

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V  
SDN 1 PURWOSARI**

Adea Nur Azizah, Zahrudin Hodsay , Aldora Pratama

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

[adeanuraziza@gmail.com](mailto:adeanuraziza@gmail.com), [zhodsay@gmail.com](mailto:zhodsay@gmail.com), [aldorapratama7271@gmail.com](mailto:aldorapratama7271@gmail.com)

**ABSTRACT**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Purwosari. Penelitian ini menggunakan metode ***true experimental*** dengan desain *posttest-only control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang belajar dengan metode *role playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode biasa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen sebesar 77,6, sedangkan kelas kontrol hanya 48,8. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki keterampilan berbicara yang baik dengan skor rata-rata 81,6 pada lima aspek, yaitu lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan ekspresi. Uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan  $t_{hitung} = 8,505$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,697$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $df = 30$ . Selain itu, nilai signifikan ( $sig$ ) = 0,000 ( $< 0,05$ ). Sehingga,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, metode *role playing* berpengaruh secara signifikan dalam keterampilan berbicara siswa dan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** *role playing*, keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia.

**ABSTRAK**

This study aims to determine the effect of the application of the *role playing* method on speaking skills in Indonesian language learning among fifth-grade students at SDN 1 Purwosari. This research used a ***true experimental method*** with a *posttest-only control group design*, involving two groups: the experimental group, which learned through the role-playing method, and the control group, which received conventional instruction. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 77.6, while the control class scored only 48.8. Observations also indicated that students in the experimental group demonstrated good speaking skills, with an average score of 81.6 across five aspects: pronunciation, intonation, vocabulary, fluency, and expression. The Independent Samples t-Test showed a result of  $t_{observed} = 8.505$ , which is greater than  $t_{table} = 1.697$  at a 5% significance level with  $df = 30$ . Furthermore, the significance value ( $sig$ ) = 0.000 ( $< 0.05$ ). Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, the *role playing* method has a

significant effect on students' speaking skills and can serve as an effective and enjoyable teaching strategy.

**Keywords:** *role playing*, speaking skills, Indonesian language.

## **A. Pendahuluan**

Kurikulum berperan sebagai panduan utama yang menentukan arah dan tujuan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk nilai-nilai moral, sosial, dan emosional siswa. Begitulah dengan pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan dasar.

Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi penting diajarkan dengan pendekatan yang efektif agar siswa mampu menyampaikan ide secara jelas dan percaya diri. Menurut Yunus (2021, h. 21) bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Dan menurut Amelia (2024, h. 2) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengajarkan keterampilan berbahasa yang baik dan benar, meliputi

menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang penting adalah keterampilan berbicara.

Berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan maksud, gagasan, dan ide melalui sistem tanda yang dapat didengar dan dipahami, dengan melibatkan koordinasi sejumlah otot tubuh. Keterampilan berbicara juga merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin sering berlatih, semakin baik keterampilan berbicara seseorang (Susanti, 2020, h, 3-4). Dengan menguasai keterampilan berbicara siswa akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai dengan konteks dan situasi saat siswa sedang berbicara.

Tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif. Menurut Herianto (2020, h. 414) tujuan berbicara terdapat lima golongan: 1) Menghibur, 2) Menginformasikan, 3) Menstimulasi, dan 4) Menggerakkan. Indikator

menurut Tarigan dalam (Maulani, dkk, 2021, h. 30) yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa, yaitu: 1) Lafal (Pengucapan bunyi bahasa secara tepat dan jelas), 2) Intonasi (Naik turunnya nada suara dalam kalimat), 3) Kosakata (Kekayaan dan ketepatan pemilihan kata dalam berbicara), 4) Kelancaran (Kemampuan berbicara secara terus-menerus, runtut, dan tidak terputus-putus oleh banyak jeda, pengulangan, atau keraguan). 5) Ekspresi (Penggunaan gerak wajah, tangan, dan nada suara).

Metode pembelajaran merujuk pada strategi atau pendekatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Metode pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *role playing*. *Role playing* (bermain peran) merupakan metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain (Chadijah, 2023, h. 165). Metode *role playing* (bermain peran) merupakan

pendekatan yang mengajak siswa berperan aktif, memerankan karakter lain, serta memahami perspektif orang lain.

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada metode *role playing*, menurut Ruminati dalam (Rahim & Dwiprabowo, 2020, h. 213) menyatakan bahwa kelebihan *role playing* sebagai berikut: 1. Melatih siswa untuk berkreaitif dan berinisiatif. 2. Melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya. 3. Memupuk siswa yang memiliki bakat seni dengan baik melalui bermain peran yang sering dilakukannya dengan metode ini. 4. Memupuk kerja sama antar teman dengan lebih baik. 5. Membuat siswa merasa senang, karena dapat menghibur teman-temannya. Adapun kekurangan *role playing* sebagai berikut: 1. Pada umumnya yang aktif yang hanya berperan saja. 2. Cenderung dominan unsur reaksinya daripada kerjanya, karena berlatih *role playing* memerlukan banyak waktu dan tenaga. 3. Membutuhkan ruang yang cukup luas. 4. Sering mengganggu kelas disebelahnya.

Adapun Karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran *role playing* adalah: 1. Biasanya

melibatkan lebih dari satu individu. 2. Terdapat kolaborasi antara peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. 3. Setiap peserta didik akan memerankan peran yang sesuai dengan skenario yang diberikan. 4. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan yang mereka miliki (Pratiwi, 2021, h. 141).

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *role playing* menurut Tarigan (Afri, dkk, 2024, h. 137) adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan atau pemanasan, 2) Memilih Pemain (Partisipan), 3) Menata panggung (atau ruang kelas), 4) Menyiapkan pengamatan (Observer), 5) Memainkan peran, 6) Diskusi dan evaluasi, 7) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Aprilini, 2023, h. 112) dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran SBDP SDN 1 Gajah Mati”, metode *role playing* membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran SBDP. Siswa menjadi lebih percaya diri saat tampil di depan kelas dan lebih serius dalam menceritakan pengalaman pribadi.

Berdasarkan pernyataan dari rumusan masalah “Apakah penerapan metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Purwosari?”, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut: ( $H_a$  Penerapan metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Purwosari), begitu juga  $H_0$  dengan sebaliknya.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *true experimental design* yang memakai *posttest-only control group design*. Dalam desain ini, peneliti membagi peserta menjadi dua kelompok yang dipilih secara acak, kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (yaitu, penerapan metode *role playing*) dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut (atau menerima perlakuan lain yang berbeda, metode pembelajaran konvensional).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Purwosari yang beralamat di Jl. Krisna RT. 17 RW. 01 Desa

Purwosari, kec. Lais, kab. Musi Banyuasin. Populasi dan sampel menggunakan kelas Va 15 siswa dan Vb 17 siswa. Karena, berdasarkan hasil observasi mengenai kegiatan belajar di SD Negeri 1 Purwosari, khususnya di kelas V, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian eksperimen ini adalah meliputi (1) observasi, (2) tes, dan (3) dokumentasi:

1. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran serta keterampilan berbicara siswa selama penerapan metode *role playing* di kelas V SDN 1 Purwosari. Penilaian dilakukan dengan mengamati penampilan siswa saat memerankan tokoh dalam skenario yang telah disiapkan oleh guru. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mencatat kemampuan berbicara siswa berdasarkan lima indikator utama, yaitu lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan ekspresi.
2. Tes dalam penelitian ini yaitu tes lisan yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa secara individu setelah

mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. Penilaian dilakukan berdasarkan lima indikator keterampilan berbicara, yaitu lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan ekspresi.

3. Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini berupa foto-foto hasil dari kegiatan, rekaman suara atau video untuk memperkuat bukti proses pelaksanaan kegiatan dan hasil dari penerapan metode *role playing*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* memperoleh rata-rata nilai 77,6 (kategori sangat baik), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 48,8 (kategori cukup). Hasil observasi juga mendukung temuan ini, dengan rata-rata skor 81,6 pada lima indikator keterampilan berbicara (lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan ekspresi). Siswa di kelas eksperimen tampak lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

**Tabel. Hasil Posttest**

| Kelas      | Siswa | Nilai Min | Nilai Maks | Rata-rata |
|------------|-------|-----------|------------|-----------|
| Eksperimen | 15    | 65        | 95         | 77,6      |
| Kontrol    | 17    | 25        | 65         | 48,8      |

(Sumber: Peneliti)

**Tabel. Hasil Observasi Kelas Eksperimen**

| Res                    | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | Skor | Nilai  |
|------------------------|----|----|----|----|----|------|--------|
| AA                     | 3  | 3  | 4  | 4  | 2  | 16   | 80     |
| AA                     | 3  | 3  | 4  | 4  | 2  | 16   | 80     |
| APT                    | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 16   | 80     |
| LHZ                    | 3  | 4  | 3  | 2  | 3  | 15   | 75     |
| FA                     | 4  | 3  | 3  | 4  | 3  | 17   | 85     |
| SFK                    | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 19   | 95     |
| ASS                    | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 17   | 85     |
| AS                     | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 17   | 85     |
| SW                     | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 18   | 90     |
| AAR                    | 4  | 3  | 3  | 4  | 2  | 16   | 80     |
| SN                     | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 17   | 85     |
| RJL                    | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 14   | 70     |
| UA                     | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 16   | 80     |
| GA                     | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 16   | 80     |
| NK                     | 3  | 3  | 3  | 4  | 2  | 15   | 75     |
| <b>Total Rata-rata</b> |    |    |    |    |    |      | 81,666 |

(Sumber: Peneliti)

Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi 0,089 (kelas eksperimen) dan 0,443 (kelas kontrol), yang lebih besar dari 0,05, sehingga data terdistribusi normal. Uji homogenitas dengan *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,742 ( $> 0,05$ ), yang berarti varians kedua kelompok homogen. Oleh karena itu, data layak dianalisis menggunakan uji parametrik *Independent Samples t-Test*.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan output SPSS versi 26, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,505 dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 30. Untuk taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $df = 30$ , nilai  $t_{tabel}$  adalah sebesar 1,697. Karena  $t_{hitung} (8,505) > t_{tabel} (1,697)$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berbicara siswa yang diajar dengan metode *role playing* dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

Temuan ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang juga menegaskan pengaruh positif metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Aprilini (2023) menyatakan bahwa metode ini dapat meningkatkan kepercayaan diri

siswa saat berbicara di depan kelas. Dan penelitian Chairunnisa Lubis dan Sahkholid Nasution (2024) juga menunjukkan bahwa metode *role playing* berdampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Nilai rata-rata pre-test 68,33 meningkat menjadi 81,95 pada post-test, dengan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  yang menunjukkan perbedaan yang signifikan.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dengan rata-rata nilai posttest yang mencolok antara kelas eksperimen (77,6) dan kelas kontrol (48,8). Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki keterampilan berbicara yang baik berdasarkan lima indikator yang diamati, yaitu lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan ekspresi, dengan rata-rata skor sebesar 81,6. Serta hasil uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} (8,505) > t_{tabel} (1,697)$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 30. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti metode *role playing* memberikan pengaruh signifikan

terhadap keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 1 Purwosari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). *Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, vol, 2(2), 133–140.  
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Amelia, D. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Tanah Datar: Intelektual Edu Media.
- Aprilini, L. (2023). *Implementasi Metode Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran SBDP SD Negeri 1 Gajah Mati*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.  
<http://eprints.univpgripalembang.ac.id/1113/>
- Chadijah, S. (2023). *Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, vol, 4(2), 161-174.  
<https://doi.org/10.57171/jesi.v3i2>
- Harianto, E. (2020). *Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara*. Didaktika: Jurnal Kependidikan,

vol, 9(4), 411-422.  
<https://doi.org/10.58230/27454312.56>

Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, vol, 1(2), 210-217.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>

Susanti, E. (2020). *Keterampilan Berbicara*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Yulianto, A., Sofiasyari, I., Farikhin, L., & Rogibah. (2023). *Model-model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.

Yunus, M. (2021). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Banten: Universitas Terbuka.