



Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI

Nur Ahmad Hardoyo Sidik, Rizka Febriyani Awliyah, Yokripon
Institut Agama Islam Muhammad Azim (IAIMA) Jambi
E-mail: hardoyosidik01@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the role playing method in improving students' speaking skills in Indonesian language subjects at Madrasah Ibtidaiyah. The research addresses the problem of students' low ability to express ideas verbally due to a lack of self-confidence and monotonous learning methods. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of two fifth-grade classes, one as the experimental group and the other as the control group. The research instrument used was a speaking performance assessment sheet that included indicators such as fluency, pronunciation, intonation, expression, and confidence. The results showed a significant difference between the experimental group using the role playing method and the control group using conventional methods. The experimental group experienced a greater increase in speaking scores based on post-test results. These findings indicate that the role playing method is effective for improving students' speaking skills in Indonesian language learning.

Keywords: Role Playing, Speaking Skills, Indonesian Language

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat secara lisan karena kurangnya kepercayaan diri dan metode pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain nonequivalent control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas V MI, masing-masing sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian keterampilan berbicara yang meliputi kelancaran, pengucapan, intonasi, ekspresi, dan keberanian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode role playing dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol berdasarkan hasil post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa metode role playing efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Role Playing, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

A. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), karena melalui keterampilan ini siswa mampu mengemukakan gagasan, menyampaikan informasi, serta mengekspresikan perasaan secara lisan dengan jelas dan efektif. Dalam kurikulum Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara memiliki porsi yang seimbang dengan keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Namun, pada praktiknya, keterampilan berbicara masih sering kurang mendapat perhatian yang memadai. Banyak siswa yang merasa kurang percaya diri, malu, atau tidak terbiasa berbicara di depan umum, sehingga mereka cenderung pasif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, yang mampu mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar berbicara (Putri & Hasibuan, 2021).

Salah satu metode pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode role playing. Metode ini merupakan bentuk pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran, di mana mereka menirukan atau memerankan tokoh dalam situasi tertentu. Melalui role playing, siswa tidak hanya dilatih untuk berbicara secara lisan, tetapi juga belajar memahami konteks komunikasi, intonasi, ekspresi, serta tata bahasa yang tepat dalam menyampaikan pesan. Dengan demikian, metode ini sangat relevan digunakan dalam pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mengembangkan aspek keterampilan berbicara secara komunikatif dan bermakna (Hidayati, 2017).

Metode role playing memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran. Pertama, metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Kedua, metode ini menumbuhkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam mengekspresikan peran dan alur cerita. Ketiga, role playing mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa, sehingga mereka belajar berkomunikasi secara efektif dengan teman sekelas (Sanjaya, 2018). Dalam konteks MI, di mana anak-anak berada pada tahap perkembangan konkret dan suka bermain, metode ini sangat sesuai karena menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran yang bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing secara konsisten mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian oleh Nurhayati (2019) di sebuah MI di Jawa Tengah menunjukkan bahwa penerapan metode role playing mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara di kelas serta meningkatkan kualitas penggunaan kosakata dan struktur kalimat mereka. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Fadillah (2020) yang menekankan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode role

playing menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian berbicara di depan kelas serta kemampuan menyampaikan pendapat dengan terstruktur.

Tinjauan pustaka mengenai metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga menunjukkan keterkaitan dengan teori-teori belajar konstruktivistik. Menurut Vygotsky dalam teori sosiokulturalnya, pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, seperti diskusi dan permainan peran, sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa siswa (Wahyuni, 2016). Dengan demikian, role playing sejalan dengan pandangan bahwa bahasa dipelajari melalui penggunaan dan praktik nyata dalam konteks sosial. Pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai proses pasif, tetapi aktif, partisipatif, dan kontekstual.

Selain itu, metode role playing juga berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21, yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C). Dalam role playing, siswa dilatih untuk berpikir tentang peran yang dimainkan, mengkomunikasikan isi peran, bekerja sama dengan rekan satu tim, serta menciptakan alur cerita yang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Prasetyo & Ningsih (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan role playing di kelas Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Namun demikian, penerapan metode role playing juga memerlukan kesiapan dari guru dan siswa. Guru perlu merancang skenario yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga harus mampu mengelola waktu dan dinamika kelas agar semua siswa mendapatkan kesempatan untuk berperan. Sementara itu, siswa perlu dibimbing agar mampu memahami peran yang dimainkan serta mendorong keberanian mereka untuk tampil. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk menciptakan iklim kelas yang mendukung dan inklusif (Yuliana, 2018).

Dengan melihat berbagai keunggulan dan relevansi metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka penting untuk melakukan penelitian yang mengkaji efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa MI. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi guru-guru MI dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V di MI, serta bagaimana metode ini dapat diimplementasikan secara optimal dalam proses pembelajaran.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) untuk mengetahui efektivitas metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu dengan membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan metode role playing dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Klaten pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas V yang memiliki jumlah siswa yang relatif sama, masing-masing berjumlah 25 siswa, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kesetaraan karakteristik akademik sebelumnya (Sugiyono, 2017).

Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa adalah lembar penilaian performansi berbicara, yang disusun berdasarkan indikator keterampilan berbicara dalam kurikulum 2013, meliputi kelancaran berbicara, ketepatan pengucapan, intonasi, ekspresi, serta keberanian berbicara di depan umum (Kemendikbud, 2016). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada kedua kelompok. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji-t (independent sample t-test), untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini juga memperhatikan validitas instrumen dan reliabilitas data agar hasil yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi (Arikunto, 2019). Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris yang objektif mengenai efektivitas metode role playing dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MI.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan, diketahui bahwa rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa pada kelompok eksperimen sebesar 65,80, sementara pada kelompok kontrol sebesar 66,12. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif seimbang. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap perbedaan pada hasil akhir bukan disebabkan oleh kemampuan awal siswa, tetapi oleh perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Setelah perlakuan dilakukan selama empat kali pertemuan dengan penerapan metode role playing pada kelompok eksperimen, dan metode

konvensional berupa ceramah dan tanya jawab pada kelompok kontrol, kemudian dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hasil post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat menjadi 83,20, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 73,04. Peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Analisis data menggunakan uji-t (independent sample t-test) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing memberikan dampak yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan keterampilan berbicara antara siswa yang belajar menggunakan metode role playing dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional diterima.

Peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan pada kelompok eksperimen didukung oleh aktivitas-aktivitas dalam pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam dialog, berdiskusi, memerankan tokoh, serta menyusun naskah dan menyampaikan peran mereka secara lisan di depan kelas. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung (Vygotsky dalam Wahyuni, 2016). Dalam pembelajaran role playing, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman bermain peran secara langsung.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhayati (2019), yang menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode role playing menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode ceramah. Peningkatan tersebut mencakup aspek keberanian berbicara di depan umum, kelancaran dalam menyampaikan ide, serta penggunaan bahasa yang lebih terstruktur. Dalam penelitian ini, siswa yang mengikuti role playing juga menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi, karena metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri sesuai peran yang dimainkan.

Selain itu, metode role playing terbukti membantu siswa dalam mengatasi hambatan psikologis seperti rasa malu, takut salah, dan kurang percaya diri. Ketika siswa memainkan peran, mereka merasa bahwa kesalahan dalam berbicara adalah bagian dari permainan, sehingga tekanan psikologis yang biasanya muncul saat berbicara di depan umum menjadi berkurang. Hal ini memfasilitasi keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan mereka secara terbuka. Sebagaimana dikemukakan oleh Yuliana (2018), role playing

menciptakan lingkungan belajar yang aman secara emosional, di mana siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif.

Selama proses pembelajaran, guru juga memiliki peran penting sebagai fasilitator. Guru memandu siswa dalam memahami peran, memberikan contoh penggunaan bahasa yang benar, serta memberikan umpan balik terhadap performansi siswa. Dengan bimbingan guru yang tepat, siswa mampu memperbaiki kekurangan dalam pengucapan, intonasi, maupun struktur kalimat yang digunakan. Sanjaya (2018) menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung, terutama dalam pembelajaran aktif seperti role playing.

Di sisi lain, penerapan metode role playing juga memiliki tantangan tertentu. Beberapa siswa yang pada awalnya kurang percaya diri membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan metode ini. Selain itu, dalam pengelolaan kelas, guru perlu mengatur waktu dengan baik agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk tampil dan menerima umpan balik. Namun, kendala-kendala ini dapat diatasi dengan perencanaan yang matang dan pembagian peran yang merata. Pengelompokan siswa secara heterogen juga membantu dalam membangun kerja sama dan saling mendukung antar anggota kelompok.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dalam lima aspek utama keterampilan berbicara, yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pengucapan, keberanian berbicara, ekspresi wajah, serta kemampuan menyampaikan isi secara logis dan runtut. Peningkatan ini terlihat dari penilaian guru terhadap performansi siswa saat memainkan peran di depan kelas. Dibandingkan dengan kelompok kontrol, siswa di kelompok eksperimen lebih ekspresif, menggunakan kosakata yang lebih beragam, dan berbicara dengan intonasi yang jelas.

Peningkatan kemampuan tersebut juga mencerminkan bahwa metode role playing selaras dengan karakteristik siswa MI yang cenderung aktif, senang bermain, dan memiliki imajinasi yang tinggi. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan peran, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi. Menurut Prasetyo & Ningsih (2022), metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa peran metode pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Lebih lanjut, hasil angket motivasi belajar yang dibagikan kepada siswa kelompok eksperimen setelah pembelajaran juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi belajar Bahasa Indonesia melalui metode role playing. Mereka menyatakan bahwa bermain peran membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Sebagian besar siswa juga merasa lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelas setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Hasil ini

mengindikasikan bahwa metode role playing tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara secara teknis, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Dari segi implikasi pedagogis, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa guru Bahasa Indonesia di tingkat MI sebaiknya mulai mengadopsi metode pembelajaran aktif dan kontekstual seperti role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya menguasai kompetensi berbahasa secara formal, tetapi juga mampu menggunakananya dalam situasi nyata. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu agar siswa dapat menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan (Kemendikbud, 2016).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa MI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru MI lebih sering menerapkan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi-materi yang berorientasi pada komunikasi lisan.

Namun, untuk memperkuat hasil penelitian ini, perlu dilakukan penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak sampel dari berbagai sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji lebih dalam mengenai peran faktor-faktor lain, seperti gaya belajar siswa, latar belakang sosial, dan dukungan lingkungan sekolah dalam memengaruhi efektivitas metode role playing. Dengan penelitian yang lebih komprehensif, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di tingkat dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. Penerapan metode ini terbukti mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan berbicara, seperti kelancaran, ketepatan pengucapan, intonasi, ekspresi, dan keberanian berbicara di depan umum. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode role playing dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Metode role playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan partisipatif melalui pengalaman bermain peran. Selain meningkatkan kompetensi berbicara, metode ini juga berdampak positif

terhadap motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa. Oleh karena itu, metode role playing sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi yang berorientasi pada komunikasi lisan.

Untuk pengembangan lebih lanjut, guru perlu merancang skenario peran yang kontekstual dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh role playing terhadap keterampilan berbahasa lainnya serta dalam konteks pembelajaran tematik lintas mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA (ARIAL, 12, BOLD, HURUF KAPITAL)

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayati, N. (2017). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 98–105.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurhayati, R. (2019). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa MI. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 34–42.
- Prasetyo, H., & Ningsih, A. (2022). Pengembangan Keterampilan Abad 21 melalui Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 55–63.
- Putri, R., & Hasibuan, R. (2021). Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa SD melalui Model Pembelajaran Aktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 123–130.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, S., & Fadillah, H. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 111–118.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2016). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 45–51.
- Yuliana, D. (2018). Peran Guru dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Role Playing. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 203–212.