

## Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pelajaran Bahasa Inggris di SDN Badran

Anwar Prasetyo<sup>1</sup>, Ardi Septiawan<sup>2</sup>, Sri Marmuah<sup>3</sup>, Tika Rochwati<sup>4</sup>

<sup>134</sup>Universitas Sebelas Maret, <sup>2</sup>SDN Badran  
prass@student.uns.ac.id

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

### Abstract

*Mastering English is crucial for young learners, yet speaking skills often pose the greatest challenge, especially for elementary students. This study aimed to enhance the speaking skills of 6th-grade students at SD Negeri Badran Surakarta by using the Role-Playing method. Through Role-Playing, students took on roles in real-life scenarios, encouraging them to speak and interact in English with greater confidence and ease. Using a Classroom Action Research (CAR) approach over two cycles, the study showed significant improvement in all speaking indicators, including fluency, accuracy, pronunciation, vocabulary, and interaction. The percentage of students meeting the Minimum Competency Criteria (KKM) increased from 58.33% in the first cycle to 83.33% in the second. Observations also revealed that all students successfully achieved the desired competency levels. This demonstrates that the Role-Playing method effectively improves speaking skills, reduces anxiety, and fosters a supportive and engaging learning environment, making it a promising approach for language learning in elementary schools.*

**Keywords:** speaking skills, English, role playing, language anxiety

### Abstrak

Penguasaan Bahasa Inggris adalah keterampilan penting yang harus dimiliki oleh generasi muda, termasuk siswa sekolah dasar. Namun, keterampilan berbicara sering menjadi tantangan utama. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 6 SD Negeri Badran Surakarta melalui metode Role Playing (bermain peran). Metode ini memungkinkan siswa memerankan karakter dalam skenario yang relevan, sehingga mendorong mereka berbicara lebih percaya diri dan mudah. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator kefasihan, akurasi, pengucapan, kosa kata, dan interaksi. Pada siklus pertama, hanya 58,33% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 83,33%. Semua siswa mencapai ketuntasan, menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam mengatasi rasa takut dan kecemasan saat berbicara. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, interaktif, dan menyenangkan, sehingga cocok diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** keterampilan berbicara, Bahasa Inggris, bermain peran, kecemasan berbahasa.



## PENDAHULUAN

Penguasaan Bahasa Inggris telah menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki oleh generasi muda, termasuk peserta didik sekolah dasar. Kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris tidak hanya memberikan keuntungan dalam bidang akademik tetapi juga membuka peluang yang lebih luas di dunia kerja dan kehidupan nasional. Namun, dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya di kelas 6, masih banyak tantangan yang harus dihadapi, terutama terkait dengan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara dianggap sebagai salah satu aspek yang paling sulit dalam pembelajaran bahasa karena melibatkan berbagai komponen, seperti pengucapan, tata bahasa, kosakata, serta keberanian dan kepercayaan diri peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Richards & Schmidt (2018), keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris sering kali menjadi salah satu aspek yang paling kurang dikuasai oleh peserta didik di tingkat sekolah dasar. Salah satu alasan utama adalah kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara secara aktif dalam konteks yang relevan dan mendukung. Peserta didik sering kali hanya terlibat dalam aktivitas mendengarkan dan membaca, sementara kesempatan untuk berbicara secara aktif masih sangat terbatas. Akibatnya, banyak peserta didik yang merasa kurang percaya diri dan takut membuat kesalahan saat berbicara dalam Bahasa Inggris.

Masalah ini juga diperkuat oleh temuan Harmer (2019) yang menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar sering kali mengalami kecemasan berbahasa (*language anxiety*) ketika diminta untuk berbicara dalam Bahasa Inggris. Kecemasan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya penguasaan kosakata, ketidakpastian dalam penggunaan tata bahasa yang benar, serta ketakutan akan penilaian negatif dari teman sebaya dan guru. Kecemasan ini pada akhirnya dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara peserta didik dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam Bahasa Inggris. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah *Role Playing* atau bermain peran. *Role Playing* adalah metode pembelajaran di mana peserta didik berperan sebagai karakter tertentu dalam sebuah skenario yang relevan dengan materi pembelajaran. Melalui metode ini, peserta didik diberi kesempatan untuk berbicara dan berinteraksi dalam Bahasa Inggris secara alami dan kontekstual, sehingga mereka dapat berlatih berbicara dengan lebih percaya diri dan tanpa tekanan.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, metode *Role Playing* diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas 6 di SD Negeri Badran, Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana metode ini dapat membantuk peserta didik dalam menguasai keterampilan berbicara Bahasa Inggris, serta untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas metode ini dalam konteks pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga mempertimbangkan aspek-aspek pedagogis yang penting dalam pembelajaran bahasa, seperti pengemangan kepercayaan diri peserta didik, peningkatan motivasi belajar, dan penciptaan lingkungan belajar yang mendukung dan tidak menakutkan. Seperti yang diungkapkan oleh Brown in Dawn (2021), keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor afektif, seperti motivasi, sikap, dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui *Role Playing*, diharapkan peserta didik dapat merasa lebih termotivasi dan berani untuk berbicara dalam Bahasa Inggris.

## SHEs: Conference Series 6 (2) (2023) 00 – 00

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Inggris dapat tercapai dengan lebih optimal. Dengan demikian, penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 6 SD Negeri Badran, Surakarta, diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pengembangan keterampilan berbicara peserta didik. Melalui pendekatan yang lebih humanis dan interaktif, peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan mencapai hasil belajar yang lebih.

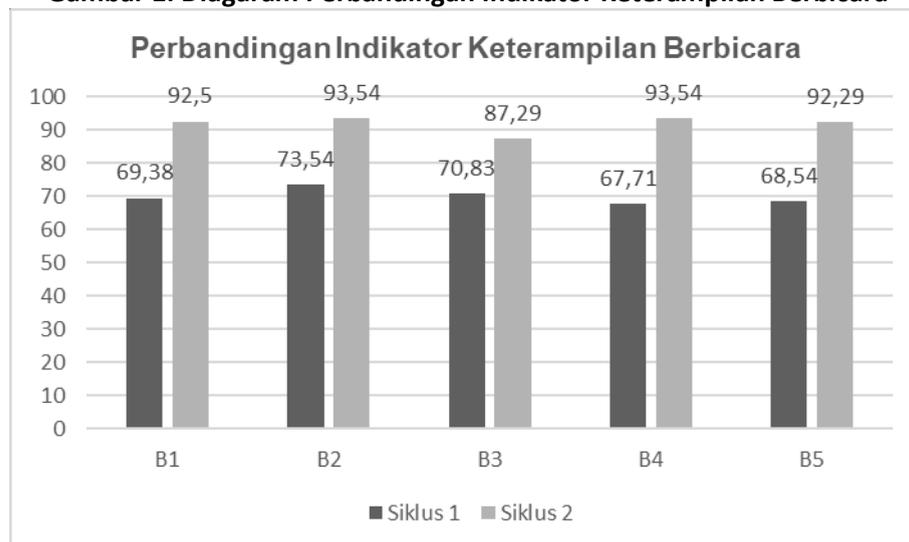
**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilaksanakan dalam dua siklus berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi Arifah (2017, hal. 53). Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas 6 SD Negeri Badran, Surakarta, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan meliputi tes dengan penilaian rubrik, lembar observasi, angket, dan refleksi peneliti. Data dikumpulkan dari peneliti, siswa, guru kelas, dan guru sejawat, kemudian dianalisis menggunakan teknik kualitatif untuk mengevaluasi proses pembelajaran serta kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Analisis ini membantu memahami efektivitas tindakan yang dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan siswa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

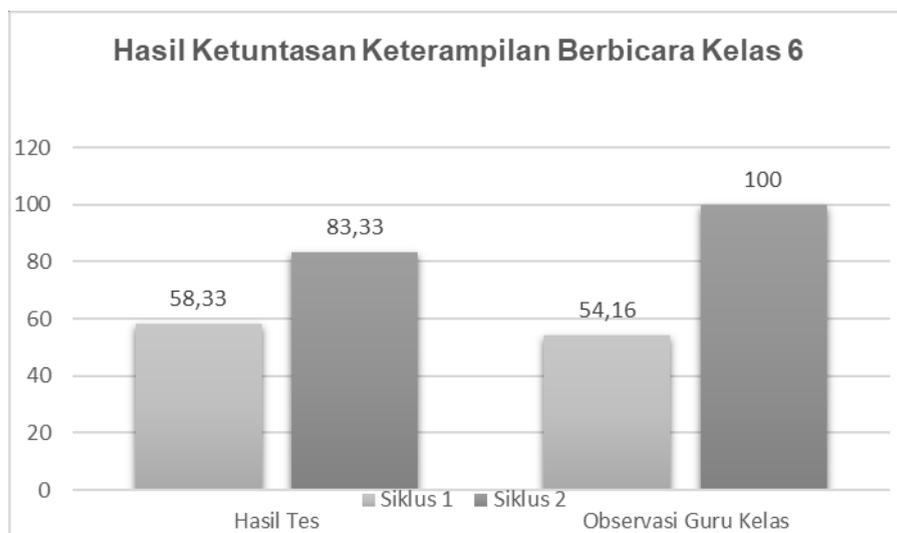
Berikut merupakan penyajian hasil perbandingan indikator keterampilan berbicara peserta didik dalam bentuk diagram batang sebagai perbandingan antara siklus pertama dan siklus kedua.

**Gambar 1. Diagram Perbandingan Indikator Keterampilan Berbicara**



Berdasarkan Gambar 1, terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator keterampilan berbicara, yaitu B1 hingga B5. Untuk indikator B1 (Kefasihan), terdapat peningkatan yang signifikan dari 69,38% pada siklus pertama menjadi 92,5% pada

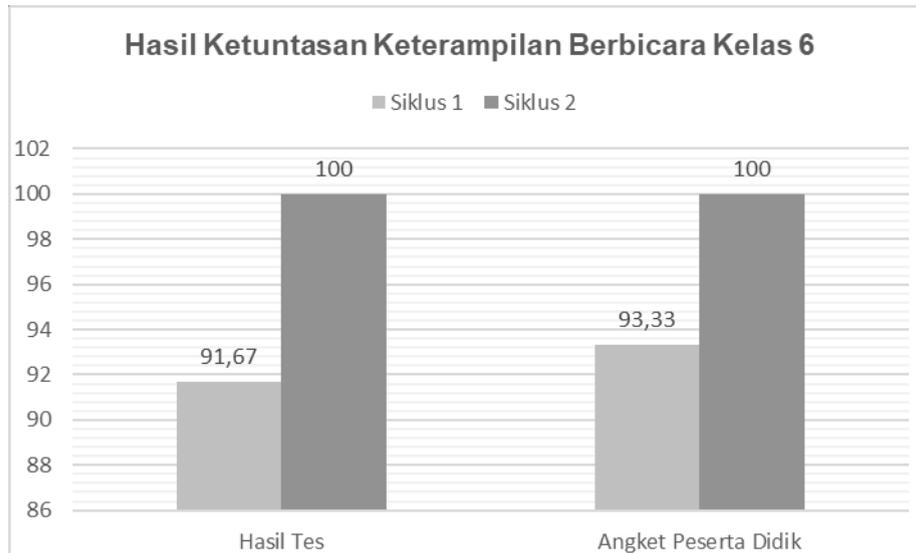
siklus kedua. Indikator B2 (Akurasi) juga menunjukkan peningkatan, dari 73,54% menjadi 93,54%. Pada indikator B3 (Pengucapan), peningkatan terjadi dari 70,83% menjadi 87,29%. Indikator B4 (Kosa Kata) mengalami lonjakan dari 67,71% menjadi 93,54%, dan indikator B5 (Interaksi) meningkat dari 68,54% menjadi 92,29%. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik telah berhasil memenuhi setiap indikator keterampilan berbicara. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa peserta didik berhasil mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan pada siklus kedua. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang dilakukan oleh guru, yang menunjukkan perbaikan nyata dalam keterampilan berbicara peserta didik. Berikut ini adalah diagram perbandingan hasil tes keterampilan berbicara peserta didik pada siklus pertama dan kedua yang didukung oleh hasil observasi yang dilakukan guru.



**Gambar 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Tes Keterampilan Berbicara Kelas 6**

Berdasarkan diagram siklus 1, sebanyak 14 peserta didik (58,33%) berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam tes bermain peran. Selain itu, hasil observasi oleh guru kelas menunjukkan bahwa 13 peserta didik (54,16%) mencapai ketuntasan di dalam kelas. Namun, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus kedua. Pada siklus ini, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 20 orang (83,33%), didukung oleh observasi yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik di kelas (24 orang) mencapai ketuntasan (100%). Keberhasilan ini dicapai melalui penilaian keterampilan berbicara yang mencakup lima indikator dalam rubrik penilaian. Peningkatan yang dicapai merupakan hasil dari latihan yang dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2015) yang menyatakan bahwa keterampilan hanya bisa dikuasai melalui praktik dan latihan yang berkelanjutan. Hal ini menggambarkan bagaimana dedikasi terhadap latihan dan evaluasi berkelanjutan berperan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan.

Diagram berikut menunjukkan hasil observasi guru kelas serta tanggapan peserta didik terhadap penerapan metode bermain peran di dalam kelas.



**Gambar 3. Persentase Penerapan Metode Bermain Peran**

Pada siklus pertama penerapan langkah-langkah metode bermain peran, hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas menunjukkan capaian sebesar 91,67%, sedangkan angket yang diisi oleh peserta didik mencapai 93,33%. Meskipun hasil ini cukup baik, keduanya belum mencapai keberhasilan 100%. Dari refleksi yang dilakukan, peneliti menyadari perlunya perbaikan dalam menyampaikan durasi waktu bermain peran kepada peserta didik. Masukan dari angket peserta didik juga menunjukkan bahwa beberapa dari mereka merasa tidak dapat bermain peran secara maksimal karena durasi waktu yang diberikan terlalu singkat, sehingga hal ini mempengaruhi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Menyikapi umpan balik tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada siklus kedua. Salah satu perubahan yang dilakukan adalah memperpanjang durasi pembelajaran dengan mengurangi waktu istirahat, agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk berperan dan lebih mendalami materi. Di akhir siklus kedua, penerapan langkah-langkah bermain peran berhasil mencapai 100%, begitu pula dengan hasil angket peserta didik yang menunjukkan peningkatan hingga 100%. Hal ini menunjukkan bahwa semua peserta didik berada dalam kategori "maksimal" karena seluruh materi pembelajaran yang diajarkan telah dikuasai dengan baik oleh mereka Djamarah & Zain (2006 hal. 107). Perbaikan ini mencerminkan pentingnya mendengarkan kebutuhan peserta didik dan beradaptasi dengan umpan balik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

### SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara signifikan di setiap indikator, seperti kefasihan, akurasi, pengucapan, kosa kata, dan interaksi. Pada siklus pertama, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 58,33%, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 83,33%. Observasi juga menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan yang pada siklus pertama hanya 54,16%. Peningkatan ini dicapai melalui latihan yang dilakukan secara berulang dan evaluasi berkelanjutan yang mendorong siswa untuk terus memperbaiki diri. Metode Role Playing tidak hanya membantu siswa mengatasi rasa takut dan kecemasan berbicara, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris. Pentingnya mendengarkan umpan balik siswa dan melakukan penyesuaian yang diperlukan, seperti mengatur durasi bermain peran, berperan besar dalam keberhasilan pembelajaran ini. Penyesuaian tersebut

**SHEs: Conference Series 6 (2) (2023) 00 – 00**

meningkatkan keterlibatan dan pencapaian siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, mendukung, dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, mayoritas siswa telah memenuhi semua indikator keterampilan berbicara, menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Praktik berkelanjutan dan adaptasi terhadap kebutuhan siswa menjadi kunci keberhasilan pembelajaran yang lebih bermakna dan optimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). An Empirical Examination of Factors Influencing the Intention to Use Mobile Payment. *Computers in Human Behavior*, 26 (1), 310-322.
- Johnson, B. & Christensen, Larry. (2012). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches (4<sup>th</sup> ed)*. London: SAGE Publication Ltd.
- Hakim, C.. (2016, Juni 16). Kode Morse THR. *Kompas Online*. Diakses dari <http://www.kompas.com>
- Young, R.F. (2007). *Crossing Boundaries in Urban Ecology (Doctoral Dissertation)*. Tersedia dari Proquest Dissertation & Theses Database.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2011). *Peraturan Mendiknas tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.