

## Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa SD pada pelajaran Bahasa Indonesia

Debi Luki Oktriyana<sup>1\*</sup>, Ani Herniawati<sup>2</sup>, Sri Sugiarti<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> PGMI, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

<sup>2</sup> PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

\*Email: [debiluki47@gmail.com](mailto:debiluki47@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

#### Article history

Received: 27 May 2025

Revised: 29 May 2025

Accepted: 30 May 2025

#### Kata Kunci:

bahasa Indonesia,  
kemampuan berbicara,  
metode bermain peran

#### Keywords:

Indonesian language,  
speaking skills, role  
play method

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa SD pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 1 Sadewata. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 13 siswa kelas II SDN 1 Sadewata. Instrumen pengumpulan data berupa tes lisan kemampuan berbicara yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan bermain peran metode. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, dengan nilai p-value sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa meningkat dari 60,00 pada *pretest* menjadi 76,38 pada *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan bermain peran metode berdampak positif kepada peningkatan terampilnya berbicara siswa. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berbicara siswa. Penerapan metode ini terbukti berpengaruh meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara efektif. Selain itu, uji statistik dengan analisis perbedaan rata-rata menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang menegaskan bahwa perbedaan antara hasil *posttest* dan *pretest* adalah signifikan. Dengan demikian, metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa

*This study aims to explore the impact of implementing the role-playing method on the speaking skills of second-grade students in Indonesian language classes at SDN 1 Sadewata. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design. A total of 13 students from class II of SDN 1 Sadewata were selected as the research sample. Data were obtained through a speaking skills test administered before and after the role-playing method was applied. The analysis revealed a statistically significant difference between pretest and posttest scores, with a p-value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). The students' average speaking score increased from 60.00 in the pretest to 76.38 in the posttest. These findings suggest that the use of the role-playing technique positively contributes to enhancing students' speaking abilities. Based on the findings, inferred -playing strategy has a meaningful impact on performance. method proved effective in boosting speaking skills, as supported by the statistical analysis using a mean difference test which yielded a significance level (p-value) of 0.000. This confirms that the difference observed between pretest and posttest results is statistically significant, indicating the efficacy of the role-playing method in improving students' oral communication skills*

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, salah satunya adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara sangat penting karena menjadi dasar dalam berkomunikasi, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pemerintah Indonesia melalui Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 telah mendorong penerapan metode pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu metode yang dianjurkan adalah metode bermain peran, yang dinilai mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Husada et al., (2019). Metode bermain peran berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa, karena memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya melalui peran tertentu dalam situasi yang relevan. Selain itu, metode ini juga dapat membangun rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa secara lisan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai berbagai pendekatan dan metode pengajaran, termasuk bermain peran, guna menunjang proses pembelajaran yang efektif (Meiliyati, 2022). Dalam proses tersebut, pendidik juga perlu membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung keterlibatan aktif siswa, terutama di jenjang sekolah dasar (Jannati et al., 2023). Namun, kenyataannya di lapangan masih menunjukkan adanya permasalahan yaitu Metode bermain peran belum diterapkan secara optimal oleh guru, meskipun terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan partisipasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas II SDN 1 Sadewata, ditemukan bahwa siswa masih pasif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama saat kegiatan berbicara. Siswa terlihat kurang percaya diri, enggan menyampaikan pendapat, serta kesulitan dalam menyusun kalimat secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang tepat. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan pada penerapan metode bermain peran sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Bermain peran tidak hanya memberikan ruang untuk berbicara dalam konteks yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih berani, kreatif, dan mampu berinteraksi secara aktif dengan teman-temannya. Meningkatkan kemampuan berbicara juga menjadi faktor penting dalam memperkuat kemampuan komunikasi siswa secara keseluruhan (Murniati & Anitra, 2019).

Metode pembelajaran yang bersifat kreatif dan interaktif sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II di SDN 1 Sadewata agar mereka berkomunikasi secara lisan dengan kelancaran, keberanian, serta ekspresi yang tepat. Saat ini, kemampuan berbicara siswa di kelas tersebut masih tergolong rendah. Banyak dari mereka mengalami kesulitan saat diminta untuk menyampaikan pendapat atau bercerita, yang umumnya disebabkan oleh rasa malu, kurangnya rasa percaya diri, dan minimnya kesempatan untuk berlatih. Hasil observasi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar, siswa belum menunjukkan kemampuan berbicara dengan lancar, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 1. Data Permasalahan Berdasarkan Observasi Pendahuluan**

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Temuan
1	Kelancaran berbicara siswa	65% siswa masih ragu-ragu dan sering terdiam saat diminta berbicara di depan kelas.
2	Partisipasi dalam diskusi kelas	Hanya 30% siswa yang aktif berbicara atau menjawab pertanyaan guru.
3	Kepercayaan diri saat berbicara	Sebagian besar siswa terlihat kurang percaya diri, terutama saat tampil di depan umum.
4	Kemampuan menyampaikan pendapat	Banyak siswa kesulitan menyampaikan ide secara runtut dan jelas.

Kondisi di atas menjadi perhatian serius bagi guru karena kemampuan berbicara merupakan aspek penting dalam proses belajar, sehingga diperlukan metode yang tepat untuk mengatasi hal ini. Bermain peran dipilih karena dinilai mampu merangsang siswa untuk lebih aktif berbicara, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode bermain peran melibatkan siswa dalam kegiatan yang mengharuskan mereka memerankan karakter tertentu. Proses ini, mereka harus diajak untuk berinteraksi dengan temannya, menggunakan bahasa yang aktif melalui dialog serta komunikasi sosial. Kegiatan ini mendorong siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks yang sesuai, memperkaya perbendaharaan kata, serta memahami pendalaman terhadap elemen bahasa seperti grammar, konstruksi kalimat, dan bentuk ungkapan (Novianti & Syafwandi, 2023).

Sejumlah studi dalam literatur menunjukkan bahwa metode bermain peran secara efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara, sebagaimana terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspitaningrum dan Untari (2019), dengan judul: “Keefektifan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.”. Metode penelitian menggunakan kuantitatif *Pre Experimental Design* bentuk *one pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif jika digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Namun, penerapan model pembelajaran *role playing* akan lebih efektif jika digunakan oleh guru sebagai suatu strategi untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya dari Nuryati & Ranganis, (2022), dengan judul: “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara”. Metode penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode bermain peran berpotensi meningkatkan kemampuan berbicara anak, metode bermain peran memiliki potensi untuk tingkatan kemampuan berbicara anak. Namun demikian, diperlukan perbaikan serta masukan yang bersifat konstruktif. Siswa sebaiknya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode ini agar hasil harus tercapai secara optimal. Untuk mendorong partisipasi aktif siswa, penting bagi guru untuk memberikan motivasi, baik melalui nasihat, keteladanan, maupun penyediaan sumber belajar yang menarik guna menumbuhkan minat dan semangat belajar.

Selanjutnya menurut Jamaliah, (2019) dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B5 TK Daruttaqwa”. Metode penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menemukan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan membantu mengatasi masalah hubungan sosial. Penerapan peran metode bermain peran terbukti mampu tingkatan kemampuan berbicara pada anak-anak. Metode ini termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran berbasis perilaku, yang ditandai dengan pemecahan tugasnya belajar ke dalam untuk rangkaian perilaku yang terstruktur, konkret, bisa juga dapat diamati. Secara khusus, bermain peran bertujuan untuk membantu siswa mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan hubungan antarindividu (*human relations problems*), yang erat kaitannya dengan kehidupan sosial anak.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif terhadap kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran, sebagian besar studi tersebut masih terbatas jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau dalam konteks yang berbeda. Banyak penelitian belum secara khusus meneliti penerapan metode ini di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas II. Selain itu, tidak semua penelitian difokuskan pada pengembangan kemampuan berbicara. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa di SDN 1 Sadewata. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui pengaruh metode tersebut dalam terhadap kemampuan berbicara siswa. Judul penelitian yang digunakan adalah "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di SDN 1 Sadewata. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri karena dilakukan di SDN 1 Sadewata dan secara khusus menitikberatkan pada peningkatan berbicaranya siswa terhadap kemampuannya.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada siswa SD. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Andini (2020) metode bermain peran membuat siswa merasa senang, sekaligus mengembangkan imajinasi dan kemampuan empati melalui penghayatan peran orang lain, yang biasanya dilaksanakan secara berkelompok untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Menurut Siskatrin (2020), bermain peran melibatkan penggambaran karakter dalam situasi nyata, masa depan, atau imajinatif, di mana anak berusaha menghidupkan tokoh sesuai dengan karakter dan motivasi yang telah ditetapkan. Selanjutnya Hidayah et al., (2020) beranggapan bahwa metode pembelajaran ini melibatkan siswa dalam memerankan karakter atau peran tertentu dalam situasi khusus guna mengasah keterampilan sosial, empati, dan kemampuan komunikasi mereka.

Berdasarkan beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang bisa saja memungkinkan siswa terlibat langsung dengan mengambil peran dalam konteks tertentu. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi, berkomunikasi dengan teman sebaya, serta menyalurkan kreativitas mereka. Selain itu, metode bermain peran juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memperdalam pemahaman, dan menumbuhkan empati. Sejumlah studi telah tunjukan bahwa metode ini terbukti bagus dalam kemampuan berbicara siswa (Andini, 2020; Hidayah et al., 2022; Siskatrin, 2020)

Langkah metode bermain peran dimulai dengan guru menentukan tema atau situasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan peran sesuai tema tersebut. Guru kemudian menjelaskan alur cerita atau skenario yang akan dimainkan. Siswa mempersiapkan diri dengan berdiskusi dalam kelompok untuk memahami peran dan dialog yang akan dijalankan. Setelah itu, siswa melaksanakan permainan peran sesuai skenario. Terakhir, guru dan siswa melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan serta pembelajaran yang diperoleh (Hasanah & Bermi, 2022).

Selanjutnya, metode bermain peran dalam konteks penelitian ini diawali dengan pemilihan tema, pembagian tugas peran, serta penjelasan skenario. Siswa kemudian mempersiapkan diri, berdiskusi, dan melaksanakan permainan peran. Guru memberikan

arahan selama proses berlangsung, diikuti dengan refleksi oleh siswa guna mengembangkan kemampuan berbicara, sosial, empati, kerja sama, serta kreativitas (Rambe et al, 2020). Dengan demikian, metode bermain peran mampu menarik minat anak, meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini juga mengajarkan empati dengan memberi kesempatan kepada anak untuk merasakan perasaan orang lain dan mengekspresikan emosinya tanpa rasa takut akan hukuman.

Melalui penjelasan di atas, dapat dielaborasi bahwa metode bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat tepat untuk anak usia sekolah dasar. Metode ini tidak hanya melibatkan interaksi aktif dan pembelajaran langsung melalui simulasi situasi nyata atau imajinatif, tetapi juga terbukti efektif dalam menunjang berbagai aspek perkembangan siswa. Bermain peran mampu menarik minat siswa dan membuat mereka merasa senang, sekaligus merangsang kemampuan berpikir, pemahaman, imajinasi, serta meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan empati karena siswa diberikan kesempatan untuk menghayati peran orang lain dan mengekspresikan diri dalam suasana yang aman. Dengan tahapan yang terstruktur mulai dari pemilihan tema hingga refleksi, metode ini menjadi pendekatan yang komprehensif dalam mengembangkan potensi belajar siswa secara menyenangkan dan bermakna.

### **Kemampuan Berbicara**

Berbicara adalah bentuk segala komunikasi untuk menyampaikan perasaan dan pikiran agar dapat dipahami oleh orang-orang lain. Oleh karena itu, perkembangan kemampuan berbicara pada anak-anak dimulai sejak suara tangisan pertama saat lahir. Guru dan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan berbicara anak sejak usia awal (Kurniasih & Rahimah, 2021). Kemampuan berbicara adalah kemampuan menyampaikan sesuatu melalui suara kata, baik yang bersifat dapat dipahami (dipahami dan diterima) maupun ekspresif (diungkapkan). Contoh dari bahasa efektif yang meliputi bicara dan menulis untuk informasi untuk berkomunikasi dengan orang disekitar. Dalam upaya mengembangkan kemampuan bicara, guru membutuhkan media pendukung agar tujuan pembelajaran dapat dengan tercapai secara optimal (Fahrudin et al, 2022). Kemampuan berbicara adalah salah satu sarana komunikasi penting yang perlu dikembangkan, karena manusia hidup dalam masyarakat yang menuntut interaksi terus-menerus dengan orang lain. Kemampuan ini sebaiknya mulai diasah sejak usia dini agar anak lebih mudah dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya (Suradinata & Maharini, 2020).

Berdasarkan pendapat yang disebutkan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara merupakan keterampilan penting dalam berkomunikasi yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan ini mencakup penyampaian pikiran dan perasaan secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam proses pengembangannya, peran guru dan orang tua sangat krusial, serta diperlukan media pendukung yang sesuai agar pembelajaran dapat berjalan optimal. Interaksi sosial yang terus-menerus dalam kehidupan manusia menjadi alasan utama mengapa kemampuan berbicara harus diasah sejak dini. (Fahrudin et al, 2022; Suradinata & Maharini, 2020; Kurniasih & Rahimah, 2021)

Kemampuan berbicara suatu aspek krusial dalam bahasa yang berkembang pada anak usia awal. Pada masa kini, anak belajar berkomunikasi secara lisan, mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan berbicara yang baik akan mendukung proses pembelajaran, sosialisasi, dan pengembangan potensi diri anak. Oleh sebab itu, stimulasi dan pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia awal perlu mendapat perhatian khusus, baik di lingkungan keluarga dan di sekolah. (Fahrudin et al, 2022).

Pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia awal dilakukan segala cara, seperti mengajak anak berdialog, membacakan cerita, bernyanyi, serta bermain peran. Metode bermain peran memberikan peluang bagi anak untuk berlatih berbicara dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Lewat kegiatan ini, anak belajar memerankan beragam karakter, menggunakan bahasa yang tepat sesuai situasi, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, metode ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara, rasa percaya diri, dan kreativitas anak (Suradinata & Maharani, 2020).

Penjelasan di atas, kesimpulannya bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan pendapat, perasaan, dan informasi secara verbal. Kemampuan ini perlu dikembangkan sejak usia dini karena berperan penting dalam membantu siswa berkomunikasi dengan orang lain serta membangun rasa percaya diri. Baik guru maupun orang tua memiliki peran yang vital dalam mendukung perkembangan kemampuan berbicara siswa.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **Jenis Penelitian**

Pendekatan peneliti ini memakai kuantitatif dan desain *pre-eksperimen*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen*, di mana metode bermain peran diterapkan sebagai perlakuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara siswa.

#### **Desai Penelitian**

Desain penelitian *pre-eksperimen* digunakan karena penelitian ini melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bicara siswa untuk pelajaran Bahasa Indonesia ini. Pendekatan yang digunakan difokuskan pada pengamatan terhadap perubahan kemampuan siswa setelah penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran

#### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan ini dilaksanakan pada rentang waktu satu pekan, mulai 7-16 Mei 2025. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sadewata, Dusun Desa RT/RW 001/002, Desa Sadewata, Kecamatan Lumbung, Kabupaten Ciamis.

#### **Subjek Penelitian**

Populasi penelitian ini memakai siswa kelas II SDN 1 Sadewata yang berjumlah 13 orang. Karena keterbatasan waktu dan sumber daya, sampel yang digunakan didalam penelitian ini terdiri dari 13 siswa kelas II karena dipilih secara purposive sampling.

Pemilihan sampel ini didasarkan pada kesediaan siswa untuk mengikuti penelitian dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian diawali dengan tahap perencanaan, meliputi penyusunan proposal (latar belakang, rumusan masalah, tujuan, hipotesis, dan kajian teori), penentuan subjek penelitian yaitu siswa SD, serta penyusunan instrumen seperti lembar observasi, rubrik penilaian kemampuan berbicara, dan soal *pretest-posttest*.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal berbicara siswa melalui tugas lisan seperti mendeskripsikan gambar, bercerita, atau menjawab pertanyaan terbuka sesuai materi Bahasa Indonesia.

Setelah itu, metode bermain peran diterapkan melalui tahapan persiapan (penentuan tema, pembagian kelompok dan peran, serta penjelasan skenario), pelaksanaan (persiapan dialog, diskusi kelompok, dan bimbingan guru), penampilan (siswa memerankan skenario di depan kelas dengan umpan balik dari guru dan teman), dan refleksi (diskusi bersama tentang pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh).

Setelah perlakuan, *posttest* diberikan untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara statistik (misalnya uji *paired sample t-test*) guna mengetahui pengaruh metode bermain peran.

Terakhir, peneliti menyusun laporan hasil penelitian yang berisi data, analisis, pembahasan, kesimpulan, dan saran untuk pengembangan pembelajaran di SD.

### Data, Instrument, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan tes kemampuan berbicara melalui observasi. Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat perkembangan kemampuan berbicara siswa. Tes ini berfungsi untuk mengukur beberapa besar pengaruh metode bermain terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini dapat dijelaskan di tabel berikut ini.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen**

Variabel	Indikator	Aspek yang Dinilai
Kemampuan Berbicara	Kelancaran Berbicara	1. Berbicara tanpa banyak jeda yang tidak perlu. 2. Mengucapkan kata-kata dengan tempo yang wajar.
	Pengucapan ( <i>Pronunciation</i> )	1. Mengucapkan bunyi bahasa Indonesia dengan benar.
	Tata Bahasa ( <i>Grammar</i> )	1. Menggunakan struktur kalimat sederhana yang benar.
	Pilihan Kata (Diksi)	1. Menggunakan pilihan kata yang sesuai dengan konteks sederhana.
	Isi/Kesesuaian dengan Peran	1. Menyampaikan informasi atau dialog yang sesuai dengan peran.
	Pemahaman Konteks	2. Menunjukkan pemahaman terhadap situasi dalam peran.

Sumber: (Purwanti, 2022)

### Teknik Analisis Data

Datanya diperoleh hasil dari *Pretest* dan *Posttest* akan dinilai dan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji t (*paired sample t-test*) untuk melihat apakah ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara hasil *Posttest* dan *Pretest* dan *Posttest*

1. Uji Reliabilitas dan Validitas

Pengujian dilakukan dengan melalui validasi ahli.

2. Deskriptif Analisis

Untuk digunakan mengetahui ratanya, nilai maksimum, dan nilai minimum dari kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudahnya metode bermain peran.

3. Uji Normalitas

Digunakan sebagai prasyarat dalam melakukan uji hipotesis.

4. Uji t (*Paired Sample dan T-Test*)

Uji ini untuk menguji bedanya antara rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest*. Jika hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan, maka disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa.

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas II di SDN 1 Sadewata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen* untuk menilai kemampuan berbicara sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut. Data didapatkan menggunakan tes lisan dengan melalui observasi terstruktur, kemudian menganalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menentukan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas II SDN 1 Sadewata pada mata Bahasa Indonesia. Untuk mengukur kemampuan tersebut, dilakukan *pretest* sebelum menerapkan metode bermain peran, serta *posttest* setelah metode diterapkan. Berikut ini adalah hasil tes kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran.

**Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berbicara Siswa**

No	Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Selisih
1	AA	60	75	15
2	AG	65	80	15
3	AT	55	70	15
4	BB	60	78	18
5	BE	58	75	17
6	GU	62	77	15
7	JG	57	72	15
8	KA	65	82	17
9	LR	59	74	15
10	NM	63	79	16

11	NN	56	71	15
12	SK	61	76	15
13	WU	60	78	18
<b>Rata-Rata</b>		<b>60,00</b>	<b>76,38</b>	<b>15,85</b>

Sumber: Olah data 2025

Tabel 3 menyajikan hasil *posttest* dan *pretest* kemampuan berbicara siswa kelas II SDN 1 Sadewata sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Data pada tabel ini menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* masing-masing siswa, serta selisih antara kedua nilai tersebut. Dari tabel tersebut, terlihat bahwa ada peningkatan nilai kemampuan siswa berbicara setelah diterapkannya metode bermain peran. Rata-rata nilai *pretest* ialah 60,00, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 76,38. Selisih rata-rata menunjukkan peningkatan sebesar 15,85 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh baik untuk kemampuan berbicara.

Untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai *Pretest dan Posttest*, digunakan uji beda rata-rata untuk kelompok yang sama (*paired sample t-test*). Uji ini membandingkan skor rata-rata pada dua kondisi berbeda dalam kelompok yang sama, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, analisis ini dapat menunjukkan efektivitas perlakuan terhadap perubahan nilai siswa.

Berikut inilah adalah hasil uji statistik perbedaan rata-rata antara *Pretest dan Posttest* :

**Tabel 4. Uji Hasil Bedanya Rata-rata *Pretest dan Posttest***

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretes - Postes	-15,846	1,214	,337	-16,580	-15,112	-47,054	12	,000

Berdasarkan hasil yang uji statistik diperoleh nilai  $t = -47,054$  dengan derajat kebebasan (df) sebesar 12 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest dan Posttest*. Artinya, metode peran bermain berpengaruh signifikan untuk peningkatan kemampuan mampunya siswa berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode bermain peran menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara siswa di kelas II SDN 1 Sadewata. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat membantu siswa mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara lisan, sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka (Husada et al., 2019). Selain itu, metode ini juga diyakini mampu membangun rasa percaya diri dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses

pembelajaran. Mengacu pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara siswa setelah diterapkan metode bermain peran, maka dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa untuk mata pelajaran Bahasa di kelas II SDN 1 Sadewata.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai *Pretest* dan *Posttest* memiliki signifikansi yang tinggi dengan p-value sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain peran mempengaruhi peningkatan kemampuan berbicara siswa secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 76,38 poin setelah penerapan metode ini, menunjukkan bahwa siswa mengalami kemajuan yang cukup berarti dalam kemampuan berbicara mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati & Setiawati (2022) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jawa pada siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Astutik et al., (2022), juga siswa menunjukkan bahwa metode bermain peran ini sangat positif pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara siswa dalam drama. Hasil penelitian-penelitian tersebut memperkuat bukti dari metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Salah satu faktor yang diduga memengaruhi hasil positif dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa adalah penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti metode bermain peran. Melalui metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk berbicara dalam berbagai situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Hal ini juga mendorong kemampuan siswa dalam menyusun kalimat serta mengungkapkan ide secara lebih terstruktur (Andini, 2020; Hidayah et al., 2022; Siskatrin, 2020).

Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada konteks pelaksanaannya yang dilakukan secara khusus di kelas II SDN 1 Sadewata, dengan fokus pada peningkatan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di tingkat dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya dilakukan pada jenjang lebih tinggi atau dalam konteks yang lebih umum, penelitian ini menitikberatkan pada penguatan aspek komunikasi lisan sejak dini dalam lingkungan belajar yang nyata. Selain itu, pendekatan yang digunakan juga menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sehingga siswa lebih aktif dan percaya diri dalam berbicara. Selain itu, metode bermain peran memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam suasana yang santai dan tidak terlalu formal, yang membuat mereka lebih terbuka dan nyaman dalam berkomunikasi (Siskatrin, 2020). Keterlibatan aktif dalam kegiatan ini mendorong siswa untuk berbicara lebih sering dan meningkatkan keberanian mereka dalam berbicara di depan umum.

Peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat mengatasi hambatan psikologis yang umum dihadapi siswa, seperti rasa malu dan takut melakukan kesalahan (Meiliyati, 2022). Dengan dukungan dari

teman sebaya dan suasana kelas yang menyenangkan, siswa merasa lebih bebas untuk berekspresi dan menunjukkan kemampuannya.

Namun demikian, masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah tingkat kesediaan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran. Beberapa siswa mungkin masih merasa canggung atau enggan untuk berbicara, terutama jika mereka tidak merasa nyaman dengan peran yang diberikan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang inklusif, memberikan dukungan emosional, serta memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang adil untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran (Jannati et al., 2023).

## **V. SARAN DAN SIMPULAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian yang dilakukan ini, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran terbukti memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II di SDN 1 Sadewata pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan metode ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 16,38 poin, yang mencerminkan perubahan positif dalam kemampuan berbicara siswa. Hasil uji statistik dengan nilai signifikansi (p-value) 0,000 menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pretest dan Posttest, sehingga metode ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

#### **1. Bagi Guru**

Disarankan agar guru secara rutin menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Untuk hasil yang optimal, guru sebaiknya memberikan variasi peran yang menarik dan relevan serta memastikan semua siswa terlibat aktif. Selain itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa merasa nyaman dan percaya diri dalam berbicara.

#### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan mendukung penerapan metode bermain peran dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan ruang belajar yang kondusif. Selain itu, sekolah juga disarankan menyelenggarakan pelatihan atau lokakarya bagi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan metode ini dan teknik pembelajaran aktif lainnya. Evaluasi pembelajaran secara berkala juga perlu dilakukan untuk menilai efektivitas metode tersebut terhadap perkembangan kemampuan siswa

#### **3. Bagi Yang Akan Meneliti Selanjutnya**

Sekolah diharapkan mendukung penerapan metode bermain peran dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan ruang belajar yang kondusif. Selain itu, sekolah juga disarankan menyelenggarakan pelatihan atau lokakarya bagi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan metode ini dan teknik pembelajaran aktif lainnya. Evaluasi pembelajaran secara berkala juga perlu dilakukan untuk menilai efektivitas metode tersebut terhadap perkembangan kemampuan siswa.

**REFERENSI**

- Hasanah, M. N., & Bermi, W. (2022). *metode pembelajaran PAI*. Cv. Azka Pustaka.
- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Iis Novianti, & Syafwandi, S. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran dan Bercerita terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 331–339. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2995>
- Jamaliah. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B5 TK Daruttaqwa Nw Aikmel. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v1i1.313>
- Jannati, P., Ramadhan, F. A., & Rohimawan, M. A. (2023). Peran Guru Penggerak Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 330. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1714>
- Julian Indah Puspitaningrum, Mei Fita Asri Untari, I. L. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 296–304. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.20985>
- Murniati, M., & Anitra, R. (2019). Media Pop Up Book Sebagai Alat Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1855>
- Nuryati, N., & Rangganis, R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i2.939>
- Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22. Tahun 2016. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ruhamauliyah Meiliyati. (2022). Brain Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.69775/jpia.v3i1.99>