

ANALISIS PERSPEKTIF DALAM BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE ROLE PLAY

Sariakin^{*1}, Teuku Mahmud², Rajusandi³

^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena

* Corresponding Author : sariakin@bbg.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : May 23, 2025

Revised : Jun 20, 2025

Accepted : Jul 16, 2025

Available online : Jul 30, 2025

Kata Kunci:

Perspektif Siswa, Kemampuan Berbicara, Metode Roleplay

Keywords:

Students' Perspective, Speaking skill, Roleplay method

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perspektif siswa dalam berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode role play dengan pendekatan deskriptif kualitatif di sekolah dasar kelas V. Adapun instrument yang dipakai dalam penelitian ini adalah questioner dan wawancara. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 2 Banda Aceh dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kela V A yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang meliputi pengurangan data, data ditampilkan, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ada dua variable yang menjadi poin penelitian ini adalah metode role play dan perspektif siswa. Berdasarkan hasil dan pembahasan

yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa mayoritas siswa memberikan respond an tanggapan positif mengenai metode roleplay terhadap peningkatan kemampuan siswa berbicara, baik secara efektivitas, efisiensi, ketertarikan, rasa percaya diri, dan lain-lain.

ABSTRACT

This This research aims to find out what students' perspectives are in speaking when learning Indonesian through the role play method with a qualitative descriptive approach in grade V elementary schools. The instruments used in this research are questionnaires and interviews. The population in this study were all 5th grade students at State Elementary School 2 Banda Aceh and the samples in this study were 30 class VA students. This research uses data analysis techniques which include data reduction, data display, and drawing conclusions and verification. There are two variables that are the point of this research, namely the role play method and the student's perspective. Based on the results and discussion obtained, the researcher concluded that the majority of students gave positive responses regarding the roleplay method for improving students' speaking abilities, both in terms of effectiveness, efficiency, interest, self-confidence, etc.

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

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Bahasa merupakan perangkat penting dan alat yang sangat bermanfaat dan efektif bagi manusia untuk berkomunikasi. Berkomunikasi merupakan salah satu cara untuk

mengekspresikan ide-ide atau pikiran serta keinginan-keinginan seseorang. Dengan menggunakan bahasa, manusia dapat mengerti dan berkomunikasi dengan manusia lainnya. Apalagi sebagai tenaga atau calonpendidik, bahasa juga memiliki peranan penting untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak dapat dipungkiri karena perannya yang sangat penting, bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan disemua jenjang pendidikan dari taman kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi.

Di Sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai beberapa tujuan seperti yang tercantum dalam BSNP2006, salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtida'iyah adalah agar peserta didik memiliki keterampilan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis (Jakarta: BSNP, 2006). Jadi, pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar bertujuan agar siswa mampu dan terampil berkomunikasi dengan baik dan benar dalam kegiatan komunikasi lisan maupun tulisan.

Tingkat pemahaman Bahasa Indonesia seorang anak dominan dipengaruhi oleh pengalaman anak itu sendiri. Pengalaman seorang anak dapat diperoleh melalui mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Semakin banyak seorang anak mendapatkan pengalaman dalam hal berbicara dengan orang tua,teman sebaya, orang lain bahkan lingkungan sekitarnya semakin banyak pula kosakata yang dikuasai oleh anak tersebut. Menurut Sundary (2017:2), berbicara sangat berhubungan dengan banyaknya kata yang dikuasai seseorang, semakin banyak pula ide atau gagasan yang dikuasainya dan sanggup diungkapkan.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan berbagai aspek keterampilan berbahasa. Aspek keterampilan berbahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca danmenulis. Setiap keterampilan itu saling berhubungan erat dengan keterampilan lainnya.Keempat aspek keterampilan tersebut diajarkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara baik dan benar secara lisan ataupun tulisan. Keempat aspek keterampilan tersebut akan dikemas menjadi pembelajaran yang saling berkaitan, walaupun hanya satu aspek yang difokuskan. Seperti halnya kemampuan berbicara, kadang sering diabaikan karena dianggap sebagai suatu kemampuan yang dengan sendirinya sudah dimiliki oleh manusia secara alamiah.

Berbicara memang mudah untuk dilakukan, namun berbicara yang Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia masih sangat sulit dilakukan. Harus banyak belajar dan berlatih lagi untuk bisa berbicara dengan baik, benar dan santun.

Berbicara tidak hanya sekedar mengeluarkan kata dan bunyi-bunyi saja, melainkan mengembangkan kemampuan dalam melisankan ide atau gagasan yang dimiliki disampaikan kepada pendengar atau penyimak, tetapi siswa mampu untuk mempertanggungjawabkan gagasannya dan juga harus dapat menyusun, mengungkapkan bahasa secara benar dan baik, sehingga gagasan yang dilisankan menjadi suatu tuturan yang utuh. Terlebih lagi bagi anak sekolah dasar yang masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata. Anak tersebut akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya serta menghambat anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang perlu ditingkatkan dalam pelajaran bahasa Indonesia, di samping keterampilan aspek menyimak, membaca dan menulis. Dalam aspek keterampilan berbicara terbagi menjadi lima bentuk, antara lain: (1) berbicara berdasarkan gambar, (2) wawancara, (3) bercerita/drama, (4) pidato, (5) diskusi (eprints.uny.ac.id/).

Kenyataan di lapangan bahwa keterampilan berbicara di sekolah dasar belum diberikan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas V di SD Negeri 2 Banda Aceh pada bulan September- Desember 2023, terlihat bahwa siswa kelas V di sekolah ini dalam aspek keterampilan berbicaranya masih sangat rendah. Masalah-masalah yang terjadi seperti kurangnya keberanian siswa atau rasa percaya diri untuk tampil berbicara di depan kelas, mayoritas siswa malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, mengalami kesulitan atau tidak lancar saat mengungkapkan gagasannya kemudian struktur kalimat, ekspresi dan intonasi yang digunakan tidak sesuai serta pelafalannya masih jauh dari yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Analisis Perspektif Dalam Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Play Pada Siswa Kelas 5 SDN 2 Banda Aceh”. Dengan demikian peneliti memilih metode bermain peran karena peneliti rasa metode ini lebih efektif dan efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta peneliti ingin mendapatkan data yang konkret tentang keterampilan berbicara melalui metode bermain peran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono (2017), menyatakan bahwa analisis kualitatif menggunakan kata-kata yang disusun dalam teks yang diperluas. Dengan kata lain, penelitian kualitatif adalah pengumpulan, analisis, dan interpretasi pemahaman data naratif dan visual untuk mendapatkan wawasan tentang fenomena tertentu yang menarik. Tujuan penelitian kualitatif memiliki cakupan yang luas dan berpusat pada peningkatan pemahaman yang mendalam dan holistik atau kompleks terhadap fenomena tertentu, seperti lingkungan, proses, atau bahkan keyakinan.

- a) Peneliti mengkategorikan pemahaman siswa terhadap teks bacaan dengan mendapatkan persentase yang sesuai dari pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Untuk mendapatkan persentase peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

(Sudijono, 1987:20)

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Catatan:

P : Persentase

F : Frekuensi kesulitan

N : Jumlah kasus (total frekuensi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Kuesioner tentang Minat Siswa dan Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh siswa, diperoleh gambaran mengenai minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, persepsi terhadap kemampuan berbicara, serta pandangan mereka mengenai penerapan metode *role play* dalam proses pembelajaran. Hasil kuesioner tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kecenderungan respons siswa terhadap setiap pernyataan yang diajukan.

Pada pernyataan "Saya senang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia", sebagian besar respons yang tercatat berada pada kategori sering, yaitu sebanyak 15 responden atau 50%. Sementara itu, sebanyak 5 responden (16,66%) memilih kategori jarang. Temuan ini mengindikasikan adanya kecenderungan positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, jumlah respons pada setiap kategori perlu diverifikasi kembali sebelum ditarik kesimpulan secara menyeluruh. Hasil tersebut juga perlu dikaji lebih lanjut

untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berbeda dengan kecenderungan minat belajar tersebut, respons terhadap pernyataan “Saya memiliki kemampuan berbicara” menunjukkan bahwa sebanyak 15 responden (50%) memilih kategori jarang. Adapun 5 responden (16,66%) memilih kategori sering dan 5 responden lainnya (16,66%) memilih kategori selalu. Pola respons ini mengindikasikan bahwa persepsi siswa terhadap kemampuan berbicara mereka belum sepenuhnya positif. Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk berlatih berbicara, menyampaikan pendapat, dan berkomunikasi secara aktif. Namun, persepsi siswa melalui kuesioner tidak dapat secara langsung dijadikan ukuran objektif kemampuan berbicara tanpa didukung oleh hasil observasi atau penilaian keterampilan berbicara.

Selanjutnya, hasil kuesioner mengenai penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa sebanyak 20 responden (66,66%) menyatakan metode tersebut jarang digunakan, sedangkan 10 responden (33,33%) menyatakan metode tersebut sering digunakan. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah maupun selalu. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, berdasarkan persepsi siswa, belum berlangsung secara konsisten. Kondisi tersebut menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

Meskipun penerapannya dinilai belum optimal, respons siswa terhadap pernyataan mengenai perlunya penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan kecenderungan positif. Sebanyak 11 responden (36,66%) memilih salah satu kategori respons positif, sedangkan 15 responden (50%) memilih kategori respons positif lainnya. Sementara itu, 4 responden (13,33%) menyatakan bahwa metode tersebut jarang diperlukan atau diterapkan sesuai dengan pernyataan yang diajukan. Kategori jawaban pada data asli perlu diperiksa kembali karena terdapat ketidaksesuaian penulisan kategori respons. Secara umum, temuan ini mengisyaratkan bahwa siswa memiliki penerimaan yang relatif baik terhadap penggunaan metode *role play* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Persepsi siswa terhadap kontribusi metode *role play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara juga menunjukkan kecenderungan yang positif. Pada pernyataan “Metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membuat kemampuan berbicara

saya meningkat”, sebanyak 10 responden (33,33%) memilih kategori jarang, 15 responden (50%) memilih kategori sering, dan 5 responden (16,66%) memilih kategori selalu. Sebaran respons tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan adanya kontribusi metode *role play* terhadap peningkatan kemampuan berbicara mereka. Akan tetapi, keberhasilan metode tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara secara objektif masih perlu dikonfirmasi melalui pengukuran kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran.

Pada aspek efektivitas pembelajaran, respons siswa terhadap pernyataan “Metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif” menunjukkan bahwa 20 responden memilih kategori selalu, sedangkan masing-masing 5 responden memilih kategori jarang dan sering. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap efektivitas metode *role play*. Namun, karena masih terdapat respons pada kategori jarang, efektivitas penerapan metode ini perlu dipahami sebagai persepsi mayoritas siswa, bukan sebagai penilaian yang seragam dari seluruh responden.

Selain efektivitas, aspek daya tarik pembelajaran juga menjadi perhatian dalam penelitian ini. Pada pernyataan mengenai daya tarik metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tercatat sebanyak 5 responden (16,66%) memilih kategori jarang, 15 responden (50%) memilih kategori sering, dan 5 responden (16,66%) memilih kategori selalu. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode *role play* cenderung dipersepsikan sebagai metode pembelajaran yang menarik. Karakteristik metode ini yang melibatkan interaksi, komunikasi, dan pemeranan situasi tertentu berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran yang didominasi penyampaian materi secara satu arah.

Selanjutnya, pada pernyataan “Metode *role play* sangat memengaruhi kemampuan berbicara”, sebanyak 19 responden (63,33%) memilih kategori sering dan 10 responden (33,33%) memilih kategori selalu. Sementara itu, 1 responden (3,33%) memilih kategori jarang dan tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa mayoritas siswa memandang metode *role play* memiliki kontribusi terhadap kemampuan berbicara. Kegiatan bermain peran memungkinkan siswa mempraktikkan penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi tertentu, sehingga mereka memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keberanian, ketepatan penyampaian pesan, dan kelancaran berbicara. Meskipun demikian, interpretasi mengenai besarnya

pengaruh metode tersebut tetap perlu disesuaikan dengan desain penelitian dan bukti empiris yang tersedia.

Pada aspek kemudahan belajar, respons terhadap pernyataan “Metode *role play* mempermudah pembelajaran Bahasa Indonesia” menunjukkan bahwa 15 responden (50%) memilih kategori sering dan 15 responden lainnya (50%) memilih kategori selalu. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah maupun jarang. Distribusi respons tersebut menunjukkan adanya penilaian positif yang konsisten dari seluruh responden terhadap peran metode *role play* dalam mempermudah proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui pemeranan situasi dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung, interaksi dengan teman sebaya, dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang lebih konkret.

Kecenderungan serupa ditemukan pada aspek partisipasi siswa. Pada pernyataan “Metode *role play* meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”, sebanyak 15 responden (50%) memilih kategori sering dan 15 responden lainnya (50%) memilih kategori selalu. Tidak adanya respons pada kategori tidak pernah dan jarang menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan penilaian positif terhadap kontribusi metode tersebut dalam mendorong keterlibatan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *role play* berpotensi menciptakan lingkungan pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengambil peran, berinteraksi, menyampaikan gagasan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Aspek kepercayaan diri juga menunjukkan kecenderungan respons yang positif. Pada pernyataan “Metode *role play* meningkatkan rasa percaya diri saya dalam berbicara”, tercatat 20 responden memilih kategori sering dan 8 responden memilih kategori selalu. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah maupun jarang. Meskipun demikian, jumlah responden pada data tersebut belum mencapai keseluruhan sampel sebanyak 30 orang sehingga perlu dilakukan verifikasi. Secara substantif, pola respons yang tersedia menunjukkan bahwa siswa cenderung merasakan manfaat metode *role play* dalam membangun kepercayaan diri ketika berbicara. Kegiatan pemeranan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang terstruktur, sehingga mereka dapat membiasakan diri menyampaikan pesan di hadapan orang lain.

Pada aspek kelancaran berbicara, sebanyak 20 responden (66,66%) memilih kategori sering dan 10 responden (33,33%) memilih kategori selalu untuk pernyataan “Metode *role play* meningkatkan kelancaran saya dalam berbicara”. Tidak terdapat responden yang

memilih kategori tidak pernah maupun jarang. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan respons positif terhadap kontribusi metode *role play* dalam mendukung kelancaran berbicara. Melalui kegiatan bermain peran, siswa berkesempatan menggunakan bahasa secara langsung, merespons tuturan orang lain, dan menyusun ungkapan sesuai dengan situasi komunikasi. Pengalaman tersebut berpotensi membantu siswa mengembangkan kelancaran dalam menyampaikan gagasan secara lisan.

Berikutnya, pada pernyataan “Metode *role play* sangat berguna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”, sebanyak 15 responden (50%) memilih kategori sering dan 15 responden lainnya (50%) memilih kategori selalu. Tidak terdapat respons pada kategori tidak pernah maupun jarang. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan penilaian positif terhadap kegunaan metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini memperkuat indikasi bahwa siswa memandang metode tersebut sebagai alternatif pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pengembangan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara.

Pada pernyataan “Metode *role play* membantu saya dalam mengatasi kekurangan saya dalam berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia”, sebanyak 17 responden (56,66%) memilih kategori sering dan 13 responden (43,33%) memilih kategori selalu. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah maupun jarang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung merasakan manfaat metode *role play* dalam membantu mereka menghadapi kesulitan berbicara. Melalui kegiatan pemeranan, siswa dapat berlatih mengungkapkan gagasan, membangun interaksi, dan menyesuaikan tuturan dengan situasi yang diperankan. Dengan demikian, metode ini berpotensi menjadi sarana latihan yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi lisan secara bertahap.

Meskipun demikian, hasil kuesioner juga menunjukkan adanya kesenjangan antara persepsi positif siswa terhadap metode *role play* dan frekuensi penggunaannya di kelas. Pada pernyataan “Metode *role play* digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”, sebanyak 21 responden (70%) menyatakan bahwa metode tersebut jarang digunakan, sedangkan 9 responden (30%) menyatakan bahwa metode tersebut sering digunakan. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah maupun selalu. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *role play* belum menjadi praktik pembelajaran yang konsisten berdasarkan persepsi siswa. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran yang lebih variatif dan

memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas komunikasi.

Pada aspek pentingnya metode *role play*, data kuesioner menunjukkan bahwa 20 responden memilih kategori sering dan 8 responden memilih kategori selalu pada pernyataan “Metode *role play* berperan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”. Tidak terdapat respons pada kategori tidak pernah maupun jarang. Akan tetapi, jumlah respons yang tercatat hanya 28 orang sehingga perlu diverifikasi sebelum persentasenya digunakan untuk menarik kesimpulan. Secara umum, respons yang tersedia menunjukkan kecenderungan bahwa siswa memandang metode *role play* sebagai salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada pernyataan mengenai kelancaran proses pembelajaran, sebanyak 20 responden (66,66%) memilih kategori sering dan 10 responden (33,33%) memilih kategori selalu untuk pernyataan “Metode *role play* membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lancar”. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah maupun jarang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa metode *role play* dipersepsikan dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan yang dirancang secara terstruktur. Namun, kelancaran pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kesiapan guru, pengelolaan kelas, kesesuaian materi, serta ketersediaan waktu dan sarana pembelajaran.

Selanjutnya, pada pernyataan “Metode *role play* meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”, sebanyak 15 responden (50%) memilih kategori sering dan 15 responden lainnya (50%) memilih kategori selalu. Tidak terdapat respons pada kategori tidak pernah maupun jarang. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa cenderung menilai metode *role play* membantu mereka memahami materi pembelajaran. Melalui simulasi dan pemeranan situasi, konsep atau materi yang sebelumnya dipahami secara teoretis dapat dipraktikkan dalam konteks komunikasi yang lebih nyata. Proses tersebut berpotensi memperkuat pemahaman siswa karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menggunakannya dalam aktivitas pembelajaran.

Pada aspek motivasi, sebanyak 17 responden (56,66%) memilih kategori sering dan 13 responden (43,33%) memilih kategori selalu untuk pernyataan “Metode *role play* meningkatkan motivasi siswa dalam berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia”. Tidak terdapat respons pada kategori tidak pernah maupun jarang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung memandang metode *role play* sebagai pendekatan yang dapat mendorong motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara.

Keterlibatan langsung dalam permainan peran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memberikan tujuan komunikasi yang jelas, dan mendorong siswa untuk menggunakan bahasa secara aktif.

Sementara itu, pada pernyataan “Metode *role play* meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia”, tercatat sebanyak 21 responden (70%) memilih kategori jarang dan 9 responden (30%) memilih kategori sering. Tidak terdapat responden yang memilih kategori tidak pernah maupun selalu. Hasil ini berbeda dengan kecenderungan respons positif pada sejumlah pernyataan sebelumnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbicara. Oleh sebab itu, temuan tersebut perlu diperiksa kembali, terutama untuk memastikan ketepatan penulisan pernyataan, kategori jawaban, dan data frekuensi. Perbedaan ini tidak seharusnya diabaikan karena dapat memengaruhi interpretasi keseluruhan mengenai persepsi siswa terhadap kontribusi metode *role play*.

Secara keseluruhan, hasil kuesioner menunjukkan kecenderungan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap potensi metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam kaitannya dengan daya tarik pembelajaran, partisipasi, kepercayaan diri, kelancaran berbicara, pemahaman materi, dan motivasi belajar. Namun, hasil tersebut juga memperlihatkan bahwa penerapan metode *role play* di kelas dipersepsikan masih relatif terbatas. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara penerimaan siswa terhadap metode pembelajaran dan praktik pembelajaran yang mereka alami. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengoptimalkan penerapan metode *role play* secara terencana dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disertai evaluasi yang dapat mengukur perkembangan keterampilan berbicara siswa secara lebih objektif.

2. Hasil Wawancara tentang Persepsi Siswa terhadap Penerapan Metode Role Play

Hasil wawancara dengan siswa memberikan informasi tambahan untuk memperdalam interpretasi terhadap temuan kuesioner. Berdasarkan narasi hasil wawancara yang tersedia, para narasumber menunjukkan pandangan positif terhadap penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mereka menilai bahwa metode tersebut dapat mendukung proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari secara teoretis. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan melalui kegiatan komunikasi secara langsung.

Dalam kaitannya dengan efektivitas pembelajaran, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memandang metode *role play* sebagai salah satu alternatif yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat memahami materi dengan menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi yang diperankan. Proses tersebut memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa melalui praktik komunikasi.

Dari aspek ketertarikan terhadap pembelajaran, narasumber menyampaikan bahwa metode *role play* membuat kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik. Hal ini berkaitan dengan karakteristik metode tersebut yang melibatkan interaksi, komunikasi, dan pembagian peran di antara siswa. Kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung berpotensi mengurangi kesan monoton dan meningkatkan keterlibatan mereka. Dengan demikian, daya tarik metode *role play* tidak hanya terletak pada aktivitas pemeranan, tetapi juga pada pengalaman belajar kolaboratif yang terbentuk selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa memandang metode *role play* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesesuaian tersebut dapat dipahami karena pembelajaran bahasa tidak hanya menuntut penguasaan kaidah kebahasaan, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa dalam berbagai konteks komunikasi. Melalui permainan peran, siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan bahasa sesuai dengan situasi, tujuan komunikasi, dan peran yang dijalankan. Oleh karena itu, metode *role play* berpotensi mendukung pembelajaran yang mengintegrasikan pemahaman materi dengan pengembangan keterampilan berbahasa.

Pada aspek keterampilan berbicara, hasil wawancara memperlihatkan bahwa siswa memandang metode *role play* memberikan kontribusi terhadap pengembangan kemampuan berbicara mereka. Kegiatan pemeranan memungkinkan siswa berlatih menyampaikan gagasan, merespons lawan bicara, dan membangun komunikasi dalam situasi yang telah ditentukan. Pengalaman tersebut dapat membantu siswa membiasakan diri berbicara di hadapan orang lain serta mengembangkan keberanian untuk terlibat dalam interaksi verbal. Meskipun demikian, besarnya peningkatan keterampilan berbicara perlu dikonfirmasi melalui data observasi, penilaian performa, atau pengukuran keterampilan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Selain itu, pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *role play* menunjukkan kecenderungan yang positif. Narasi wawancara yang tersedia menggambarkan bahwa siswa merasa senang dan menikmati proses pembelajaran ketika metode tersebut digunakan. Respons ini mengindikasikan bahwa metode *role play* berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, untuk memastikan konsistensi temuan tersebut, hasil wawancara perlu dilengkapi dengan kutipan langsung dari narasumber serta informasi mengenai jumlah dan karakteristik siswa yang diwawancarai.

Pembahasan

Temuan kuesioner dan wawancara secara umum menunjukkan bahwa metode *role play* memperoleh penerimaan yang positif dari siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa cenderung memandang metode tersebut sebagai pendekatan yang menarik, memberikan kesempatan untuk berinteraksi, dan mendukung latihan keterampilan berbicara. Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan praktik komunikasi secara langsung memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran bahasa, khususnya dalam mengembangkan kemampuan siswa menggunakan bahasa secara aktif.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah adanya kecenderungan positif terhadap potensi metode *role play*, meskipun penggunaannya di kelas dipersepsikan belum optimal. Kesenjangan tersebut memperlihatkan bahwa penerimaan siswa terhadap suatu metode pembelajaran belum tentu sejalan dengan frekuensi penerapannya dalam praktik pembelajaran. Kondisi ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk meninjau kembali variasi strategi pembelajaran yang digunakan, terutama dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara melalui kegiatan yang terstruktur dan kontekstual.

Ditinjau dari proses pembelajaran, metode *role play* memberikan peluang bagi siswa untuk berperan sebagai pelaku komunikasi dalam situasi tertentu. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berlatih menyusun tuturan, menyampaikan gagasan, merespons pernyataan orang lain, dan menyesuaikan penggunaan bahasa dengan konteks yang diperankan. Aktivitas tersebut berpotensi mendukung pengembangan keterampilan berbicara karena siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi.

Temuan mengenai partisipasi dan motivasi siswa juga menunjukkan bahwa metode *role play* berpotensi mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Keterlibatan siswa dalam pembagian peran dan pelaksanaan kegiatan memberikan ruang bagi mereka untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, peran guru menjadi penting untuk memastikan bahwa setiap siswa memperoleh kesempatan yang proporsional untuk berpartisipasi, termasuk siswa yang cenderung pasif atau kurang percaya diri ketika berbicara di hadapan teman-temannya.

Meskipun demikian, interpretasi terhadap hasil penelitian perlu mempertimbangkan batasan data yang tersedia. Persepsi positif siswa terhadap metode *role play* merupakan indikasi penerimaan dan manfaat yang mereka rasakan, tetapi belum dengan sendirinya membuktikan hubungan sebab-akibat antara penerapan metode tersebut dan peningkatan keterampilan berbicara. Untuk memperkuat kesimpulan mengenai efektivitasnya, diperlukan dukungan data lain, seperti hasil observasi pembelajaran, penilaian keterampilan berbicara, dokumentasi kegiatan, atau perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan, metode *role play* dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang berpotensi mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapannya perlu direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan kondisi kelas. Selain itu, evaluasi yang sistematis diperlukan agar manfaat metode tersebut tidak hanya didasarkan pada persepsi siswa, tetapi juga dapat ditinjau melalui bukti perkembangan keterampilan berbahasa yang terukur.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran bahwa siswa cenderung memiliki penerimaan positif terhadap metode *role play*, sementara penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu dioptimalkan. Temuan tersebut dapat menjadi dasar pertimbangan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Kesimpulan akhir mengenai efektivitas metode *role play* tetap perlu disesuaikan dengan hasil verifikasi data kuesioner dan keseluruhan bukti empiris yang diperoleh selama penelitian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode **role play** dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan

kecenderungan persepsi yang positif terhadap penggunaan metode tersebut. Hasil kuesioner mengindikasikan bahwa metode **role play** dipandang berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Siswa juga memberikan penilaian positif terhadap manfaat metode ini dalam mendukung kepercayaan diri, kelancaran berbicara, pemahaman materi, serta motivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan praktik langsung, interaksi, dan pemeranan situasi tertentu. Melalui metode **role play**, siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari secara teoretis ke dalam konteks komunikasi yang lebih konkret. Aktivitas tersebut berpotensi membantu siswa mengembangkan keberanian dalam menyampaikan gagasan, merespons lawan bicara, dan menggunakan bahasa secara lebih aktif. Dengan demikian, metode **role play** dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya kesenjangan antara persepsi positif siswa terhadap metode **role play** dan frekuensi penerapannya dalam pembelajaran. Sebagian besar responden menyatakan bahwa metode tersebut masih jarang digunakan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya optimalisasi penerapan metode **role play** secara terencana dan berkelanjutan agar siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berlatih berbicara melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan komunikatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode **role play** memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara dan peningkatan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan metode ini sebagai bagian dari variasi strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun, mengingat adanya ketidaksesuaian pada beberapa data kuesioner dan belum tersedianya bukti pengukuran keterampilan berbicara secara objektif dalam narasi yang dianalisis, kesimpulan mengenai efektivitas metode **role play** perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian lanjutan dengan data yang terverifikasi serta pengukuran keterampilan berbicara yang sistematis diperlukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai kontribusi metode tersebut terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru, diharapkan dapat mengoptimalkan penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa.
2. Bagi Siswa, diharapkan lebih aktif mengikuti pembelajaran melalui metode *role play* sebagai sarana berlatih berkomunikasi, menyampaikan pendapat, dan meningkatkan kepercayaan diri.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengkaji efektivitas metode *role play* melalui instrumen penilaian keterampilan berbicara yang terukur serta pengolahan data yang akurat agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Prasetya, J. T. (2005). *Strategi belajar mengajar*. Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Irvine, C. K. S., & Walker, D. (2019). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah: Standar kompetensi dan kompetensi dasar SD/MI*. BSNP.
- Dalman. (2015). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Graham, S., & Perin, D. (2007). A meta-analysis of writing instruction for adolescent students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 445–476. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.99.3.445>
- Graham, S., McKeown, D., Kiuahara, S., & Harris, K. R. (2012). A meta-analysis of writing instruction for students in the elementary grades. *Journal of Educational Psychology*, 104(4), 879–896. <https://doi.org/10.1037/a0029185>
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi pengajaran*. Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kusmana, S. (2012). *Guru Bahasa Indonesia profesional*. Multi Kreasi SatuDelapan.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE-Yogyakarta.
- Rao, D., & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education: Development of a typology and teacher guidelines. *Innovations in Education and Teaching International*, 49(4), 427–436. <https://doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Rineka Cipta.

- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Wulan, R. (2015). *Mengasah kecerdasan pada anak*. Pustaka Pelajar.
- Zulela, M. S. (2012). *Pembelajaran bahasa Indonesia: Apresiasi sastra di sekolah dasar*. Remaja Rosdakarya.