

Pengaruh *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

The effect of *Role Playing* in Improving Elementary School Students' speaking abilities

Femila Puja Sanjaya ^{a,1,*}, Barkah ^{a,2}

^a Universitas Nusa Putra, Raya Cibat Cisaat No.21, Cibolang Kaler, Kec. Cisaat, Sukabumi Regency, Jawa Barat 43155, Indonesia

^b Universitas Nusa Putra, Raya Cibat Cisaat No.21, Cibolang Kaler, Kec. Cisaat, Sukabumi Regency, Jawa Barat 43155, Indonesia

¹femila.puja_sd22@nusaputra.ac.id *; ²barkah@nusaputra.ac.id

* Corresponding Author

Diterima : 10 September 2025

Direvisi : 25 September 2025

Diterima : 02 Oktober 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri Barusawah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental (pretest-posttest control group). Subjek penelitian berjumlah 36 siswa, terbagi menjadi dua kelompok (eksperimen = 18; kontrol = 18). Instrumen yang digunakan adalah rubrik penilaian kemampuan berbicara, lembar observasi, dan dokumentasi. Sebelum analisis, instrumen diuji reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,791). Uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov & Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test) menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi untuk analisis parametrik. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan skor posttest dibandingkan pretest secara signifikan ($p < 0,05$). Selain itu, uji *Independent Samples t-test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($t = 2,650$; $p = 0,012$), dengan kelompok eksperimen (yang menerapkan metode *Role Playing*) memperlihatkan peningkatan kemampuan berbicara yang lebih tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* efektif digunakan untuk meningkatkan aspek-aspek berbicara seperti kelancaran, penguasaan kosakata, intonasi, dan keberanian berbicara pada siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

This investigation seeks to ascertain the impact of the *Role Playing* instructional technique on enhancing the verbal proficiency of fifth-grade pupils at SD Negeri Barusawah. The inquiry utilized a quantitative methodology, which was executed through a quasi-experimental framework known as a *pretest-posttest control group* design. The subjects consisted of 36 students, divided into two groups (experimental = 18; control = 18). The instruments used included a speaking skills assessment rubric, observation sheets, and documentation. Prior to analysis, the instrument reliability was tested (Cronbach's Alpha = 0.791). Normality tests (Kolmogorov-Smirnov & Shapiro-Wilk) and homogeneity tests (Levene's Test) confirmed that the data met the assumptions for parametric analysis. The results indicated that both groups showed a significant improvement in posttest scores compared to pretest scores ($p < 0.05$). Furthermore, the *Independent Samples t-test* revealed a significant difference between the experimental and control groups ($t = 2.650$; $p = 0.012$), with the experimental group (which implemented the *Role Playing* method) demonstrating greater improvement in speaking skills. These findings suggest that the *Role Playing* method is effective in enhancing aspects of speaking such as fluency, vocabulary mastery, intonation, and confidence in speaking among elementary school students.



KATA KUNCI

Kemampuan Berbicara
Role Playing
Sekolah dasar
Quasi Eksperimen

KEYWORDS

Speaking skills
Role Playing
Elementary School
Quasi Eksperimen



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu keterampilan esensial yang mendukung keberhasilan individu dalam berbagai aspek kehidupan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang sedang berada pada tahap perkembangan awal. Dalam konteks era globalisasi dan digital saat ini, kemampuan berkomunikasi secara efektif menjadi kebutuhan mendesak, tidak hanya untuk keperluan akademik, tetapi juga dalam interaksi

sosial yang lebih luas. Kemampuan berbicara, sebagai salah satu komponen utama keterampilan berbahasa, memungkinkan siswa untuk menyampaikan gagasan, opini, dan emosi secara langsung, sehingga berperan penting dalam membangun kepercayaan diri dan kemampuan berpikir kritis.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Barusawah mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan kesulitan merangkai kalimat saat diminta berbicara di depan kelas. Fenomena ini juga tercermin dari keterbatasan kosakata, lafal yang kurang jelas, serta kecenderungan untuk menghindari situasi yang menuntut ekspresi lisan. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan keterampilan berbahasa secara keseluruhan, termasuk kemampuan menulis dan membaca, jika tidak ditangani dengan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Salah satu mata Pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berbicara adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengasah kemampuan berbicara siswa. Mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulis, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra. Namun, dalam praktiknya, Pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali terkendala oleh metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah atau tanya jawab satu arah, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan konvensional ini cenderung membuat siswa enggan berpartisipasi, sehingga menghambat pengembangan keberanian dan kefasihan dalam berbicara.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode Role Playing menawarkan solusi yang potensial. Pendekatan ini memfasilitasi peserta didik untuk menjalankan peran sebagai tokoh spesifik di dalam sebuah skenario yang telah diatur, menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Menurut [1], penerapan metode Role Playing berbantuan media visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan, karena metode ini mendorong siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang menyerupai kehidupan nyata. Penelitian serupa oleh [2] juga menunjukkan bahwa penggunaan Role Playing berbantuan media audio-visual efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kefasihan siswa kelas dasar dalam berbicara.

Studi ini memiliki sasaran untuk menganalisis tingkat keberhasilan implementasi teknik *Role Playing* guna mengoptimalkan kompetensi verbal peserta didik pada lingkup SD Negeri Barusawah. Dengan memanfaatkan strategi *Role Playing*, investigasi ini diantisipasi mampu menyajikan pemahaman aplikatif bagi para pendidik dalam menyusun kegiatan belajar-mengajar yang memiliki interaktivitas tinggi serta berorientasi pada pembelajar. Lebih lanjut, temuan dari riset ini diproyeksikan akan menyumbang terhadap elevasi mutu proses akuisisi Bahasa Indonesia, utamanya dalam memajukan kecakapan berkomunikasi lisan yang esensial bagi perkembangan akademik dan sosial siswa.

2. Metode Penelitian

Riset ini didasarkan pada paradigma kuantitatif melalui penerapan rancangan eksperimen semu, secara spesifik menggunakan model *pretest-posttest control group design*. Rancangan ini diaplikasikan guna mengevaluasi dampak dari strategi instruksional *Role Playing* terhadap kompetensi verbal peserta didik pada jenjang pendidikan dasar. Partisipan dalam riset ini adalah pembelajar tingkat V pada paruh kedua tahun akademik 2024/2025, yang terdistribusi ke dalam dua kelompok studi dengan komposisi masing-masing 18 individu. Kelompok yang berfungsi sebagai grup eksperimen mendapatkan intervensi pembelajaran dengan

teknik *Role Playing*, sebaliknya grup pembanding memperoleh pengajaran melalui prosedur instruksional standar.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berbicara yang mencakup aspek kelancaran, penguasaan kosakata, intonasi, dan keberanian berbicara. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Validitas isi instrumen dikonsultasikan kepada ahli, dan reliabilitasnya diuji menggunakan uji coba terbatas dengan hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,791.

Pengumpulan data diselenggarakan sebanyak tiga sesi tatap muka, mengikuti agenda instruksional yang telah ditetapkan. Informasi yang terhimpun dari evaluasi awal dan evaluasi akhir diolah dengan pendekatan numerik, yakni melalui aplikasi uji t untuk sampel bebas (*independent samples t-test*), yang bertujuan untuk mendeteksi adanya disparitas rerata skor antar kelompok. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan prasyarat analisis terpenuhi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang berkaitan dengan data yang diperoleh. Penyajian data meliputi hasil uji instrumen, uji prasyarat analisis, serta uji hipotesis. Seluruh analisis dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3.1.1. Deskriptif Kuantitatif

Tabel 1. Hasil Analisis deskriptif Pelaksanaan Role playing

| Kelompok | Tahap | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Rata-Rata |
|------------|-------------|-----------------|----------------|-----------|
| Eksperimen | Pertemuan 1 | 6 | 4 | 5,22 |
| Eksperimen | Pertemuan 2 | 6 | 5 | 5,78 |
| Kontrol | Pertemuan 1 | 6 | 3 | 4,83 |
| Kontrol | Pertemuan 2 | 6 | 4 | 5,11 |

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata skor observasi pada kelompok eksperimen meningkat dari 5,22 (86,94%) pada pertemuan pertama menjadi 5,78 (96,39%) pada pertemuan kedua. Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, namun lebih kecil, yaitu dari 4,83 (80,56%) menjadi 5,11 (85,19%). Nilai tertinggi yang diperoleh siswa di kedua kelompok adalah 6, sedangkan nilai terendah mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* mendorong keterlibatan dan kualitas penampilan siswa lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

3.1.2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen berupa tes kemampuan berbicara telah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak digunakan. Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

| Cronbach's Alpha | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
|------------------|--|------------|
| 0,791 | 0,779 | 6 |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,791. Menurut teori [3], suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa.

3.1.3. 3.1.3 Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

| Kelompok | Tahapan | Sig. (p) | Keterangan |
|------------|----------|----------|------------|
| Eksperimen | Pretest | 0,432 | Normal |
| Eksperimen | Posttest | 0,551 | Normal |
| Kontrol | Pretest | 0,513 | Normal |
| Kontrol | Posttest | 0,551 | Normal |

3.1.4. 3.1.4 Uji Homogenitas

Uji Levene's Test menunjukkan bahwa varians data pada kedua kelompok adalah homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

| Levene | Sig. (p) | Keterangan |
|--------|----------|------------|
| 1,417 | 0,242 | Homogen |

3.1.5. 3.1.5 Uji-t (*Uji Hipotesis*)

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan, dilakukan uji-t independen.

Tabel 5. Hasil Uji-t Posttest

| Kelompok | N | Mean | Std. Dev | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|------------|----|-------|----------|-----------------|---------------------------|
| Eksperimen | 18 | 85,56 | 6,38 | 0,012 | Signifikan ($p < 0,05$) |
| Kontrol | 18 | 77,22 | 6,63 | | |

3.2. Pembahasan

Peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah penerapan metode Role Playing menunjukkan efektivitas strategi ini dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan hasil uji-t, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest 85,56, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol 77,22, dengan nilai signifikansi 0,012 ($p < 0,05$). Hal tersebut membuktikan bahwa Role Playing mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi turut berperan dalam membangun skenario komunikasi yang menuntut kelancaran, keberanian, dan penguasaan kosakata. Selain itu, peningkatan rata-rata ketercapaian indikator dari 86,1 % menjadi 96,3 % menunjukkan bahwa siswa semakin terampil memahami peran serta menyampaikan dialog dengan percaya diri di depan kelas.

Temuan ini memperkuat teori Experiential Learning yang dikemukakan oleh Kolb [4], yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa memperoleh pengalaman langsung dalam proses belajar. Aktivitas bermain peran menempatkan siswa pada situasi sosial yang menyerupai kenyataan, sehingga kemampuan berbicara berkembang melalui pengalaman konkret, refleksi, dan penerapan. Penerapan metode ini juga memberi kontribusi terhadap peningkatan aspek non-kognitif seperti kerja sama, empati, dan komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, Role Playing dapat direkomendasikan sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kompetensi berbicara yang komunikatif, percaya diri, dan kolaboratif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen (85,56) yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (77,22), serta hasil uji t yang signifikan ($p = 0,012$). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis simulasi peran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga keterampilan berbicara siswa berkembang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil ini selaras dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang dikemukakan oleh [4], yang menyatakan bahwa keterampilan dapat berkembang secara signifikan ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung. Dalam konteks penelitian ini, *Role Playing* memungkinkan siswa mempraktikkan penggunaan bahasa dalam situasi nyata yang disimulasikan, sehingga meningkatkan kefasihan, keberanian berbicara, dan keterampilan berinteraksi. Sejalan dengan [4], *Role Playing* tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi, tetapi juga mengasah kerja sama, empati, dan pemahaman terhadap peran sosial. Hal ini tercermin dalam hasil observasi keterlaksanaan metode, di mana rata-rata ketercapaian indikator meningkat dari 86,1% pada pertemuan pertama menjadi 96,3% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin memahami peran, menggunakan bahasa yang tepat, serta menyampaikan dialog sesuai alur cerita dengan percaya diri. Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial [6], yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. *Role Playing* menyediakan ruang interaksi antarsiswa, di mana penggunaan bahasa terjadi dalam konteks kolaboratif yang memfasilitasi *scaffolding* — dukungan dari teman sebaya maupun guru yang membantu siswa mencapai kemampuan berbicara yang lebih tinggi. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa metode *Role Playing* bukan hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga bermanfaat untuk membangun rasa percaya diri, keterampilan sosial, dan kerja sama. Penerapan metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan inklusif, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

4. Simpulan

Merujuk pada temuan riset yang sudah dilaksanakan, bisa ditarik konklusi bahwa strategi instruksional *Role Playing* menyumbangkan dampak yang substansial pada kemajuan kompetensi verbal peserta didik di jenjang pendidikan dasar. Evidensi empiris mengindikasikan bahwa skor rerata evaluasi akhir pada grup perlakuan menyentuh angka 85,56, melampaui grup pembandingan yang mencatatkan rerata 77,22. Kalkulasi uji t pun memperlihatkan angka signifikansi sebesar 0,012 ($p < 0,05$), yang mengimplikasikan adanya disparitas yang nyata antara kecakapan verbal pembelajar yang menerima pengajaran melalui teknik *Role Playing* dengan pembelajar yang mendapatkan pengajaran melalui prosedur instruksional standar. Eskalasi kompetensi verbal pada grup perlakuan membuktikan bahwa *Role Playing* berdaya guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, di mana siswa terlibat aktif dalam simulasi situasi nyata, memerankan tokoh, dan berinteraksi secara langsung. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan berbicara, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta keterampilan menyusun kalimat yang runtut dan sesuai konteks.

Hasil observasi keterlaksanaan metode juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, di mana rata-rata ketercapaian indikator meningkat dari 86,1% menjadi 96,3%. Hal ini mencerminkan bahwa siswa semakin mampu memahami peran, menggunakan bahasa

yang tepat, bekerja sama dalam kelompok, dan menyampaikan dialog sesuai alur cerita dengan percaya diri. Secara teoretis, temuan ini mendukung konsep *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984), di mana keterampilan dapat berkembang optimal ketika peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial [6] yang menekankan peran interaksi sosial dan *scaffolding* dalam perkembangan kognitif, di mana siswa belajar melalui kolaborasi dengan teman sebaya maupun guru. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *Role Playing* bukan hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, empati, dan rasa percaya diri siswa. Metode ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan inklusif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

5. Daftar Pustaka

- [1] I. Marzuqi, *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Mapel Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, vol. 2, no. 15. 2019.
- [2] S. L. Dewi, Misnawati, R. Hayati, I. Zuhra, and Misnar, "Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) to Strengthen the Culture and Citizenship Literacy of Pre-Service EFL Teachers," *Studies in English Language and Education*, vol. 10, no. 3, pp. 1270–1289, 2023, doi: 10.24815/siele.v10i3.28596.
- [3] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [4] D. A. Kolb, R. E. Boyatzis, and C. Mainemelis, "Experiential learning theory: Previous research and new directions," in *Perspectives on Thinking, Learning, and Cognitive Styles*, no. 216, 2014, pp. 227–247. doi: 10.4324/9781410605986-9.
- [5] V., "The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools," *Journal of Education and Learning*, vol. 19, no. 1, pp. 431–440, 2025, doi: 10.11591/edulearn.v19i1.21197.