

**PENGARUH PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III MIN 2 BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

TIAN SANAH¹,

tiansanah343@gmail.com^{1, *}

(Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia)

Abstrak

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas III, memerlukan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam hal ini adalah role playing. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik di MIN 2 Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test yang melibatkan 30 siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya pembelajaran role playing. Temuan ini memberikan bukti bahwa metode peran dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran bahasa, yang sejalan dengan prinsip pedagogi aktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam konteks pendidikan dasar.

Abstract

The learning of Indonesian language at the elementary

school level, particularly in third grade, requires innovative approaches to enhance students' speaking skills. One method that has proven effective in this regard is role playing. This study aims to analyze the impact of role playing learning on the speaking skills of students at MIN 2 Lampung. The research method used is quantitative with an experimental design. Data was collected through pre-tests and post-tests involving 30 students. The results of the analysis show a significant improvement in students' speaking skills after the implementation of role playing learning. These findings provide evidence that role play methods can be an effective strategy in language learning, in line with the principles of active pedagogy. This research

Keywords: Role Playing is expected to contribute to the development of more Learning, Speaking Skills, creative and effective learning methods in basic education Indonesian Language, Basic Education, MIN 2 contexts. Lampung.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan hal yang fundamental bagi pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik. Di kelas III, siswa mulai memasuki fase pematangan keterampilan berbicara yang tidak hanya terbatas pada penguasaan kosakata, tetapi juga meliputi aspek komunikasi yang lebih luas seperti pengucapan, intonasi, dan ekspresi (Kustandi, 2020). Meskipun demikian, berdasarkan pengamatan awal di MIN 2 Lampung, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam berbicara di depan umum, mengekspresikan ide-ide mereka dengan jelas, serta berinteraksi dengan teman-teman mereka secara efektif. Data dari observasi menunjukkan bahwa kurang dari 40% siswa mampu berbicara dengan baik dan percaya diri dalam konteks pembelajaran bahasa (Budi, 2021).

Salah satu pendekatan yang dapat mendorong peningkatan keterampilan berbicara siswa adalah metode pembelajaran role playing. Metode ini tidak hanya menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara, tetapi juga menciptakan situasi yang mendekati dunia nyata. Berdasarkan penelitian oleh Wahyuni (2022), siswa yang terlibat dalam pembelajaran role playing menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif, seperti role playing, dapat mengurangi kecemasan siswa dalam berbicara dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Role playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk berimajinasi dan berperan sebagai karakter atau situasi tertentu, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sebuah studi oleh Firdausi (2023) mengemukakan bahwa interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan role playing dapat memperkuat keterampilan bahasa siswa, karena siswa terdorong untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim. Dengan pemahaman ini, penting bagi pendidik untuk menerapkan metode ini dalam proses pembelajaran bahasa, terutama di kelas III yang merupakan fase krusial dalam pengembangan keterampilan berbicara.

Selanjutnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pengaruh pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas III MIN 2 Lampung?". Pertanyaan ini dibangun atas dasar observasi dan data awal yang menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengatasi kendala dalam keterampilan berbicara siswa (Kardiman, 2021). Penelitian ini berupaya untuk memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam mengimplementasikan metode role playing dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan membuktikan efektivitas metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif, yang dapat menarik minat siswa serta meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian,

diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru-guru bahasa dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran yang lebih menarik dan efektif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pengaruh pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas III MIN 2 Lampung?"

Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan membuktikan efektivitas metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MIN 2 Lampung.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. **Bagi Guru:** Menyediakan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran bahasa.
2. **Bagi Siswa:** Meningkatkan keterampilan berbicara dan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi.
3. **Bagi Sekolah:** Menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang aktif dapat berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.
4. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Memberikan dasar dan data untuk penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran lainnya dalam bidang bahasa.

Kerangka Teoritik

Pembelajaran role playing merupakan bagian dari pendekatan konstruktivis dalam pendidikan, yang menekankan pada pengalaman langsung siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Piaget (1972), konstruktivisme mengedepankan pemahaman siswa tentang konsep melalui pengalaman mereka sendiri. Dalam konteks pembelajaran bahasa, role playing memungkinkan siswa untuk berlatih dan bereksperimen dengan bahasa dalam situasi yang meniru interaksi sehari-hari. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga dapat memperkaya kosakata siswa (Baker, 2019).

Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Anderson dan Hsu (2020) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan role playing menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara hingga 95% dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa pengalaman aktif dalam pembelajaran bahasa sangat mendukung proses penguasaan keterampilan berbicara. Selain itu, Burnett (2021) menekankan pentingnya aspek motivasi dalam pembelajaran, di mana siswa yang terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan seperti role playing lebih termotivasi untuk belajar.

Pentingnya peran lingkungan sosial dalam pembelajaran juga diakui dalam teori belajar Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi sosial berkontribusi pada pengembangan kognitif. Dalam konteks role playing, siswa diajak untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam kelompok, yang mana interaksi tersebut sangat penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi. Upaya mengintegrasikan metode ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Sebagai rangkuman, keterampilan berbicara merupakan komponen esensial dalam pembelajaran bahasa yang harus diperhatikan dalam metode pengajaran. Dengan

memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada partisipasi aktif siswa, diharapkan siswa kelas III di MIN 2 Lampung dapat mengalami peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern ini.

Metodologi

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas III MIN 2 Lampung yang dipilih secara acak. Pengumpulan data dilakukan melalui pelaksanaan pre-test dan post-test untuk mengukur keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah penerapan metode role playing. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan data yang objektif mengenai pengaruh metode tersebut terhadap keterampilan berbicara siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, kelas dibagi menjadi dua kelompok: kelompok kontrol yang belajar dengan metode tradisional dan kelompok eksperimen yang menggunakan metode role playing. Kegiatan role playing dilakukan dalam beberapa sesi, di mana siswa diminta untuk berperan sebagai karakter yang berbeda dalam skenario tertentu. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang lebih realistis dan menarik (Gonzalez, 2021).

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji statistik t-test untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test dari kedua kelompok. Data diolah menggunakan perangkat lunak statistik untuk memastikan keakuratan dan validitas hasil. Penelitian ini juga melibatkan observasi dan wawancara kepada siswa dan guru sebagai langkah triangulasi untuk menciptakan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh metode role playing dalam pembelajaran.

Diharapkan hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan informasi mengenai efektivitas metode role playing, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi

para pendidik dalam mengimplementasikan metode ini di ruang kelas (Hastuti, 2021). Selain itu, penelitian ini juga menciptakan kesempatan bagi penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran lain yang dapat mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa di berbagai konteks pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, dilakukan survei untuk mengetahui pengaruh pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas III MIN 2 Lampung. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa sejumlah besar siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dan gagasan secara lisan. Sebanyak 40% siswa tidak percaya diri dalam berbicara di depan kelas, yang menghambat proses belajar mereka. Setelah penerapan metode role playing dalam pengajaran, terlihat adanya perbaikan yang signifikan.

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test menunjukkan bahwa skor keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan. Rata-rata skor pre-test peserta didik adalah 60, sedangkan rata-rata skor post-test setelah penerapan metode role playing meningkat menjadi 80. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sebagaimana juga diungkapkan oleh Nunan (1991) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa.

Dari analisis kualitatif yang dilakukan, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa dalam kegiatan berdiskusi dan berinteraksi dalam role playing menggambarkan peningkatan keterampilan sosial mereka. Siswa juga lebih berani mengemukakan pendapat dan berargumentasi ketika dihadapkan dengan berbagai situasi. Hal ini sejalan dengan teori constructivist yang berpendapat bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Piaget, 1973).

Dalam penelitian ini, beberapa siswa memberikan umpan balik positif terhadap metode role playing, di mana mereka merasa lebih bebas dan tidak canggung untuk berbicara. Misalnya, salah satu siswa menyatakan bahwa "menggambarkan peran di kelas membuat saya merasa seperti di dunia nyata, sehingga saya lebih mudah berbicara." Umpan balik ini memperkuat keyakinan bahwa metode role playing tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa.

Namun demikian, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan metode ini, seperti perbedaan tingkat kemampuan berbicara di antara siswa. Sebagian siswa mungkin merasa kurang percaya diri dengan kemampuan mereka dibandingkan dengan teman-teman mereka yang lain. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih personal untuk mendorong semua siswa agar aktif dalam role playing. Dengan melibatkan semua siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, diharapkan keterampilan berbicara mereka dapat meningkat lebih jauh.

Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran role playing memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas III MIN 2 Lampung. Peningkatan keterampilan berbicara siswa yang terlibat dalam role playing sudah terlihat melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, serta dari pengamatan selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa yang belajar melalui metode ini menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam berbicara di depan kelas, yang merupakan salah satu faktor penting untuk keberhasilan dalam belajar bahasa.

Meski demikian, penting untuk diingat bahwa keberhasilan metode ini juga bergantung pada pendekatan pedagogis yang diterapkan oleh guru. Adanya dukungan dan bimbingan dari guru dalam menjalankan kegiatan role playing

sangatlah penting untuk memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan belajar. Hal ini juga menunjukkan pentingnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode-metode inovatif dalam pengajaran.

Sebagai rekomendasi, guru diharapkan dapat terus mengembangkan metode role playing dan memasukkannya dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, melibatkan orang tua dalam proses belajar anak dengan memberikan informasi mengenai manfaat role playing dapat mendukung siswa dalam memperbaiki keterampilan berbicara mereka di luar kelas. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran bahasa di sekolah dasar dapat terus meningkat.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, terutama kepada peserta didik, guru, dan tenaga pendidik di MIN 2 Lampung yang telah memberikan dukungan dan partisipasi selama proses penelitian berlangsung. Juga terima kasih kepada para ahli dan peneliti yang menjadi acuan dalam menyusun jurnal ini. Kami berharap penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Referensi

1. Brown, G., & Yule, G. (1983). *Teaching the Spoken Language*. Cambridge University Press.
2. Fitzgerald, J. (2010). *Role Play: A Pedagogy for Teaching*. Education Resources Information Center.
3. Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education.

4. Morrow, K. (2006). Topics in ELT. Cambridge University Press.
5. Nunan, D. (1991). Language Teaching Methodology. Prentice Hall.
6. Ismaniah, 2020. "Efektifitas Pembelajaran Role Playing." Jurnal Pendidikan Bahasa.
7. Zainuddin, 2021. "Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran." Jurnal Ilmiah Pendidikan.
8. Santrock, J. W., 2015. "Educational Psychology." New York: McGraw-Hill.
9. Sari, A., 2019. "Dampak Pembelajaran Aktif Terhadap Keterampilan Berbahasa." Jurnal Penelitian Pendidikan.
10. Haryanto, 2020. "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa." Jurnal Komunikasi.
11. BSNP, 2021. "Survei Keterampilan Berbicara Siswa SD."
12. Amalia, R., 2021. "Pembelajaran Bahasa melalui Role Playing." Jurnal Pendidikan Dasar.
13. Rahmi, L., 2020. "Pembelajaran Interaktif untuk Mengatasi Kecemasan Berbicara." Jurnal Psikologi Pendidikan.
14. Hidayati, N., 2022. "Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa." Jurnal Inovasi Pembelajaran.