

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS III SD**

Marsalinda¹, Khusnul Khatimah², Ihsan³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Taman Siswa Bima

marsalinda33@gmail.com , ihsan030482@gmail.com , khatimah19@gmail.com

ABSTRACT

Speaking skills are one of the essential language competencies that elementary school students need to develop to communicate ideas, opinions, and experiences effectively. However, preliminary observations conducted in Grade III of SDN Inpres Dore indicated that many students experienced difficulties in speaking confidently, organizing ideas coherently, and using appropriate vocabulary during classroom activities. This study aimed to describe the implementation of the role-playing method and to improve students' speaking skills through classroom action research. The study employed the Kemmis and McTaggart classroom action research model, consisting of two cycles, with each cycle including planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 13 third-grade students of SDN Inpres Dore. Data were collected through observation, performance tests, and documentation, and were analyzed using descriptive qualitative and descriptive quantitative techniques. Students' speaking skills were assessed based on pronunciation, intonation, fluency, vocabulary use, and self-confidence. The findings revealed that the implementation of the role-playing method successfully improved students' speaking skills. Learning mastery increased from 30.77% in Cycle I to 84.62% in Cycle II, exceeding the predetermined success criterion of 80% of students achieving the minimum mastery standard. In addition, students demonstrated greater participation, confidence, and communication skills during the learning process. Therefore, the role-playing method is considered an effective instructional strategy for improving speaking skills in elementary school students.

Keywords: role-playing method, speaking skills, classroom action research, elementary school students.

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena berperan penting dalam kemampuan berkomunikasi dan menyampaikan gagasan. Hasil observasi awal di kelas III SDN Inpres Dore menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam berbicara di depan kelas, ditandai dengan rendahnya

kepercayaan diri, kurang tepatnya pelafalan dan intonasi, terbatasnya penguasaan kosakata, serta rendahnya kelancaran berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas III SDN Inpres Dore. Data dikumpulkan melalui observasi, tes unjuk kerja, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 30,77% pada Siklus I menjadi 84,62% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan pada aspek pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, dan kepercayaan diri selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, metode bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: metode bermain peran, keterampilan berbicara, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kemampuan komunikasi peserta didik di sekolah dasar. Melalui keterampilan berbicara, siswa mampu menyampaikan gagasan, pendapat, pengalaman, serta perasaannya secara runtut, santun, dan mudah dipahami oleh orang lain. Kemampuan tersebut tidak hanya menjadi bagian dari kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi bekal bagi

peserta didik dalam berinteraksi di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses komunikasi.

Kurikulum Merdeka menempatkan keterampilan berbahasa sebagai kompetensi yang dikembangkan secara terpadu melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, memirsa, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan agar peserta didik mampu

menggunakan bahasa sebagai sarana berpikir, belajar, berkomunikasi, serta membangun karakter. Dengan demikian, guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui berbagai metode yang berpusat pada peserta didik.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih relatif rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN Inpres Dore, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan ketika diminta mengemukakan pendapat, menceritakan pengalaman, ataupun melakukan percakapan di depan kelas. Sebagian siswa tampak kurang percaya diri, berbicara dengan suara yang pelan, belum mampu menyusun kalimat secara runtut, serta memiliki penguasaan kosakata yang terbatas. Selain itu, pelafalan dan kelancaran berbicara masih belum optimal sehingga penyampaian informasi sering kali kurang dipahami oleh teman maupun guru.

Rendahnya keterampilan berbicara tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya proses

pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah, kesempatan siswa untuk berbicara yang terbatas, serta penggunaan model pembelajaran yang kurang memberikan pengalaman komunikasi secara nyata. Pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak mendengarkan daripada berlatih berbicara. Akibatnya, kemampuan mengungkapkan ide, bekerja sama, dan berkomunikasi secara lisan belum berkembang secara optimal.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung. Dalam proses tersebut, siswa dilatih untuk berbicara sesuai konteks, mengembangkan imajinasi, meningkatkan keberanian tampil di depan umum, serta membangun kemampuan bekerja sama dengan teman sekelompok. Pembelajaran

menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata.

Secara teoretis, metode bermain peran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa karena melibatkan aktivitas komunikasi yang autentik. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan kosakata yang beragam, melatih ketepatan pengucapan, meningkatkan kelancaran berbicara, serta membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan gagasan. Aktivitas tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaksi dengan lingkungan sosial.

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Hasil penelitian dalam beberapa tahun terakhir melaporkan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran mampu meningkatkan

keberanian siswa dalam berbicara, memperbaiki kemampuan menyampaikan pendapat secara runtut, memperkaya kosakata, serta meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, serta proses pembelajaran yang berbeda menyebabkan efektivitas metode tersebut perlu dikaji kembali pada konteks sekolah yang menjadi lokasi penelitian, sehingga diperoleh gambaran empiris mengenai proses dan hasil penerapannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian tindakan kelas dipilih sebagai pendekatan penelitian karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Melalui siklus tindakan tersebut diharapkan terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran sekaligus peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Inpres Dore. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode bermain peran serta mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah tindakan diberikan. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat secara teoretis sebagai penguatan kajian mengenai penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, serta secara praktis dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik, dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru

kelas. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode bermain peran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Hasil refleksi pada setiap siklus dijadikan dasar untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di SDN Inpres Dore pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 13 orang, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya keberanian mengemukakan pendapat, penguasaan kosakata yang terbatas, pelafalan yang belum tepat, serta rendahnya kelancaran berbicara di depan kelas.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap perencanaan, yaitu menyusun modul ajar, skenario pembelajaran menggunakan metode bermain peran, lembar observasi, instrumen penilaian keterampilan berbicara, serta menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu menganalisis hasil pelaksanaan tindakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes unjuk kerja, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa selama penerapan metode bermain peran. Tes unjuk kerja

digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa melalui penampilan bermain peran. Penilaian dilakukan berdasarkan lima indikator, yaitu pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan kosakata, dan keberanian atau kepercayaan diri dalam berbicara. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, nilai hasil belajar, serta dokumen pendukung lainnya.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata keterampilan berbicara dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan penelitian adalah meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Inpres Dore melalui penerapan

metode bermain peran. Penilaian keterampilan berbicara dilakukan berdasarkan lima indikator, yaitu pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, dan keberanian berbicara.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) serta meningkatnya nilai rata-rata kelas.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	13	13
Nilai rata-rata	69,23	82,46
Siswa tuntas	4	11
Siswa belum tuntas	9	2
Persentase ketuntasan	30,77%	84,62%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat dari **69,23** pada Siklus I menjadi **82,46** pada Siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKTP juga mengalami peningkatan dari **4 siswa (30,77%)** menjadi **11 siswa (84,62%)**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 75 , telah terpenuhi pada Siklus II.

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada Grafik 1.



Grafik 1. Peningkatan Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siswa

Grafik menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar dari **30,77%** pada Siklus I menjadi **84,62%** pada Siklus II. Peningkatan tersebut

mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan.

Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa selama pembelajaran juga mengalami perubahan. Pada Siklus I masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri, belum lancar berbicara, dan masih bergantung pada bantuan guru. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, siswa tampak lebih aktif mengikuti kegiatan bermain peran, lebih berani berbicara di depan kelas, serta mampu menggunakan kosakata yang lebih tepat sesuai konteks dialog yang diperankan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Inpres Dore. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata kelas, meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKTP, serta berkembangnya kemampuan siswa pada aspek pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, dan keberanian berbicara.

Peningkatan keterampilan berbicara terjadi karena metode

bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berlatih berkomunikasi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Aktivitas tersebut mendorong siswa lebih aktif, percaya diri, dan terbiasa mengungkapkan pendapat secara lisan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Joyce, Weil, dan Calhoun yang menyatakan bahwa metode bermain peran membantu peserta didik memahami suatu permasalahan melalui pengalaman sosial sehingga kemampuan berkomunikasi berkembang secara lebih optimal. Pendapat tersebut diperkuat oleh Huda yang menjelaskan bahwa bermain peran mampu meningkatkan keberanian berbicara, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan berkomunikasi karena siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan bahasa dalam konteks nyata.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat

meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan memerankan suatu situasi, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mereka menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyampaikan gagasan secara runtut.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Keberhasilan tindakan terlihat dari tercapainya indikator keberhasilan penelitian, yaitu lebih dari 80% siswa memperoleh nilai sesuai KKTP pada akhir Siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Inpres Dore. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa, meningkatnya jumlah siswa yang

mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), serta berkembangnya kemampuan siswa pada aspek pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, dan keberanian berbicara. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari **30,77%** pada Siklus I menjadi **84,62%** pada Siklus II, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 75 . Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Brown, H. D. (2004). *Language assessment: Principles and classroom practices*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi belajar mengajar* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Harlow, England: Pearson Education.
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, D., & Wibowo, A. (2022). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6578–6587.
- Marlina, E., & Rahmawati, D. (2023). Efektivitas metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–56.
- Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Pratiwi, N., & Susanti, R. (2021). Penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1720–1731.
- Rahman, A., & Fitriani, L. (2024). Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 115–126.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, M., & Hidayat, T. (2022). Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 786–797.
- Siregar, R., & Handayani, P. (2023). Pembelajaran aktif melalui metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5890–5902.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*

(Edisi ke-3). Bandung:
Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B. (2023). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, S., & Kurniawan, D. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 10(1), 210–221.

Yusuf, M., & Ananda, R. (2023). Pengembangan keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran kolaboratif berbasis role playing. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 601–611.