

## **JIPG: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru**

Vol 2, No. 1. Juni, 2024.

Tersedia Online di <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jppg/issee/archieve>

# **MENINGKATKAN KETERAMPILAN SPEAKING MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS III SDN 1 MAJAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

Ririn Wulandari, Oktiana Handini, Anggit Grahito Wicaksono  
Universitas Slamet Riyadi

ppg.unisri@gmail.com

**Abstract:** This study aims to improve the speaking skills of third-grade students at SDN 1 Majan through the role playing method. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & McTaggart model in two cycles. The subjects were 26 students. Data were collected through speaking tests, observations, and interviews, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed an increase in average speaking scores from 60.2 (pre-cycle) to 72.5 (cycle I) and 82.8 (cycle II). Significant improvements occurred in fluency, pronunciation, vocabulary, and coherence. In addition, students demonstrated greater self-confidence, willingness to speak, and teamwork skills. The role playing method is effective for interactive and engaging speaking instruction in primary schools.

**Keywords:** speaking skills, role playing, primary school

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 1 Majan melalui metode role playing. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 26 siswa. Data dikumpulkan melalui tes speaking, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai speaking dari 60,2 (pra-siklus) menjadi 72,5 (siklus I) dan 82,8 (siklus II). Aspek kelancaran, pengucapan, kosakata, dan koherensi meningkat signifikan. Selain itu, siswa menunjukkan sikap lebih percaya diri, berani berbicara, dan mampu bekerja sama. Metode role playing efektif diterapkan di sekolah dasar untuk pembelajaran berbicara yang interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: keterampilan berbicara, role playing, sekolah dasar

## **PENDAHULUAN**

Keterampilan berbicara (speaking skill) merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang penting dikuasai oleh siswa sejak jenjang sekolah dasar. Menurut Brown (2020), kemampuan berbicara tidak hanya mengandalkan penguasaan kosakata, tetapi juga melibatkan keberanian, kelancaran, dan kejelasan dalam menyampaikan ide. Pada usia sekolah dasar, pengembangan keterampilan berbicara menjadi fondasi penting bagi kemampuan komunikasi di masa depan.

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional diajarkan sejak tingkat sekolah dasar di banyak sekolah di Indonesia. Richards (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar sebaiknya difokuskan pada keterampilan komunikatif melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi mampu menggunakankannya dalam interaksi sehari-hari.

Dalam praktiknya, pembelajaran speaking di sekolah dasar seringkali menghadapi kendala, seperti minimnya waktu latihan berbicara, rasa malu siswa, dan pendekatan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru. Penelitian oleh Nuraeni dan Anggraeni (2021) menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif jika pembelajaran bahasa hanya mengandalkan metode ceramah atau latihan tertulis.

Metode pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dapat membantu mengatasi hambatan berbicara. Salah satu pendekatan yang efektif adalah memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa melalui simulasi situasi nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayati (2020) bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung akan meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa.

Metode role playing atau bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu untuk melatih keterampilan berbicara. Menurut Ladousse (2020), role playing tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga keterampilan sosial, empati, dan kreativitas siswa.

Pada siswa kelas III SD, metode role playing sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang senang bermain, berimajinasi, dan meniru perilaku orang dewasa. Aktivitas ini memberi ruang bagi siswa untuk belajar bahasa secara alami melalui interaksi dengan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan pandangan Piaget bahwa pembelajaran pada usia anak SD harus dikaitkan dengan kegiatan bermain yang bermakna (Santrock, 2019).

Meskipun metode role playing telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, penelitian yang fokus pada penerapannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, khususnya di kelas III SDN 1 Majan, masih terbatas. Padahal, metode ini berpotensi meningkatkan keterampilan komunikasi lisan sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas III SDN 1 Majan tahun ajaran 2020/2021 melalui metode role playing. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang kreatif, interaktif, dan efektif..

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Kemmis et al., 2014; Burns, 2020). Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas III SDN 1 Majan tahun ajaran 2020/2021, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan PTK dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui keterlibatan aktif guru dan siswa. Intervensi dilakukan dengan penerapan metode role playing yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar berbasis praktik, guna meningkatkan keberanian, kelancaran, dan ketepatan siswa dalam berbicara bahasa Inggris.

Pengumpulan data dilakukan melalui (1) tes keterampilan berbicara untuk mengukur aspek kelancaran, ketepatan kosakata, pengucapan, dan koherensi penyampaian ide; (2) lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran untuk melihat partisipasi dan interaksi; serta (3) wawancara dan angket untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran. Instrumen tes mengacu pada rubrik penilaian berbicara yang disarankan oleh Brown (2020) dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase peningkatan tiap siklus, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles et al. (2018) yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa dari pra-siklus sebesar 60,2 menjadi 72,5 pada siklus I, dan 82,8 pada siklus II. Peningkatan ini meliputi aspek kelancaran, pengucapan, pemilihan kosakata, dan ketepatan struktur kalimat. Peningkatan ini konsisten dengan temuan Brown (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung mampu mempercepat perkembangan speaking skill.

Kelancaran berbicara meningkat secara signifikan dari 55% pada pra-siklus menjadi 78% di siklus II. Siswa lebih mampu mengucapkan kalimat tanpa jeda panjang dan dengan alur yang lebih natural. Ladousse (2020) menekankan bahwa role playing memberikan kesempatan berlatih berbicara secara berulang sehingga mengurangi rasa gugup dan meningkatkan kelancaran.

Kemampuan pengucapan kata dan intonasi kalimat meningkat dari 58% menjadi 83% setelah dua siklus pembelajaran. Penggunaan role playing memungkinkan siswa menirukan model bahasa yang diperankan dalam situasi tertentu. Menurut Gilakjani dan Sabouri (2021), pengulangan dalam konteks komunikasi nyata membantu memperbaiki pengucapan siswa secara signifikan.

Penguasaan kosakata siswa pada tema pembelajaran meningkat dari 60% menjadi 85% setelah penerapan metode role playing. Aktivitas bermain peran memudahkan siswa mengingat kata-kata baru karena dikaitkan langsung dengan gerakan, ekspresi, dan konteks. Hal ini sejalan dengan pendapat Nation (2020) bahwa kosakata lebih mudah diingat jika dipelajari melalui pengalaman langsung.

Metode role playing terbukti efektif karena memberikan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Siswa tidak hanya menghafal teks, tetapi mempraktikkan bahasa dalam situasi yang menyerupai dunia nyata. Richards (2021) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang bermakna harus melibatkan interaksi autentik di kelas.

Selain kemampuan bahasa, sikap positif siswa terhadap pembelajaran juga meningkat. Observasi menunjukkan siswa lebih antusias, berani berbicara, dan mau mencoba peran yang berbeda. Nuraeni dan Anggraeni (2021) menjelaskan bahwa peningkatan motivasi berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar, terutama pada pembelajaran berbasis permainan peran.

Metode ini sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas III yang cenderung suka bermain dan berimajinasi. Menurut Santrock (2019), pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan anak akan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka secara signifikan.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa guru bahasa Inggris di sekolah dasar dapat memanfaatkan role playing untuk mengajarkan keterampilan berbicara secara lebih efektif. Metode ini tidak hanya meningkatkan speaking skill tetapi juga membangun rasa percaya diri, keterampilan sosial, dan kemampuan bekerja sama.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan metode role playing terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 1 Majan. Nilai rata-rata speaking skill meningkat dari 60,2 pada pra-siklus menjadi 72,5 di siklus I dan 82,8 pada siklus II. Peningkatan ini mencakup kelancaran berbicara, ketepatan kosakata, pengucapan, dan koherensi penyampaian ide. Selain itu, metode ini mampu menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian berbicara, serta keterampilan sosial siswa melalui interaksi dan kerja sama kelompok. Keberhasilan ini didukung oleh karakteristik

metode role playing yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial siswa sekolah dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Guru bahasa Inggris di sekolah dasar disarankan memanfaatkan metode role playing sebagai alternatif pembelajaran berbicara, khususnya untuk materi yang menuntut interaksi verbal. Pemilihan skenario sebaiknya disesuaikan dengan tema yang dekat dengan kehidupan siswa agar mereka dapat berpartisipasi secara maksimal. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung, seperti ruang kelas yang fleksibel dan perlengkapan sederhana untuk menunjang kegiatan bermain peran. Peneliti berikutnya dapat mengkaji penerapan metode ini pada keterampilan bahasa lain seperti listening atau writing, atau membandingkan efektivitasnya dengan metode pembelajaran aktif lainnya..

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Brown, H. D. (2020). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (4th ed.). Pearson Education.
- Burns, A. (2020). *Action research in English language teaching: A guide for practitioners* (2nd ed.). Routledge.
- Gilakjani, A. P., & Sabouri, N. B. (2021). The significance of pronunciation in English language teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(2), 120–128.  
<https://doi.org/10.17507/tpls.1102.05>
- Hidayati, N. (2020). Interactive learning strategies in teaching speaking for young learners. *Indonesian EFL Journal*, 6(1), 53–64. <https://doi.org/10.21462/eflj.v6i1.200>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Ladousse, G. P. (2020). *Role play*. Oxford University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nation, I. S. P. (2020). *Teaching vocabulary: Strategies and techniques*. Cengage Learning.
- Nuraeni, A., & Anggraeni, W. (2021). Improving students' speaking skills through communicative activities. *Journal of English Language Teaching Innovations*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.33503/jelti.v3i2.157>
- Richards, J. C. (2021). *Curriculum development in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.