

**PENGARUH ROLE PLAYING GAME DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA
KELAS II SDN 89 PALEMBANG**

Ade Andella Putri ¹, Liza Murniviyanti², David Budi Irawan³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas PGRI Palembang

³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹adeadellaputry@gmail.com, ²lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id , Davidbudi.irawan@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing game* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di SD Negeri 89 Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *Pretest-Posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas II SD Negeri 89 Palembang yang berjumlah 28 Siswa laki-laki dan 32 siswa perempuan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampel Random Sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes berbentuk essay sejumlah 20 soal pertanyaan, Observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *independent sampel t-test*. Hasil analisis data diperoleh $t_{hitung} = 0,000 < \text{dari } t_{tabel} = 1,671$ dengan taraf signifikansi 5%. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode *Role Playing game* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SD Negeri 89 Palembang.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, *Role Playing Game*, Kemampuan berbicara

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Role Playing game method to improve students' speaking ability at SD Negeri 89 Palembang in the Indonesian Language subject. This study is an experimental study with a Pretest-Posttest control group design. The population in this study were all class II of SD Negeri 89 Palembang, totaling 28 male students and 32 female students. The sample used in this study was a Random Sampling Sample. Data collection was carried out with an essay test of 20 questions, Observation and documentation. The data obtained were analyzed using the independent sample t-test. The results of the data analysis obtained $t_{count} = 0.000 < \text{from } t_{table} = 1.671$ with a significance level of 5%. The results of the study showed that there was a significant influence by using the Role Playing game method to improve students' speaking ability at SD Negeri 89 Palembang.

Keywords: Learning Method, *Role Playing Game*, Speaking Ability

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses transfer ilmu, nilai, dan pembentukan kepribadian siswa. Dalam konteks ini, Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan, membangun kepercayaan diri, serta memperkuat pendidikan karakter siswa (Mailida et al., 2023).

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Junaedi, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan keterampilan dasar seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang kesemuanya bertujuan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik secara intelektual, sosial, maupun emosional (Rahmah dan Nasution, 2024). Selain itu, bahasa berfungsi sebagai simbol untuk menyampaikan gagasan dan informasi, yang menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia sebuah keterampilan penting bagi kehidupan manusia (Dumaini et al., 2023).

kemampuan berbicara adalah keterampilan terpenting karena seseorang sering kali dinilai

berdasarkan kemampuannya berbicara. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti kesulitan menyampaikan pendapat, kurang percaya diri, dan rasa malu bertanya. Kesulitan ini sebagian besar disebabkan oleh pembelajaran yang kurang interaktif serta dominasi metode konvensional dalam pengajaran Bahasa Indonesia Mailani (2022).

Metode pembelajaran yang digunakan guru juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan berbicara siswa. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas tanpa memberikan ruang yang cukup untuk interaksi dan ekspresi siswa secara aktif (Rahmah, 2022). Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, pendekatan seperti ini dinilai kurang relevan karena tidak mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut penguasaan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, yang dikenal dengan istilah 4C (*Critical Thinking*,

Communication, Collaboration, Creativity). Keterampilan komunikasi, terutama komunikasi lisan, menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar (Suciati.2021) . Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi siswa untuk berbicara, berdiskusi, dan berekspresi secara bermakna.

Salah satu metode pembelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah metode *Role Playing Game*. *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menekankan aspek sosial dan kerjasama siswa (Pratiwi, 2019) Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara melalui permainan peran yang melibatkan interaksi langsung dengan teman sebaya dalam konteks tertentu (Izzati et al., 2024). Dengan memainkan peran dalam skenario tertentu, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga melatih keberanian, kelancaran bicara, serta kemampuan menyampaikan ide secara logis.

Metode *Role Playing* mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan,

di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat sebagai pelaku dalam proses belajar (Widyari et al., 2019). Kondisi ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, membangun empati, dan memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual. Selain itu, dengan adanya interaksi sosial yang intens dalam kegiatan bermain peran, siswa secara tidak langsung mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari . Temuan dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* secara konsisten mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu studi menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ini mengalami peningkatan dalam aspek lafal, kelancaran, ekspresi, dan keberanian berbicara di depan kelas (Puspitaningrum et al., 2019). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada siswa kelas atas, sementara siswa kelas bawah seperti kelas II SD belum banyak dieksplorasi. Padahal, masa usia kelas bawah merupakan tahap awal yang krusial dalam pembentukan kemampuan bahasa anak.

Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah dengan desain eksperimen yang kuat. Hal ini menimbulkan gap penelitian yang perlu dijawab melalui kajian empiris berbasis data di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing Game* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SD Negeri 89 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi dalam strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif, komunikatif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah pretest-posttest control group design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok siswa yang dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal berbicara siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen

diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan metode *Role Playing Game*, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Selanjutnya, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur sejauh mana pencapaian hasil belajar setelah perlakuan berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 89 Palembang yang beralamat di Jalan Lorong Manggis Nomor 13, Kelurahan 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD yang berjumlah 60 orang. Populasi terdiri dari dua kelas yaitu kelas II A dan kelas II B. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling. Kelas II A dipilih sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa, dan kelas II B sebagai kelas kontrol dengan jumlah yang sama.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis. Pertama adalah tes kemampuan berbicara yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan, berupa tes lisan yang dirancang untuk mengukur lima aspek, yaitu kejelasan bicara, kelancaran berbicara, keberanian menyampaikan ide, intonasi, dan

penguasaan kosakata. Kedua adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam hal partisipasi verbal dan ekspresi saat menyampaikan pendapat. Ketiga adalah dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran untuk mendukung dan memperkuat data hasil observasi dan tes.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan uji statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Analisis utama yang digunakan adalah uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas guna memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Role Playing Game terhadap kemampuan berbicara siswa kelas II SD Negeri 89 Palembang. Penelitian dilaksanakan dengan desain eksperimen semu menggunakan model Pretest-Posttest

Control Group Design. Kelas II A dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan metode Role Playing Game, sedangkan kelas II B dijadikan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dan posttest untuk melihat peningkatan setelah perlakuan.

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kedua kelas berada pada rentang nilai yang hampir sama, yakni antara 58 hingga 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa pada awalnya relatif seimbang. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan pada kelas eksperimen. Sebagian besar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor sebesar 10 hingga 15 poin dibandingkan saat pretest. Sebaliknya, pada kelas kontrol, peningkatan nilai tidak terlalu tinggi; sebagian besar hanya meningkat 2 hingga 6 poin. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum mampu memberikan perubahan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Data	Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk	
		Df	Sig.	Df	Sig.
Kemampuan Berbicara	Kelas Eksperimen	30	0,200	30	0,601
	Kelas Kontrol	30	0,067	30	0,223

menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kedua kelas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji parametrik. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.401	1	58	.241
	Based on Median	1.295	1	58	.260
	Based on Median and with adjusted df	1.295	1	57.837	.260
	Based on trimmed mean	1.344	1	58	.251

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data diatas didapatkan nilai

sig Based on Mean yaitu 0,241, Artinya nilai signifikan $0,241 > 0,05$ dengan ini data tersebut dikatakan homogen.

Untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing Game*, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference
3,718	58	0,000	6,500

Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Role Playing Game* dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol adalah 6,5 poin, yang cukup besar secara statistik maupun praktis.

Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *Role Playing Game* memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ini cenderung lebih aktif,

percaya diri, dan antusias dalam menyampaikan pendapat. Mereka juga lebih mudah mengekspresikan ide dan pikiran karena merasa terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai dunia nyata melalui aktivitas bermain peran.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, metode ini sangat relevan karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah keterampilan lisan seperti artikulasi, intonasi, keberanian berbicara, dan kemampuan menyusun kalimat secara spontan. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky mengenai interaksionisme sosial, yang menyatakan bahwa kemampuan berbahasa berkembang optimal melalui interaksi sosial yang bermakna.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan sebelumnya oleh Widyari et al. (2019) . yang menunjukkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing Game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Selain berdampak positif terhadap aspek akademik, metode ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang

sangat penting dalam proses belajar mengajar di tingkat dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 89 Palembang, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest yang mencolok pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest siswa di kelas eksperimen sebesar 61,7 meningkat menjadi 76 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 14,3 poin. Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.

Metode Role Playing Game terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, melatih keberanian berbicara di depan umum, serta meningkatkan interaksi sosial di kelas. Pembelajaran melalui bermain peran memungkinkan siswa yang sebelumnya pasif dan pemalu menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam

menyampaikan pendapat. Dengan demikian, metode ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa di jenjang sekolah dasar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Azani Astri, S. S. G. G., 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, pp. 17-37. Bahtiar Reza Syehma, D. Y. S., 2019. Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar , Volume 3
- Izzati, F.N., Kurnianti, E.M., Hasanah, U., 2024. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. kompetensi 17, 134–142.
- Junaedi, I., 2019. Proses Pembelajaran yang Efektif.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2019/2019. *Journal Ilmiah Rinjani: Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 88-98.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S.A., Lazuardi, J., 2022. Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia 1.
- Mailida, Y., Wandini, R.R., Rahmah, M.F., 2023. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 no.2, 5608–5615.
- Puspitaningrum, J. I., 2019. Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Rahmah, M.F., Nasution, S., 2024. 1Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia 8.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Rohaini, B., 2021. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Matapelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Time Token Di Kelas X Sma Negeri 5 Medan, Volume 1
- Sari, R.K., 2020. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2 No.1, 61–67.
- Suciati, S., 2021. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA.1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Widyari, M., 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia, pp.