



## Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia

<sup>1\*</sup> Annisa, <sup>2</sup> Desty Endrawati Subroto, <sup>3</sup> Ananda Rizky Amalia, <sup>4</sup> Nasyril Fathani,  
<sup>5</sup> Neneng Mawar Muhlisoh

<sup>1-5</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Bina Bangsa, Indonesia

[ncaa1894@gmail.com](mailto:ncaa1894@gmail.com) <sup>1\*</sup>, [desty2.subroto@gmail.com](mailto:desty2.subroto@gmail.com) <sup>2</sup>, [anandaramalia@gmail.com](mailto:anandaramalia@gmail.com) <sup>3</sup>, [nasyrilf30@gmail.com](mailto:nasyrilf30@gmail.com) <sup>4</sup>,  
[nenengmawar79@gmail.com](mailto:nenengmawar79@gmail.com) <sup>5</sup>

Alamat: JL Raya Serang - Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota  
Serang, Banten 42124

Korespondensi penulis: [ncaa1894@gmail.com](mailto:ncaa1894@gmail.com)

**Abstract:** *Simply put, this study was inspired by the phenomenon of students being passive and talking about their findings or opinions. Many students are unable to express themselves, uncomfortable, unconfident, and unsure of what they want to say when they are instructed to participate in class activities. This shows that students' speaking experiences are on average quite negative, which affects their speaking ability. In addition, the teaching methods applied by teachers are less than optimal in fostering the development of students' skills. This study aims to evaluate the strategies applied by teachers in helping students improve their role-playing skills when learning Indonesian. This study applies a qualitative descriptive approach with data collection methods through observation, analysis, and documentation. The findings of the study revealed that the role-playing method helps students understand various difficult concepts through discussions with friends. This method motivates active student involvement and group cooperation, resulting in a collaborative learning atmosphere in the classroom. Speaking skills are defined as the ability to convey ideas, thoughts, or ideas through speech so that they can be understood by others. Activities that support the development of these skills include interaction and communication with people around students.*

**Keywords:** Teachers, Speaking Skills, Role-Playing Methods, Indonesian

**Abstrak:** Secara sederhana, penelitian ini terinspirasi dari fenomena siswa yang bersikap pasif dan berbicara tentang temuan atau pendapat mereka. Banyak siswa yang tidak mampu mengekspresikan diri, tidak nyaman, tidak percaya diri, dan tidak yakin dengan apa yang ingin mereka katakan ketika mereka diinstruksikan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman berbicara siswa rata-rata cukup negatif, yang mempengaruhi kemampuan berbicara mereka. Selain itu, metode pengajaran yang diterapkan oleh guru kurang maksimal dalam membina pengembangan keterampilan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi strategi yang diterapkan oleh guru dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan bermain peran saat pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, analisis, dan dokumentasi. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa metode bermain peran membantu siswa dalam memahami berbagai konsep yang sulit melalui diskusi dengan teman. Metode ini memotivasi keterlibatan aktif siswa serta kerjasama kelompok, menghasilkan suasana pembelajaran yang kolaboratif di kelas. Keterampilan berbicara didefinisikan sebagai kemampuan menyampaikan ide, pemikiran, atau gagasan melalui ucapan agar dapat dimengerti oleh orang lain. Kegiatan yang mendukung pengembangan keterampilan ini meliputi interaksi dan komunikasi dengan orang-orang di sekitar siswa.

**Kata Kunci:** Guru, Keterampilan Berbicara, Metode Bermain Peran, Bahasa Indonesia

### 1. PENDAHULUAN

Faktor terpenting dalam pembangunan suatu bangsa adalah pendidikan karena pendidikan merupakan landasan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan yang efektif, masyarakat yang bermartabat dan terhormat akan bangkit dan menjadi masyarakat yang unggul di kancah internasional. Agar

tercipta pendidikan yang efektif dan bermutu, maka harus ada sistem pendidikan yang menghasilkan siswa yang percaya diri dalam pengetahuan teoritis dan praktis. (Josip et al., n.d.). Pendidikan merupakan kegiatan yang diterapkan secara tenang melalui guru, sesuai dengan konsep kompetensi di kelas, dengan tujuan membantu peserta didik dalam mengembangkan kualitas dan karakter moral yang diharapkan sesuai dengan tuntutan zaman. (Nauli et al., n.d.)

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 (1), “Pendidikan adalah usaha yang bertujuan untuk mengembangkan lingkungan belajar dan proses pendidikan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, meliputi pengembangan rohani keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh perseorangan, masyarakat, dan bangsa.”

Diyakini bahwa guru memiliki berbagai keterampilan dalam melaksanakan proses pengajaran untuk mencapai sasaran pendidikan dengan cara yang efektif. Dalam pendidikan formal, guru merupakan orang yang paling utama dalam keseluruhan proses. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan manusia yang baik dan jujur, dengan perspektif jangka panjang untuk mencapai hasil yang diinginkan. (Husada et al., 2019)

Proses peningkatan mutu pendidikan berkaitan erat dengan pengembangan potensi manusia, sehingga pengembangan sektor pendidikan perlu dijadikan prioritas utama. Saat ini, pendidikan di Indonesia tengah mengalami perubahan yang signifikan, terbukti dengan adanya pergeseran paradigma abad ke-21 dari pendekatan yang dari yang berorientasi pada guru menjadi berorientasi pada siswa. (Hidayat et al., n.d.)

Pemerintah telah menerapkan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk pengembangan kurikulum, perbaikan metode pengajaran, peningkatan kompetensi guru melalui program Guru Pembelajar, dan berbagai inisiatif lainnya. Salah satu metode untuk meningkatkan semangat belajar siswa adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan ketertarikan dan semangat siswa sehingga mereka termotivasi dan menikmati proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan ini, guru harus secara aktif mencari informasi yang dapat membantu meningkatkan standar pengajaran di Sekolah Dasar. Dalam konteks ini, Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membina pertumbuhan rasional, sosial, emosional, dan pribadi siswa serta berfungsi sebagai faktor utama keberhasilan dalam memahami berbagai mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. (Priatna et al., 2019)

Bahasa Indonesia mendukung proses krusial pengembangan keterampilan siswa, yang meliputi membaca, menulis, berdebat, dan berinteraksi. Berbicara adalah kegiatan yang paling menyenangkan dan kegiatan ini ditujukan untuk orang dewasa maupun anak-anak. Dengan demikian, untuk memahami pentingnya kemampuan berbicara dalam membangun komunikasi yang sukses, kemampuan berbicara harus diteliti secara menyeluruh.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan yang perlu dikuasai oleh setiap siswa setelah mereka menguasai keterampilan mendengarkan. Kemampuan ini memiliki peranan penting dan wajib dipelajari oleh siswa. Tarigan (2008:2015) menyatakan bahwa berbicara merupakan komponen penting dari kepribadian, yang meliputi lingkungan pembicara, interaksi sosial, dan kebutuhan pendidikan. Keterampilan berbicara diperlukan agar orang dapat berkomunikasi secara efektif untuk berbagai kebutuhan. Beberapa tujuan utama keterampilan berbicara secara umum: (1) menyampaikan gagasan, emosi, imajinasi, ide, serta pandangan, (2) merespons maksud dari pembicaraan orang lain, (3) berusaha menghibur orang lain, (4) memberikan informasi, dan (5) meyakinkan atau memengaruhi orang lain. (Setyonegoro, 2013)(Fairus Sintawati 1, 2019).

Berbicara merupakan kemampuan meringkas kata-kata dengan maksud menjelaskan Pikiran, perasaan, gagasan, dan maksud yang telah ditetapkan dan dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pendengar sehingga mereka dapat memahami apa pun yang dinyatakan..(Karim & Juniarti, 2022) . Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa di sekolah dasar untuk berpartisipasi dalam keterampilan, yang harus didiskusikan sejak awal. Dengan tujuan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan kepada lawan bicara, berbicara merupakan proses komunikasi yang memfasilitasi komunikasi antara dua pihak melalui ucapan. Aktivitas berbicara bermanfaat untuk bertukar informasi, ide, pendapat, dan pengalaman. Secara ideal, berbicara dilakukan untuk menyampaikan informasi memakai bahasa yang sesuai dan benar.

Kesenjangan dan permasalahan yang berkaitan dengan upaya guru untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar didasarkan pada pengamatan yang dilakukan selama pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Salah satu masalah yang paling penting adalah ketidakmampuan siswa dan guru untuk menggunakan metode pengajaran yang efisien. Banyak guru mungkin tidak mendapatkan pelatihan khusus atau kekurangan sumber daya yang diperlukan untuk menerapkan teknik pengajaran terbaru di ruang kelas. Akibatnya, kurangnya variasi dalam

metode yang digunakan dapat menyebabkan keterampilan siswa tidak berkembang seoptimal yang diharapkan. (Nur Bait & Ilma Kasih, n.d.)

Namun, dalam praktiknya, interaksi berbicara di kelas seringkali lebih didominasi oleh guru, karena adanya ketidakseimbangan antara penjelasan guru dan siswa yang lebih banyak mendengarkan. Akibatnya, banyak siswa yang kurang terlatih dalam berbicara. Di kelas, sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang bertanya atau memberikan pendapat. Ketika diminta berbicara di depan kelas, seperti menceritakan pengalaman, mereka sering merasa malu, kurang percaya diri, dan kesulitan menyampaikan ide-ide mereka. Hal ini mencerminkan kurangnya pengalaman siswa dalam berbicara di depan umum, yang pada akhirnya menghambat kemampuan mereka. Peran guru yang awalnya sebagai pengajar beralih menjadi fasilitator bagi siswa. (Bangsa, 2023). Selain itu, metode pengajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya mampu meningkatkan perkembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, perlu diterapkan metode pengajaran yang lebih efektif untuk memaksimalkan perkembangan keterampilan siswa. Menurut Mayasari (2021), Djamarah menjelaskan bahwa pada akhirnya, hal ini akan menunjukkan keberhasilan suatu proses pendidikan. Oleh karena itu, guru tidak dapat hanya mengandalkan satu metode; sebaliknya, mereka harus menggunakan berbagai strategi untuk memastikan bahwa proses pengajaran menarik dan merangsang siswa. Jika teknik pembelajaran yang berbeda tidak disesuaikan dengan fitur psikologis siswa dan keadaan yang memungkinkan, mereka tidak akan memberikan hasil terbaik. Akibatnya, saat memilih pendekatan terbaik, kompetensi instruktur sangat penting. Untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menghasilkan hasil terbaik, sangat penting bahwa strategi digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Fitria, 2023). Proses pembelajaran akan berlangsung tanpa tujuan yang jelas, sehingga akan sulit mencapai tujuan dengan sebaik-baiknya. Akibatnya, pembelajaran tidak akan berjalan dengan tepat dan realistis.

Strategi pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan baik untuk guru maupun siswa. Bagi guru, strategi ini berfungsi sebagai panduan dan dasar untuk melaksanakan proses pembelajaran secara terorganisir. Karena setiap metode pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, menggunakannya dapat membantu siswa belajar lebih cepat dan mudah. (Hasbi, 2021). "Metode pembelajaran" mengacu pada strategi atau taktik operasional yang digunakan dalam pendidikan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akurasi adalah metode yang akan menyoroti teknik pembelajaran terkait pekerjaan tertentu yang efektif (Ulfah, 2020). Sanjaya mengatakan Strategi pengajaran sebagian besar bersifat konseptual,

dan banyak metode pengajaran yang digunakan untuk mengimplementasikannya (Ulfah, 2023). Dengan kata lain, strategi adalah "rencana operasi untuk mencapai sesuatu," sedangkan teknik adalah "cara untuk mencapai sesuatu" (Sanjaya 2010). Metode adalah strategi atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hasil pembelajaran lebih baik ketika guru menggunakan pendekatan yang lebih akurat. Dalam (Ulfah, 2019), Sudjana menyatakan bahwa pendekatan tersebut adalah bukan bagian dari strategi yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan topik terkini. Diperlukan penyediaan sumber belajar bahasa secara konsisten. Serangkaian tindakan yang sistematis membuat teknik prosedural, sedangkan pendekatannya aksiomatik, berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dicoba dan benar. Salah satu cara terbaik untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara mereka adalah dengan meminta mereka bermain peran. Metode ini dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat, mandiri, dan cakap dalam proses pembelajaran. Metode ini juga dapat meningkatkan kolaborasi antara siswa dan guru mereka serta di antara siswa itu sendiri. Dengan menggunakan metode bermain peran, siswa akan merasa lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang sulit melalui diskusi dengan para peserta. Metode ini juga mendorong partisipasi aktif dan kerja sama tim, yang sangat bermanfaat untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan mendukung, terutama di sekolah.

Permainan sering kali menyediakan situasi yang sesuai dengan pelajaran yang diberikan. Menawarkan saran praktis yang memungkinkan siswa terlibat dalam percakapan yang bermakna tentang situasi atau isu yang relevan, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif dibandingkan hanya dengan membaca teks atau menganalisisnya. Di samping itu, permainan juga mendorong pemain dengan memberi mereka Tantangan, poin, hadiah, atau pencapaian dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan terlibat aktif di kelas. Dalam permainan, pemain juga bisa memahami bagaimana pelajaran atau materi dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata, yang memperdalam pemahaman mereka tentang relevansi materi tersebut. Selain itu, permainan mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif, memberi siswa kesempatan untuk belajar dari pengalaman serta tantangan yang dihadapi. Selain itu, permainan memberikan peluang untuk berlatih dengan tenang, mengurangi stres dalam berbagai konteks, dan meningkatkan pemahaman. Dengan cara yang menghibur, permainan ini juga mendorong pengembangan keterampilan emosional dan berpikir. (Sumihatul Ummah et al., 2023;)

Menurut Roestiyah ( Apiyani 2022), Salah satu pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah adalah permainan peran. Dalam pembelajaran ini, interaksi antara dua orang atau lebih dianjurkan, informasi ditemukan, masalah dibahas, dan seluruh proses berlangsung secara aktif, bukan sekadar pasif sebagai pendengar. Berdasarkan uraian di atas, penulis bersemangat untuk melakukan penelitian dengan tujuan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam bidang pengembangan keterampilan siswa. Penelitian ini akan berjudul: Upaya Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Metode Role-Playing Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan guru dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia melalui teknik bermain peran. Metodologi utama yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan analitis deskriptif. Analisis deskriptif, menurut Haris (2023), adalah penelitian empiris yang melihat kejadian atau fenomena tertentu dalam konteks dunia nyata. Data primer dan sekunder digunakan untuk mengumpulkan temuan penelitian. Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif terhadap metodologinya. Menurut Bogdan dan Taylor, metode kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, serta tindakan yang dapat dipahami oleh masyarakat luas (Arifudin, 2023). Proses ini mencakup penyalinan data, pengkodean catatan lapangan, dan interpretasi data sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman. Penelitian ini menggabungkan teknik penelitian lapangan dengan penelitian kualitatif. Teknik ini sejalan dengan tujuan utama penelitian ini, yang bertujuan untuk mengevaluasi dan menggambarkan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama melalui penerapan permainan peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia.(Saepudin, 2022). Agar pendekatan ini dapat menjelaskan isu-isu penelitian (Kartika, 2018). Untuk menjamin validitas ilmiah suatu penelitian, metode pengumpulan data yang tepat harus digunakan. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, wawancara, dan observasi. Teknik ini dipahami sebagai alat untuk melaksanakan tugas-tugas teknis dengan cermat dan akurat, berdasarkan perhitungan yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Sekalipun fokus penelitian ini adalah pengetahuan, pengumpulan data dilakukan secara metodis dan realistis untuk mencapai tujuan. Metodologi penelitian digunakan sebagai alat untuk menemukan

solusi atas berbagai masalah. Terkait hal tersebut, penulis menyajikan materi dari berbagai sumber, termasuk buku, artikel, jurnal, tesis, e-book, dan lain-lain, tentang upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemahiran bahasa siswa mereka dalam bahasa Indonesia dengan memanfaatkan pendekatan *role-playing*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan karena memerlukan data dari perpustakaan sebagai sumber data. Peneliti memerlukan buku, esai, dan karya lain yang secara langsung dan berani membahas subjek dan masalah yang sedang diselidiki. Teknik pengumpulan data harus diterapkan untuk mengekstrak informasi dari kumpulan data. Menurut Amir Hamzah dalam (Arifudin, 2018), pengumpulan data adalah upaya untuk mengumpulkan informasi tentang subjek yang diteliti. Penulis mengumpulkan informasi melalui perpustakaan sebagai bagian dari metode ini. Penulis secara khusus memulai dengan mencari berbagai sumber informasi, termasuk buku, jurnal, ensiklopedia, makalah, majalah, dan materi lain yang menawarkan rincian tentang kegiatan yang dilakukan guru untuk membantu siswa berbicara bahasa Indonesia lebih lancar dengan menggunakan teknik bermain peran.

Menurut Amir Hamzah (Saepudin, 2019), pengumpulan data didefinisikan sebagai berbagai upaya untuk mengumpulkan informasi tentang subjek atau percakapan yang sedang atau akan diselidiki. Disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya, serta literatur dan studi ilmiah, mencakup fakta-fakta ini. (Saepudin 2022) menegaskan bahwa dengan menggunakan berbagai sumber dan metode, pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu langkah dalam proses penelitian yang dilakukan secara diam-diam terhadap subjek yang diteliti adalah observasi. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat dengan cepat menganalisis dan menginterpretasikan temuan dan lingkungan penelitian. Temuan penelitian ini terkait dengan upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam berbahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknik bermain peran. Metode wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yang artinya dilakukan sesuai dengan serangkaian standar yang telah ditentukan. Pertanyaan disusun berdasarkan informasi yang dibutuhkan, dan setiap pertanyaan diperlukan untuk mengungkap semua fakta empiris (Ropitasari, 2023). Salah satu metode pengumpulan data adalah dokumentasi, yang dilakukan dengan menggunakan dokumen tertulis atau kertas lain yang telah tersedia sebelumnya. Istilah dokumentasi berasal dari kata "dokumen", yang mengacu pada benda-benda yang dapat diamati. Peneliti menggunakan pendekatan dokumentasi untuk memeriksa berbagai materi tertulis, termasuk buku, majalah, risalah rapat, dan buku harian. Metode dokumentasi seperti yang didefinisikan oleh Moleong dalam Wahyuni (2021) adalah teknik pengumpulan data atau

informasi dengan memeriksa arsip dan makalah. Metode pengumpulan data tambahan yang disarankan kepada subjek penelitian adalah pendekatan dokumentasi. Tujuan dari pendekatan dokumentasi ini adalah untuk mengumpulkan data tentang keadaan organisasi (subjek penelitian) saat ini. khususnya upaya Upaya Guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi antar saudara dengan memanfaatkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis data, menurut Muhadjir dalam Chadijah (2022), adalah proses melakukan, mencari, dan mengumpulkan informasi secara metodis melalui observasi dan wawancara sehingga peneliti dapat berkonsentrasi pada subjek yang mereka selidiki. Buat sumber daya penemuan untuk orang lain, lalu modifikasi, kategorikan, dan tampilkan.(Chadijah, 2023)

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk menciptakan lingkungan belajar apa pun yang menurut siswa menarik, seorang guru perlu memahami cara mengajar yang terbaik agar siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya menjawab kebutuhan siswa dan siswa itu sendiri, tetapi juga memberikan pengetahuan melalui penggunaan metode permainan, salah satunya adalah bermain peran. (Rokmanah et al., n.d.)

Metode pembelajaran role-playing memiliki peranan yang sangat signifikan dalam mengembangkan keterampilan berbicara dalam pendidikan. Metode ini sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru harus memilih strategi pengajaran yang akan membantu setiap siswa berlatih berbicara dengan percaya diri. Akibatnya, strategi pengajaran harus menyenangkan dan mampu membantu siswa merasa aman atau percaya diri. Bermain peran adalah cara yang efisien untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa adalah dengan melibatkan mereka secara rutin dalam kegiatan komunikasi dan persiapan. Hal ini dapat dicapai melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran.(Fauzi Nasution & Rosiyanti, n.d.) Metode ini menekankan pentingnya keterlibatan emosional siswa serta pemanfaatan indera mereka untuk menghadapi situasi yang hampir mirip dengan kenyataan. Dalam metode ini, siswa berperan aktif sebagai subjek pembelajaran yang langsung mempraktikkan keterampilan berbicara, seperti bertanya dan menjawab, dengan teman-teman mereka dalam konteks tertentu. Dengan menggunakan metode ini, siswa dapat menyampaikan pendapat dan perasaan mereka tanpa takut dihukum. Selain itu, metode ini memberi mereka kesempatan

untuk mendiskusikan masalah pribadi atau kemanusiaan tanpa rasa khawatir. Melalui permainan peran, siswa dapat memahami sudut pandang orang lain dan permasalahan di dunia nyata. Program yang mengajarkan keterampilan secara seimbang harus membantu setiap individu mencapai tujuan mereka.

Berbicara adalah keterampilan dalam berbahasa atau sarana komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide atau informasi dengan urutan yang logis dan menguasai aspek-aspek konvensional dalam berbicara seperti kelancaran, pemahaman, tata bahasa, dan pelafalan. Dengan kata lain, tujuan berbicara atau berkomunikasi dalam bahasa Inggris, selain untuk mendeskripsikan benda, orang, tempat, dan peristiwa secara lisan, kita juga harus mampu mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaan dengan cara yang sederhana, serta mendorong diri untuk berinteraksi dengan orang lain. (Rahayu, 2015)

Menurut Damanik (Mayasari, 2023), kemampuan berbicara digunakan untuk mencapai tujuan berikut: 1) Berbicara dengan mudah. Siswa harus diberi kesempatan untuk berlatih dengan cara yang jelas dan ringkas, termasuk yang terkait dengan kalimat dan artikulasi. Konsep yang sedang dibahas perlu dikembangkan secara koheren. Kejelasan ucapan dapat diperoleh melalui kegiatan percakapan yang memfasilitasi proses berpikir yang logis dan dapat diamati. 2) Akuntabel. Latihan berbicara yang efektif menempatkan penekanan kuat pada berbicara secara bertanggung jawab untuk berbicara dengan benar dan mempertimbangkan topik dan alur percakapan dengan cermat. Siswa tidak akan terlibat dalam ucapan ceroboh atau lidah yang mendistorsi fakta berkat praktik ini. 3) Perkembangan pendengaran kritis. Tujuan utama program ini adalah mengembangkan keterampilan mendengarkan yang akurat dan kritis sambil bekerja secara efisien. 4) membentuk kebiasaan. Tidak mungkin mengembangkan praktik berbicara tanpa juga mengembangkan kebiasaan berinteraksi dalam bahasa ibu atau bahasa yang dipelajari. Elemen ini secara signifikan mempengaruhi bagaimana seseorang mengembangkan kebiasaan berbicara sebagai perilaku. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan berbicara dapat tercapai apabila program pendidikannya berlandaskan pada prinsip-prinsip yang tepat dan didukung oleh pendekatan pendidikan yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan berbicara.

Menurut Mukti (Sofyan, 2020), manfaat dari keterampilan berbicara jenis ini adalah mendorong siswa untuk lebih aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses belajar dan berbicara. Sebagai contoh, siswa diberi kesempatan untuk memahami

masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, memperoleh pengetahuan baru, dan memungkinkan terjadinya interaksi sosial. (Syach et al., n.d.)

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa, antara lain: (1) faktor internal seperti keraguan, kurangnya kepercayaan, rasa takut, dibully oleh teman, atau ketidakmampuan menganalisis materi pelajaran, dan (2) faktor eksternal yang berasal dari lingkungan atau kelompok, seperti perasaan yang kurang dipahami atau tidak memiliki penyebab yang jelas (Ferina et al., 2020). Menurut Hurlock, beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan berbicara siswa antara lain: a) Kesehatan, yang memengaruhi kecepatan belajar berbicara, dengan siswa yang sehat cenderung lebih cepat menguasai kemampuan berbicara; b) Kecerdasan, yang berkontribusi pada kemampuan berbahasa; c) Status sosial ekonomi, yang dapat memengaruhi keterampilan berbicara siswa; d) Jenis kelamin, di mana anak perempuan umumnya mengalami perkembangan bahasa lebih cepat dibandingkan anak laki-laki; e) Interaksi dengan teman sebaya, di mana siswa yang memiliki hubungan baik dengan teman sebaya lebih mampu berkomunikasi secara efektif; f) Kepribadian, yang berperan penting, karena beberapa siswa lebih percaya diri dan berani berbicara, sementara yang lain kurang percaya diri. (Oktaviani, 2018). (Anjelina & Tarmini, 2022)

Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara, secara garis besar, berbicara merupakan cara berkomunikasi yang melibatkan penyampaian pesan dari satu individu ke individu lainnya. Melalui komunikasi, seseorang dapat mengungkapkan ide serta emosinya kepada orang lain. (Rahman, 2021). Kemampuan Anda untuk berkomunikasi dengan orang lain akan dipengaruhi oleh kapasitas Anda untuk ekspresi ide yang akurat dan jelas. Oleh karena itu, kemampuan berbicara sangat penting untuk proses komunikasi. Dijelaskan oleh Ochs dan Winkler dalam (Supriani, 2020) bahwa tujuan keseluruhan berbicara pidato adalah untuk menginformasikan, menghibur, menggerakkan, membujuk, dan mendorong atau menggairahkan. Dalam (Nurbaeti, 2022), Nursalim mencantumkan sejumlah alasan mengapa orang kesulitan meningkatkan kemampuan berbicara, seperti: 1) Karena kemahiran siswa yang buruk dalam bahasa Indonesia, anak-anak malu untuk berbicara. 2) Siswa kesulitan mengucapkan kata-kata bahasa Indonesia dengan benar; 3) Kosakata siswa dibatasi; 4) Siswa berjuang untuk membangun kalimat yang koheren; dan 5) Siswa tidak mengerti dan kurang mampu memahami masalah yang disajikan instruktur untuk menceritakan kisah. Pola komunikasi yang buruk, sikap menggurui atau mengejek, dan kurangnya hubungan sosial adalah beberapa hal yang menghalangi anak-anak untuk berkomunikasi secara efektif. Unsur-

unsur ini sering menghambat perkembangan kemampuan berbicara pada anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Secara umum, sejumlah hal dapat membuat berbicara lebih sulit, dan sebagian besar elemen ini ditentukan oleh lingkungan di mana seseorang dibesarkan dan berkembang. Perlakuan yang diterima seseorang dari orang-orang di sekitarnya dapat berdampak pada perkembangan keterampilan berbicara. Jika seseorang mendapatkan perlakuan yang buruk, hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berbicara mereka. Menurut Indikator Keterampilan Berbicara (Hoerudin, 2020), Berbagai penanda pencapaian akan digunakan untuk menentukan kemampuan berbicara siswa. berfungsi sebagai tolok ukur atau acuan untuk menilai kemandirian atau keberhasilan penelitian. Peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui penggunaan pendekatan role-playing berfungsi sebagai indikator keberhasilan penelitian. Lima faktor—pengucapan, tata bahasa, kefasihan berbicara, konten atau pemahaman bicara, dan keberanian—digunakan untuk mengevaluasi kemampuan berbicara siswa. Akibatnya, indikator keterampilan berbicara dalam penelitian ini disatukan untuk mengevaluasi seberapa banyak kemampuan berbicara siswa meningkat setelah keterlibatan mereka dalam pengajaran bermain peran.

Teknik role-playing adalah strategi instruksional yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui kegiatan bermain peran atau pembelajaran berbasis bermain. Pendekatan ini menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah diingat dalam jangka waktu lama. Metode ini melatih siswa untuk berkomunikasi secara efektif sesuai dengan norma etika yang berlaku. Selain itu, kemampuan berbicara mereka dapat disusun secara lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh orang lain. Bermain peran juga merupakan cara yang sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara, termasuk mengekspresikan emosi melalui gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Melalui metode ini, guru dapat mengevaluasi berbagai aspek keterampilan berbicara siswa, seperti intonasi, kejelasan pengucapan, kelancaran berbicara, dan kemampuan mengekspresikan emosi. (Rokmanah et al., n.d.)

Salah satu metode pembelajaran sosial, menurut Arleni Kariqan (Ulfah, 2021), adalah pendekatan pembelajaran role-playing, yang menugaskan siswa untuk memerankan karakter dalam konten atau peristiwa yang disajikan sebagai narasi yang lugas. Metodologi pembelajaran bermain peran George Shafiel didasarkan pada gagasan bahwa itu dapat membantu siswa mengekspresikan emosi mereka dan meningkatkan kesadaran melalui keterlibatan yang tidak direncanakan, yang diikuti dengan pemeriksaan keadaan yang menantang dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Auliyati (2021), "Efektivitas permainan peran sebagai metode peningkatan keterampilan sangatlah positif. Terlihat adanya perubahan dan peningkatan prestasi siswa setelah menerapkan metode permainan peran. Hal ini membantu siswa untuk lebih berprestasi dalam kehidupan sosial mereka dan meningkatkan minat mereka untuk mempelajari bahasa yang digunakan dalam komunikasi."(Izzati et al., 2024) Metode permainan peran yang dirancang dengan cermat bertujuan untuk memberikan siswa peluang sebanyak-banyaknya untuk memahami berbagai aspek yang diperlukan agar dapat bekerja secara efektif.(Atasani et al., 2013)

Selain meningkatkan kemampuan berbicara, bermain peran juga memberi siswa kesempatan untuk mempraktikkan bahasa dalam situasi nyata. Melalui aktivitas ini, kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam berkomunikasi dapat berkembang. Livingstone (2017) menemukan bahwa Siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara karena telah terbiasa dengan berbagai situasi komunikasi yang disimulasikan melalui kegiatan bermain peran. Ini membuktikan bahwa bermain peran tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membantu membangun karakter siswa dalam menghadapi beragam situasi sosial.

Agar bermain peran dapat berjalan dengan efektif, pelaksanaannya mengikuti beberapa tahapan, yaitu: a) Siapkan masalah atau skenario sosial untuk diilustrasikan, atau pilih topik naratif. Penjelasan tentang pemilihan topik cerita, bagian yang akan dilakukan, dan tugas untuk penonton yang tidak berpartisipasi langsung dalam peran tersebut dilakukan pada titik ini. b) Tekad aktor: Mengikuti penjelasan topik cerita dan dorongan siswa untuk mengambil peran, tekad aktor dan pemberian petunjuk atau contoh dasar membantu dalam persiapan mental mereka untuk peran tersebut. c) Pemain peran: Para aktor menjalankan bagiannya sesuai dengan genggaman atau imajinasi mereka, menghasilkan penyelesaian konflik yang digambarkan. d) Diskusi: Setelah berakhirnya permainan, semua siswa berpartisipasi dalam diskusi yang dipimpin oleh guru. Untuk membuat komentar, ide, dan kesimpulan, debat ini berpusat pada tindakan para pemain sehubungan dengan topik cerita. e) Pemutaran ulang permainan: Setelah percakapan, pemutaran ulang permainan dilakukan menggunakan wawasan, rekomendasi, dan kesimpulan yang diambil dari diskusi sebelumnya. (Huda, 2014).

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing. Berikut adalah beberapa keunggulan penerapan model pembelajaran Role Playing: 1) Meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. 2) Membantu siswa melatih kemampuan menghafal percakapan dalam naskah. 3) Melatih siswa berinteraksi dan

bekerja sama dalam kelompok. 4) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan percakapan yang terdapat dalam naskah. 5) Mengajarkan siswa berbicara dengan suara yang jelas dan intonasi yang sesuai. 6) Meningkatkan kepercayaan diri siswa saat menampilkan hasil drama kelompok. 7) Mendorong siswa saling mendukung dalam kelompok, misalnya siswa yang telah menghafal percakapan membantu teman yang belum menguasainya. Selain itu, siswa dengan bakat berbicara akan semakin terasah melalui penerapan model pembelajaran Role Playing. (Ulfah & Arief Budiman, 2019)

Meskipun pendekatan ini memiliki banyak manfaat, namun juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Fandi (2017) Model Role Playing memiliki beberapa kelemahan, antara lain: 1) Memerlukan waktu pelaksanaan yang cukup panjang. 2) Membutuhkan tingkat kreativitas dan imajinasi yang tinggi. 3) Tidak semua mata pelajaran dapat disajikan dengan cara ini. 4) Banyak siswa yang tidak nyaman atau malu ketika diminta memerankan adegan tertentu. 5) Jika pelaksanaan bermain peran tidak berjalan dengan baik, hal ini tidak hanya meninggalkan kesan yang kurang positif tetapi juga membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. (Umalihayati, 2024)

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa penerapan metode permainan peran dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit melalui diskusi dengan guru. Metode ini secara tidak langsung memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok, yang berkontribusi pada terciptanya suasana belajar yang harmonis, terutama di dalam kelas. Keterampilan berbicara merujuk pada kemampuan menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau perasaan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti. Aktivitas yang dilakukan siswa melalui metode ini mendorong interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar, sehingga membantu mereka belajar menjadi lebih mandiri.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru terus meningkatkan metode pengajarnya agar sesuai dengan standar profesi dan perkembangan zaman. Selain itu, guru juga diharapkan dapat membantu siswa bukan hanya dengan meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Atasani, I. M., Marhaeni, A. A. I. N., & Utama, M. (2013). Pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa ditinjau dari minat berbahasa Indonesia siswa kelas V Gugus 1 Aikmel (Vol. 3).
- Bangsa, U. B. (2023). Application of Macromedia Flash learning media in increasing. 07, 323–334.
- Chadijah, S. (2023). Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2).
- Fairus Sintawati, R. A. W., P. A., U. D., & D. E. S. (2019). The effect of student facilitator and explaining learning model on speaking skills of fourth grade students at SDN Sudirman 12 South Tangerang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5044992>
- Fauzi Nasution, A., & Rosiyanti, H. (n.d.). Upaya mengembangkan keterampilan siswa MA Muhammadiyah Kadudampit dalam berbicara Bahasa Inggris dengan menggunakan metode bermain peran di kelas.
- Hidayat, T., Endrawati Subroto, D., & Bayi Tabrani, M. (n.d.). Application of Macromedia Flash learning media in increasing students' interest in ICT subjects at SMK Negeri 6 Serang in academic year 2022/2023. *Cakrawala Pedagogik*, 07(2).
- Husada, A., Fita, M., Untari, A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara dengan metode bermain peran pada siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., Hasanah, U., & Jakarta, U. N. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode role playing (Vol. 1, Issue 1).
- Josip, P. N., Sinambela, M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Teresia, E., Sembiring, B., Desty, C., Subroto, E., & Mardhiyana, D. (n.d.). Model-model pembelajaran.
- Karim, I. K., & Juniarti, Y. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Nauli, P., Mario, J., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Teresia, E., Sembiring, B., Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. (n.d.). Pembelajaran.
- Nur Bait, R., & Ilma Kasih, C. (n.d.). Implementasi guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. <https://doi.org/10.35326/juwara.v2i3.6296>
- Priatna, A., Setyarini, G., & Subang, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Vol. 2).

- Rahayu, P. (2015). Role play strategy in teaching speaking. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 4(1).
- Rokmanah, S., Andriana, E., Wiyudia, N., Fkip, P., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Id, S. A. (n.d.). Analisis metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
- Sumihatul Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3). <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Syach, A., Sugandi, D., Dwiahna, F., Putra, H., Rakeyansantang, S., & Bahasa, A. (n.d.). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan metode student facilitator and explaining pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Ulfah, S. M., & Arief Budiman, M. (2019). Keefektifan model pembelajaran role playing terhadap kemampuan berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1).
- Umalihayati, M. S. (2024). *Model-model pembelajaran inovatif di sekolah dasar (Teori dan implementasinya)*. Bojongsari-Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.