurunya, serta mendukung dalam prestasi belajarnya (Fatmawati, 2015). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Casden dan Heath dalam Tompkins yang dikutip oleh Resmi, & Juanda, (2007) menunjukkan bahwa “siswa mendapat manfaat dari kegiatan berbicara formal dan informal selama berada di sekolah dan bahwa bahasa sangat perlu untuk proses belajar.” Oleh sebab itu, keterampilan berbicara secara efektif dalam berbagai situasi dan keperluan merupakan tujuan dasar dari pengajaran bahasa di sekolah dasar.

Menurut Tompkins (Resmini, & Juanda, 2007) mengungkapkan bahwa “berbicara merupakan bentuk bahasa ekspresif yang utama.” Dalam komunikasi sehari-hari, baik anak-anak maupun dewasa, lebih sering menggunakan bahasa lisan (berbicara) dari pada tulisan. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran bahasa Indonesia idealnya dapat menjadi wahana yang bermutu bagi siswa untuk menumbuhkembangkan kompetensi komunikatifnya. Proses pembelajaran bahasa Indonesia seperti itu, tentunya akan mampu mewujudkan lulusan yang melek huruf dalam arti yang luas (Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, M., 2020).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk mengembangkan kompetensi literasi peserta didik melalui kemampuan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif, kritis, dan santun dalam berbagai konteks, baik lisan, tulis, maupun multimodal. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan apresiatif terhadap karya sastra Indonesia sebagai bagian dari pembentukan karakter serta penguatan Profil Pelajar Pancasila (Salsabilla, Jannah, & Juanda, 2023). Namun pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Indonesia yang ada saat ini belum seperti yang diharapkan. Sebagaimana hasil temuan dari penelitian The International Association for the Evaluation of Educational Achievement pada Tahun 1992 yang disunting oleh Halimah (2007:32) menunjukan bahwa kemampuan membaca siswa sekolah dasar berada pada urutan ke-26 dari ke-27 negara yang menjadi sampel penelitiannya. Begitu pula dengan kemampuan menulis.

Dari hasil penelitian di atas, menggambarkan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya, masih lebih banyak mengutamakan pada pembinaan pengetahuan bahasa, daripada pembinaan keterampilan berkomunikasi.

Hasil penelitian di atas juga terbukti di tempat peneliti mengajar, yakni di Kelas V SD Negeri Lengkong Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Para siswa umumnya kurang sekali dilatih untuk mengembangkan keterampilan komunikasinya, terutama berbicara. Hal itu terjadi karena pembelajaran bahasa umumnya diajarkan secara monoton dan cenderung pasif. Suasana tersebut terjadi karena seorang guru lebih sering menggunakan metode ceramah dari pada metode yang lainnya yang lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Kemudian terjadi ketidakseimbangan dalam pengajaran keterampilan berbahasa. Guru tidak seimbang dalam mengajarkan ke empat aspek bahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Guru lebih sering menjadikan posisi siswa sebagai penyimak. Seorang guru lebih aktif berbicara di depan daripada siswanya. Tentunya hal ini sangat menghambat dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa. Sehingga, ketika siswa disuruh berbicara di depan kelas mereka tidak memiliki keberanian karena mereka tidak terbiasa

untuk berbicara. Siswa sangat susah bila disuruh berbicara ke depan kelas. Banyak yang masih malu-malu, atau tersendat-sendat serta berkeringat dingin bila disuruh berbicara ke depan kelas. Untuk itulah guru harus semaksimal mungkin melatih keterampilan berbicara siswa (Agustina, 2017).

Selain dari proses pembelajaran, tingkat keterampilan berbicara siswa juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Pada umumnya siswa menggunakan bahasa Ibu, yakni bahasa Sunda, dalam berkomunikasi dengan lingkungannya. Baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat pada umumnya. Hal ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Sehingga ketika siswa berbicara menggunakan bahasa Indonesia terkesan kaku dan lambat. Jika hal ini tidak diperbaiki, maka keterampilan berbicara siswa tidak akan mengalami peningkatan (Aulia, Fitriani, & Handayani, 2023). Dan itu merupakan suatu masalah, padahal keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan yang penting dimiliki dalam proses interaksi dalam kehidupan bermasyarakat. Bahkan tidak sedikit orang menjadi sukses karena memiliki keterampilan berbicara yang baik (Rahimah, 2022).

Berdasarkan hasil kajian teori dan pengalaman empirik tersebut, untuk itulah diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran. Yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang mendukung terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, guru tidak mungkin memberikan teori dengan berceramah kepada siswa. Akan tetapi siswa harus mengalami sendiri bagaimana berbicara yang baik. Menurut Djago Tarigan (Resmini, dkk., 2009:3165), salah satu metode yang bisa diterapkan dalam pengajaran berbicara adalah metode bermain peran (*role playing*).

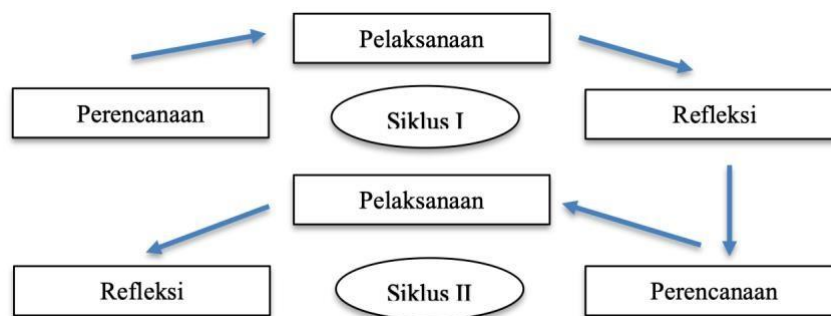
Salah satu keunggulan metode bermain peran (*role playing*) antara lain, dengan metode ini siswa dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung, karena kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa psikologis atau sosial tersebut. Dengan metode ini siswa secara langsung menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, meskipun hanya dalam sebuah peran tertentu. Jika membelajarkan berbicara tidak melalui praktek langsung, siswa akan mengalami kesulitan dalam berbicara.

Penerapan metode bermain peran juga memungkinkan terciptanya suatu kondisi pembelajaran yang aktif dan dinamis, karena pada umumnya siswa menyukai dan antusias manakala pengajaran tersebut menyangkut kehidupan mereka sehari-hari di lingkungan masyarakat.

Berangkat dari pemikiran di atas maka peneliti terfokus pada penelitian untuk mengungkap efektivitas metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar” (Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada siswa Kelas V SD Negeri Lengkong Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbasis pada penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan bertujuan mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung (Sumadi Suryabrata, 2021). Penelitian tindakan ini juga dilakukan secara bertahap sesuai model siklus dari Kemmis and McTaggart yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi (Primandiri dkk, 2025). Penelitian ini hanya dilakukan dua siklus, siklus pertama terdiri dari observasi lapangan sekaligus menyusun perencanaan awal, pelaksanaan tindakan disertai pengamatan secara intensif, diakhiri dengan refleksi. Pada siklus kedua, dilakukan perencanaan lanjutan, pelaksanaan tindakan, dan perefleksian kembali. Adapun alur penelitian tindakan kelas dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi dijabarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur PTK Kemmis & McTaggart

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Jumlah siklus disesuaikan dengan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian. Apabila target belum tercapai pada siklus pertama, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan terpenuhi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, peneliti melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi awal, wawancara dengan guru, dan analisis hasil belajar peserta didik. Selanjutnya dilakukan studi pustaka untuk memperoleh landasan teori yang relevan. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, peneliti menyusun proposal penelitian, menentukan tujuan penelitian, menyusun perangkat pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, serta mengurus perizinan kepada kepala sekolah dan pihak terkait.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan (Planning)

Peneliti menyusun modul ajar atau RPP, menyiapkan media pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi, tes hasil belajar, serta perangkat evaluasi.

2) Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai skenario yang telah dirancang, sedangkan peneliti mengamati jalannya pembelajaran. Tindakan yang diberikan disesuaikan dengan model, metode, atau media pembelajaran yang menjadi fokus penelitian.

3) Observasi (Observing)

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, aktivitas peserta didik, keterlibatan siswa, serta hasil belajar yang dicapai. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

4) Refleksi (Reflecting)

Data hasil observasi dan hasil belajar dianalisis untuk mengetahui keberhasilan tindakan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Tahapan pada siklus II dan siklus berikutnya sama dengan siklus I, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Perbedaannya terletak pada adanya perbaikan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya sehingga kualitas pembelajaran terus meningkat hingga indikator keberhasilan tercapai.

3. Tahap Akhir

Setelah indikator keberhasilan penelitian tercapai, peneliti melakukan analisis keseluruhan hasil penelitian, menyusun pembahasan, menarik kesimpulan, memberikan rekomendasi, serta menyusun laporan penelitian secara lengkap.

Subjek yang diteliti adalah siswa sekolah menengah pertama kelas V SDN Lengkong Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya, yang sudah memasuki bab atau materi teks pidato, dan memiliki masalah motivasi belajar yang rendah. Sehingga dari total keseluruhan populasi dan sampel, sampel yang dipilih adalah kelas V berjumlah 20 siswa. Sumber data pada penelitian merupakan lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi, dan angket motivasi belajar siswa selama tindakan berlangsung.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan observasi dan tes selama dua siklus. Teknik observasi dilakukan melalui pengamatan dimana peneliti melihat secara langsung proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tes merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam kondisi tertentu, menggunakan metode yang telah ditetapkan (Arikunto, 2008).

Tes merupakan kumpulan pertanyaan yang harus dijawab dan ditanggapi oleh individu yang di tes, dengan tujuan untuk mengukur aspek tertentu dari perilaku seseorang. Pada siklus pertama, peneliti menggunakan instrumen LKPD yang disusun menyesuaikan kondisi dan minat siswa. Pada instrumen LKPD ini peneliti menggunakan metode problem based learning berbasis investigasi kelompok secara multimodal. Data mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran dikumpulkan melalui lembar observasi yang dirancang untuk mencatat keterlibatan siswa selama tindakan berlangsung, kemudian dalam proses pembelajaran terutama dalam mengukur motivasi belajar siswa. Pada siklus kedua, peneliti menyediakan media ajar berbasis teknologi berupa Wordwall yakni platform digital pendidikan yang dilengkapi dengan lembar observasi kedua untuk mengukur seberapa baik pendekatan yang digunakan pada siklus pertama dan siklus kedua. Data yang diperoleh melalui lembar observasi dan tindakan langsung terkait aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dianalisis berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sebagaimana yang disebutkan oleh Said (2019), siswa yang memiliki tingkat aktivitas antara 76% hingga 100% dapat diklasifikasikan dalam kategori sangat baik yang menunjukkan partisipasi aktif dan optimal dalam pembelajaran. Sedangkan siswa yang tingkat aktivitasnya dalam rentang 51% hingga 75% termasuk dalam kategori Baik. Adapun bila siswa memiliki tingkat aktivitas 50% kebawah maka dapat diklasifikasikan pada kategori rendah. Kategori dalam penilaian penskoran pada lembar kerja peserta didik diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Soal Uraian

Nomor Soal	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Bobot Skor
1	50-70	70	70
2	30	30	30
Skor Perolehan		100	100

Penghitungan skor sementara menggunakan formula berikut:

$$\text{Nilai Uraian} = \text{Skor Perolehan} \times \text{Bobot Skor Maksimum}$$

Untuk menghitung data yang diperoleh dalam lembar kuisioner observasi motivasi siswa, peneliti menyediakan indikator berbasis skala dari 1 sampai 4 dengan kategori penskoran sebagai berikut:

- 957 *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar - Caswita, N. Tati Suryati, Husni Mubarak, Yanto Maulana Restu, Dodo Murtado*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i4.9319>

Tabel 2. Skala Penilaian Observasi Motivasi

Tingkat Motivasi (%)	Hasil Penilaian	Kategori
81-100%	4	Sangat Baik
80-61%	3	Baik
60-41%	2	Kurang
40-0%	1	Sangat Kurang

Kemudian data yang diperoleh dari angket dianalisis untuk melihat presentase tingkat motivasi peserta didik dengan menentukan golongan tingkat motivasi belajar siswa menggunakan rumus pengukuran sebagai berikut:

Presentase motivasi siswa = Jumlah skor yang didapat

Jumlah pernyataan x 100%

Selanjutnya penentuan kriteria menurut Ahmad Farhan Sagara dkk. (2023) harus memperhatikan rentangan bilangan pada kategori motivasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil

Dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas metode bermain peran (role playing) dalam pengajaran berbicara di kelas V SD Negeri Lengkon Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

a. Gambaran awal

Gambaran awal tentang hasil belajar siswa pada tahap peninjauan atau prasiklus memperoleh hasil rata-rata 61. Artinya keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode bermain peran (role playing) dalam pembelajaran berbicara bisa dikatakan rendah.

b. Gambaran hasil penerapan metode bermain peran (role playing).

Gambaran hasil penerapan metode bermain peran (role playing) ini secara umum dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dilihat dari perolehan nilai pada tindakan penelitian prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III terdapat peningkatan kemampuan berbicara yang cukup menggembirakan. Berikut nilai yang diperoleh:

- Nilai rata-rata meningkat dari 61 pada prasiklus menjadi 64,5 pada siklus I dan 66,5 pada siklus II serta pada siklus III menjadi 70.
- Peningkatan dari prasiklus ke siklus I sekitar 5 %, dari siklus I ke siklus II sekitar 4 %, dan dari siklus II ke ada siklus III 5 %.

Gambaran tentang hasil belajar siswa setelah diterapkan metode bermain peran (role playing) pada saat melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup baik pada setiap siklusnya dan memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara sehingga siswa mampu berbicara dengan lancar, intonasi dan lafal yang jelas serta memiliki keberanian dengan suara yang lantang.

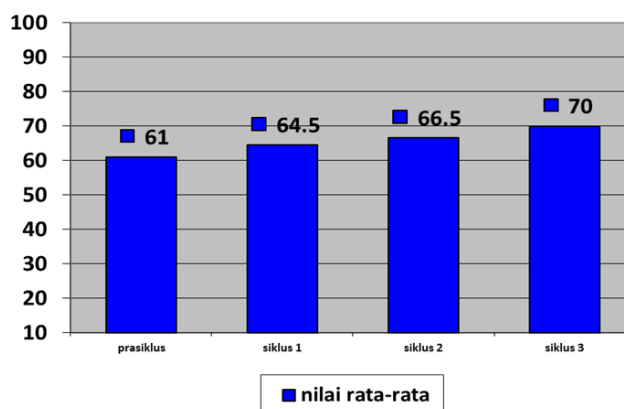
Hasil yang meningkat dari evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan diantaranya adalah:

1. Penggunaan kalimat atau kosakata yang lebih baik dalam berbicara.
2. Kejelasan lafal dan intonasi. Hal ini bisa dilihat dari kemiripan seperti peran sebenarnya.
3. Keberanian siswa untuk berbicara depan kelas.
4. Motivasi belajar siswa lebih meningkat ini dilihat dari antusias siswa dalam pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan. Karena siswa merasa pembelajaran yang dilakukan berbeda dengan pembelajaran yang

sering dilakukan seperti biasanya (pembelajaran dengan metode ceramah) dan peneliti yakin pembelajaran seperti ini dirasakan siswa lebih menarik dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah, karena pembelajaran dengan metode ceramah lebih sering digunakan dalam pembelajaran sebelumnya (pembelajaran monoton).

5. Adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek berbicara.

Hasil pra-siklus sampai siklus III dapat dilihat dalam bentuk diagram batang, untuk membandingkan peningkatan dari hasil belajar berbicara dengan menggunakan bermain peran (role playing).



Gambar 1. Nilai Rata-Rata Hasil Prasiklus Sampai Siklus III

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata dari setiap tahap pengukuran. Nilai rata-rata pada tahap pertama sebesar 61, kemudian meningkat menjadi 64,5 pada tahap kedua. Selanjutnya, nilai rata-rata kembali mengalami kenaikan menjadi 66,5 pada tahap ketiga dan mencapai 70 pada tahap keempat.

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 9 poin dari nilai awal (61) hingga nilai akhir (70). Hal ini menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar yang konsisten pada setiap tahap. Tren peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa proses atau metode pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil meningkatkan nilai rata-rata siswa secara bertahap hingga mencapai hasil yang lebih baik pada tahap akhir

Pembahasan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Melalui keterampilan berbicara, peserta didik dapat menyampaikan gagasan, mengungkapkan perasaan, bertanya, berdiskusi, serta berkomunikasi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya. Namun, dalam praktik pembelajaran masih banyak siswa yang mengalami kesulitan berbicara di depan kelas. Mereka cenderung pasif, kurang percaya diri, malu menyampaikan pendapat, serta memiliki keterbatasan kosakata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara memerlukan strategi yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berlatih secara langsung (Basri, Hasan, 2017).

Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka terdorong menggunakan bahasa secara alami dalam konteks komunikasi yang nyata. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya belajar mengucapkan kata-kata, tetapi juga

melatih intonasi, ekspresi, kelancaran berbicara, kemampuan menyusun kalimat, serta keberanian tampil di depan orang lain.

Menurut Wea, Bunga, & Helvina, (2025), metode *role playing* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami nilai, perilaku sosial, serta kemampuan berkomunikasi melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran bahasa, metode ini memungkinkan siswa belajar menggunakan bahasa sesuai konteks sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dibandingkan sekadar menghafal teori atau membaca teks (Latifah, Munandar, & Giri Prasetyo, 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, karakteristik peserta didik yang masih menyukai aktivitas bermain menjadikan metode bermain peran sangat relevan untuk diterapkan (Mardalena, 2018). Anak-anak lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat secara langsung dalam suatu aktivitas. Guru dapat menyajikan berbagai situasi sederhana, misalnya percakapan di pasar, di sekolah, di rumah, di rumah sakit, atau dalam kegiatan musyawarah. Melalui kegiatan tersebut siswa belajar memilih kosakata yang tepat, menyampaikan pendapat dengan santun, mendengarkan lawan bicara, serta memberikan respons secara spontan (Nurhasanah, 2023).

Penerapan metode bermain peran umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menentukan tema, menjelaskan tujuan pembelajaran, membagi kelompok, menentukan tokoh yang akan diperankan, memberikan waktu latihan, melaksanakan pementasan, kemudian melakukan refleksi dan evaluasi bersama (Nabilah, & Feri Tirtoni, 2024). Pada tahap evaluasi, guru memberikan umpan balik mengenai aspek pelafalan, kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan kosakata, keberanian tampil, serta kemampuan berinteraksi dengan teman.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penelitian Astuti dan Sukma (2021) menemukan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kelancaran berbicara selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dan hasil keterampilan berbicara pada setiap siklus tindakan.

Penelitian Irmalati (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Setelah penerapan metode tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri, aktif berdiskusi, serta mampu menyampaikan ide secara lebih sistematis dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Temuan serupa dikemukakan oleh Maburri, Zuniar Kamaluddin, dkk. (2017) yang menyatakan bahwa metode *role playing* menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa lebih berani berkomunikasi di depan kelas. Selain meningkatkan kemampuan berbicara, metode ini juga berdampak positif terhadap kerja sama kelompok, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial peserta didik.

Secara teoritis, keberhasilan metode bermain peran juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Ketika siswa memerankan suatu tokoh, mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi membangun sendiri pemahaman melalui interaksi, komunikasi, dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar cenderung bertahan lebih lama.

Selain meningkatkan kemampuan berbicara, metode bermain peran turut mengembangkan berbagai kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berkomunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), kreativitas (*creativity*), dan berpikir kritis (*critical thinking*). Kompetensi tersebut sangat dibutuhkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik, dan kontekstual.

Dengan demikian, metode bermain peran merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna, peserta didik memperoleh kesempatan berlatih berkomunikasi secara nyata, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal. Berbagai hasil penelitian juga memperkuat bahwa metode ini mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar keterampilan berbicara sehingga layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini ialah penerapan metode bermain peran (role playing) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Lengkong Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami perkembangan secara bertahap pada setiap siklus tindakan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61 pada tahap prasiklus, menjadi 64,5 pada siklus I, 66,5 pada siklus II, dan mencapai 70 pada siklus III. Secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar 9 poin dari kondisi awal, yang menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu memperbaiki kemampuan berbicara siswa secara berkesinambungan.

Selain peningkatan nilai hasil belajar, metode bermain peran juga memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, memiliki keberanian untuk berbicara di depan kelas, mampu menggunakan kosakata yang lebih tepat, serta menunjukkan peningkatan dalam aspek kelancaran berbicara, pelafalan, dan intonasi. Suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang didominasi metode ceramah. Kesempatan untuk memerankan berbagai situasi komunikasi juga membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri serta kemampuan menyampaikan gagasan secara lebih sistematis.

Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai kajian terdahulu yang menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Melalui pengalaman belajar secara langsung, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, serta keterampilan sosial yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, metode bermain peran layak dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara di sekolah dasar. Guru disarankan untuk menerapkan metode ini secara kreatif dengan memilih tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mereka memperoleh kesempatan berlatih berkomunikasi dalam situasi yang nyata. Penerapan metode bermain peran secara berkelanjutan diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk peserta didik yang lebih percaya diri, komunikatif, aktif, dan mampu berinteraksi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. *AKSARA Jurnal Bahasa Dan Sastra* 18(1), 84-99
- Astuti, R., & Sukma, E. (2021). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v6i1.39996>

- 961 *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar - Caswita, N. Tati Suryati, Husni Mubarok, Yanto Maulana Restu, Dodo Murtado*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i4.9319>
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Bima Aksara.
- Aulia, N., Fitriani, R., & Handayani, S. (2023). Analisis kemampuan menulis peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3245–3254.
- Basri, Hasan. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang. *Jurnal: Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Dasar FKIP*, 1(1), 42.
- Fatmawati, 2015. *Pengertian Metode Role Playing*. Jakarta: Media PRESS
- Irmalati. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 1(2).
- Latifah, N., Munandar, K., & Giri Prasetyo, W. (2023). Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role Playing berbasis PBL pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bioshell*, 12(2), 91– 102.
<https://doi.org/10.56013/bio.v12i2.2386>
- Mabruri, Zuniar Kamaluddin, dkk. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V melalui Metode Role Playing. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pembelajaran*, 1(2).
- Mardalena, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. In *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(1), 128.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5345>
- Nabilah, A. A., & Feri Tirtoni. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 200– 210.
- Nurhasanah, I. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasibelajar. *Uniedu*, 4(2), 182–191.
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, M. (2020). Penerapan sistem informasi manajemen pendidikan dalam proses pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1408-142.
- Primandiri, dkk. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Gaya Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1067-1078.
- Rahimah, R. (2022). Peningkatan kemampuan guru SMP Negeri 10 Kota Tebingtinggi dalam menyusun modul ajar kurikulum merdeka melalui kegiatan pendampingan tahun ajaran 2021/2022. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 92- 106.
- Resmini, N. & Juanda, D. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI PRESS.
- Said. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (1), 9-17.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Sumadi, S. (2021). *Metodologi Penelitian*. Depok : RajaGrafindo Permata
- Wea, Y. T., Bunga, M. H. D., & Helvina, M. (2025). Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8, 2286–2291.