

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA MATERI DIALOG DRAMA SISWA KELAS VI SD

Sutardi¹, Anisrahmawati²

*1-2 Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan - Indonesia

¹ sutardi@unisda.ac.id; ² anis.2024@mhs.unisda.ac.id;

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received:

02-07-2023

Revised:

10-08-2023

Accepted:

20-08-2024

Keywords

*role-playing;
speaking skills;
drama dialogue,
Indonesian language
learning .*

This study aims to describe the effectiveness of applying the role-playing method in teaching speaking skills through drama dialogues in grade VI of SDN Trenggulunan II Ngasem Bojonegoro. The background of this research is the low confidence and limited ability of students in expressing ideas through dialogues, which requires a creative and contextual learning method that can enhance their speaking courage. This research employed a descriptive qualitative approach with a case study design. The subjects were grade VI students, focusing on student activities, teacher activities, and students' learning outcomes. Data were collected through observation, documentation, and speaking skill tests, then analyzed descriptively by calculating percentages and comparing test results with the Minimum Mastery Criteria (KKM). The results showed that the application of the role-playing method significantly improved students' learning activities. Student activity observation gained an average score of 95 in the very good category, where most students actively participated in discussions, confidently delivered dialogues, and expressed roles according to the drama characters. The recap indicated 62 indicators in the good category, 26 in the fair category, and only 4 in the poor category. In addition, the results of speaking skill tests also increased compared to before the method was applied. The role-playing method not only improved students' speaking skills but also fostered self-confidence, cooperation, imagination, and social skills in line with the principles of the Merdeka Curriculum. It can be concluded that the role-playing method is effective in improving students' speaking skills in drama dialogues, while also providing enjoyable, interactive, and meaningful learning experiences.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara materi dialog drama di kelas VI SDN Trenggulunan II Ngasem Bojonegoro. Latar belakang penelitian adalah rendahnya kepercayaan diri dan keterampilan siswa dalam mengekspresikan ide melalui dialog, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan mampu meningkatkan keberanian berbicara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI, dengan fokus pada aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, serta tes keterampilan berbicara, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan perhitungan persentase dan membandingkan hasil tes dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan aktivitas siswa secara signifikan. Observasi aktivitas siswa memperoleh rata-rata skor 95 dengan kategori sangat baik, di mana sebagian besar siswa aktif berdiskusi, percaya diri mengungkapkan dialog, serta mampu mengekspresikan peran sesuai karakter drama. Rekapitulasi menunjukkan 62 indikator

bernilai baik, 26 cukup, dan hanya 4 kurang. Selain itu, hasil tes keterampilan berbicara juga mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penerapan metode. Metode bermain peran tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, imajinasi, serta keterampilan sosial yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi dialog drama, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: *bermain peran, keterampilan berbicara, dialog drama, pembelajaran Bahasa Indonesia*

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



Pendahuluan

Bahasa memiliki peran sentral dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana pengembangan diri. Salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini mencakup lafal, intonasi, ekspresi, serta penggunaan bahasa tubuh yang sesuai konteks, sehingga pembelajaran berbicara perlu dilakukan secara kreatif dan kontekstual.

Hasil observasi awal di kelas VI SD menunjukkan bahwa banyak siswa masih pasif, kurang percaya diri, dan kesulitan mengekspresikan ide melalui dialog. Kondisi ini menuntut penerapan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keberanian sekaligus keterampilan berbicara. Salah satu metode yang dinilai efektif adalah bermain peran, karena memberi kesempatan siswa berlatih berbicara melalui peran tokoh dalam situasi menyerupai kehidupan nyata.

Sejumlah penelitian mendukung efektivitas metode ini. Wulandari dan Susanti (2022:55) menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan keaktifan berbicara siswa hingga 78% dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Putri dan Jannah (2023:99) juga melaporkan bahwa metode bermain peran mampu mengurangi kecemasan berbicara siswa sebesar 65%. Selanjutnya, Rahmawati (2024:55) menegaskan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam materi drama meningkatkan hasil belajar siswa hingga 82%, lebih tinggi dibandingkan metode ceramah yang hanya mencapai 58%.

Selain meningkatkan kemampuan berbicara, metode bermain peran juga menumbuhkan rasa percaya diri, imajinasi, kerja sama, serta keterampilan berpikir kreatif siswa. Sari dan Handayani (2023:86) menambahkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif saat pembelajaran drama berbasis bermain peran. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan pengembangan kompetensi komunikasi.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran pada pembelajaran dialog drama di kelas VI SD menjadi upaya strategis untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, metode ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial, rasa empati, dan kecakapan abad 21.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus. Tujuan utama penelitian adalah mendeskripsikan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VI SDN Trenggulun II Ngasem Bojonegoro. Menurut Rukajat (2018:32), penelitian kualitatif menggambarkan fenomena secara realistis dan faktual, sedangkan Moleong (2021:112) menekankan bahwa penelitian kualitatif berusaha memahami perilaku, persepsi, dan motivasi subjek secara holistik melalui

deskripsi kata-kata dalam konteks alamiah. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI, dengan fokus pada aktivitas siswa, aktivitas guru, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran dialog drama. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sehingga hasilnya dapat menunjukkan perubahan keterampilan berbicara siswa secara bertahap. Arikunto (2006:11) menyebut penelitian deskriptif kualitatif bersifat memaparkan objek yang diteliti secara intensif, sedangkan Nawawi (2003:1) menegaskan bahwa studi kasus memungkinkan peneliti memperoleh data dari berbagai sumber untuk memberikan gambaran utuh. Data penelitian meliputi hasil observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, serta hasil belajar siswa melalui tes praktik berbicara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, dokumentasi, serta tes keterampilan berbicara. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa, rubrik penilaian hasil belajar, serta dokumentasi berupa catatan, foto, dan rekaman video. Validitas data dijamin dengan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu, sehingga data yang diperoleh lebih kredibel dan objektif. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengorganisasi hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes. Sugiyono (2022:156) menjelaskan bahwa analisis data kualitatif melibatkan pengelompokan data, penyusunan pola, serta penarikan kesimpulan yang bermakna. Selain itu, data hasil observasi aktivitas siswa dan guru dihitung dalam bentuk persentase, sementara hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan rancangan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan metode bermain peran, baik dari aspek aktivitas siswa, strategi guru, maupun ketercapaian hasil belajar.

Hasil dan Pembahasan

1. *Aktivitas Siswa pada Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Materi Dialog Drama*

Penelitian mengenai penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara materi dialog drama di kelas VI SD Negeri Trenggulun II Ngasem Bojonegoro menunjukkan hasil yang positif. Aktivitas siswa meningkat secara signifikan, ditandai dengan antusiasme, keaktifan berdiskusi, kemampuan mengekspresikan peran dengan percaya diri, serta penghayatan terhadap alur cerita dan karakter yang dimainkan. Guru juga dinilai efektif dalam memfasilitasi pembelajaran, mulai dari motivasi, penjelasan konsep drama, bimbingan latihan, hingga evaluasi performa siswa secara konstruktif.

Observasi dilakukan pada setiap tahapan pembelajaran untuk mencatat sejauh mana siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil observasi aktivitas siswa disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Nama	Aspek Yang Dinilai							Jml	Skor
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Ahmad Nur Aziz	3	3	3	3	2	2	2	18	86
2	Akila Kinara Ashara	3	3	3	3	2	2	1	17	81
3	Alifka Yudha Pratama	3	3	3	2	2	2	2	17	81
4	Arum Alfi Nur Rahma	3	3	2	2	2	1	1	14	67
5	Athayla Tedja Kesuma	3	3	3	3	3	2	2	19	90
6	Az-Zahra Alisyah Rahmadhani	3	3	3	3	3	3	2	20	95
7	Chacha Suju Setyani	3	3	3	3	3	3	3	21	100
8	Muhammad Bahrulil	3	3	3	3	2	2	1	17	81

Anwar										
9	Muhammad Sa'id Ridlo	3	3	3	3	3	3	2	20	95
10	Nafi'ul Hamid Aidil Fitra	3	3	3	3	2	2	2	18	86
11	Naufal Aprillio Nugraha Pratama	3	3	3	3	3	3	2	20	95
12	Siti Aliefa Aprilia	3	3	3	2	2	2	2	17	81
13	Siti Asyifa Aprilia	3	3	3	3	3	3	3	21	100
Jumlah									239	1138
Rata - Rata									95	

Keterangan ;

- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Berdasarkan tabel 1 tersebut tentang aktivitas siswa dalam Pembelajaran keterampilan berbicara materi dialog drama dengan model pembelajaran Bermain Peran, maka dapat disimpulkan seperti pada tabel 2 berikut.

Tabel 2
Rekapitulasi Aktivitas Siswa

No	Indikator Aktivitas	Baik	Cukup	Kurang
1	Partisipasi dalam diskusi kelompok	13	0	0
2	Kemampuan mengungkapkan dialog dengan jelas	13	0	0
3	Penggunaan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang tepat	12	1	0
4	Keterlibatan dalam penyelesaian konflik dalam cerita drama	10	3	0
5	Interaksi antar siswa selama bermain peran	6	7	0
6	Kepercayaan diri dalam berbicara	5	7	1
7	Penggunaan intonasi yang sesuai karakter dan suasana dalam drama	3	8	3
Jumlah		62	26	4
Presentase		20,67	8,67	1,33

Observasi aktivitas siswa dilakukan pada tujuh aspek, yaitu partisipasi diskusi, kejelasan dialog, ekspresi wajah dan bahasa tubuh, keterlibatan dalam konflik cerita, interaksi antarpemain, kepercayaan diri, serta penggunaan intonasi sesuai karakter. Hasilnya menunjukkan mayoritas siswa memperoleh kategori baik, terutama dalam partisipasi diskusi dan kejelasan dialog. Beberapa siswa seperti Chacha Suju Setyani, Siti Asyifa Aprilia, dan Az-Zahra Alisya Rahmadhani bahkan meraih skor maksimal (100).

Namun, terdapat variasi capaian pada aspek tertentu. Misalnya, interaksi antarpemain dan kepercayaan diri masih memerlukan pembinaan, sedangkan penggunaan intonasi menjadi aspek yang paling menantang, dengan hanya tiga siswa yang mencapai kategori baik. Siswa dengan capaian tertinggi adalah Chacha Suju Setyani dan Siti Asyifa Aprilia (100), sementara

skor terendah diperoleh Arum Alfi Nur Rahma (67), terutama pada aspek kepercayaan diri.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata aktivitas siswa mencapai 95 dengan kategori *sangat baik*. Rekapitulasi menunjukkan 62 indikator bernilai baik, 26 cukup, dan hanya 4 kurang, dengan persentase masing-masing 20,67% (baik), 8,67% (cukup), dan 1,33% (kurang). Hasil ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan berbicara materi dialog drama, meskipun penguatan pada aspek intonasi dan kepercayaan diri tetap diperlukan.

Simpulan

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus, sehingga hasilnya diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mendeskripsikan fenomena belajar siswa secara alami, mendalam, dan faktual. Menurut Rukajat (2018:32), penelitian kualitatif berfungsi menggambarkan fenomena secara realistis, sedangkan Moleong (2021:112) menegaskan bahwa penelitian kualitatif memahami perilaku, persepsi, dan motivasi subjek secara holistik. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Trenggulunan II Ngasem Bojonegoro, dengan fokus pada aktivitas siswa, aktivitas guru, serta hasil belajar dalam pembelajaran dialog drama. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan tes keterampilan berbicara. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, rubrik penilaian hasil belajar, serta dokumentasi berupa catatan, foto, dan rekaman video.

Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengorganisasi hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, serta tes keterampilan berbicara. Sugiyono (2022:156) menjelaskan bahwa analisis kualitatif melibatkan pengelompokan data, penyusunan pola, serta penarikan kesimpulan. Selain itu, hasil observasi aktivitas guru dan siswa dihitung dalam bentuk persentase, sementara hasil tes berbicara dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan rancangan ini, penelitian memberikan deskripsi yang komprehensif mengenai penerapan metode bermain peran, baik dari aspek aktivitas siswa, strategi guru, maupun ketercapaian hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, H. (2003). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putri, A., & Jannah, R. (2023). Penerapan metode bermain peran untuk mengurangi kecemasan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 95–103.
- Rahmawati, D. (2024). Efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran drama di sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 50–60.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari, M., & Handayani, T. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran drama berbasis bermain peran. *Jurnal Pembelajaran Bahasa*, 7(1), 80–90.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, S., & Susanti, F. (2022). Metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan berbicara siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 50–58.