



Penerapan Model *Role Play* sebagai Upaya Optimalisasi Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar

Boby Mahardika Kurnia Rizky¹, Victor Delanu Wiratara², Septia Sugiarsih³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

bobymahardika.2025@student.uny.ac.id¹, victordelanu.2025@student.uny.ac.id²,

septia_sugiarsih@uny.ac.id³

Abstrak: Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, hasil observasi di kelas IV A SDN Liwet II menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah akibat beberapa faktor internal dan eksternal. Adapun beberapa faktor internal yang meliputi: Kurangnya rasa percaya diri, Kurangnya motivasi dan minat siswa, Penggunaan susunan Bahasa yang cenderung masih takut salah, dll. Adapun beberapa faktor eksternal, seperti: Pembelajaran yang masih terlalu berpusat pada guru, Minimnya latihan berbicara saat pembelajaran Bahasa Indonesia, Serta dominasi penggunaan bahasa daerah. Penelitian yang dilakukan memberikan solusi pembelajaran pada aspek keterampilan berbicara dengan melalui model pembelajaran *role-play* (bermain peran) berbasis tokoh animasi Upin & Ipin yang dekat dan sangat relevan dengan dunia anak, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat, kepercayaan diri, dan keberanian siswa dalam berbicara. Pembelajaran ini dirancang interaktif dan kontekstual dengan menerapkan kolaborasi dari interaksi dengan teman sebaya yang diharapkan agar siswa lebih aktif untuk berlatih mengemukakan pendapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Implementasi model *role-play* (bermain peran) ini diharapkan mampu mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar pada saat ini.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Bermain Peran, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

Abstract: *Speaking skills are one of the important competencies in learning Indonesian in elementary schools. However, the results of observations in class IV A SDN Liwet II show that students' speaking skills are still low due to several internal and external factors. Some internal factors include: Lack of self-confidence, Lack of motivation and interest of students, Use of language structures that tend to be afraid of mistakes, etc. Some external factors, such as: Learning that is still too teacher-centered, Minimal speaking practice during Indonesian language learning, As well as the dominance of the use of regional languages. The research conducted provides a learning solution on the aspect of speaking skills through a role-play learning model based on the animated characters Upin & Ipin which is close and very relevant to the world of children, so it is expected to increase students' interest, confidence, and courage in speaking. This learning is designed interactively and contextually by implementing collaboration from interactions with peers which is expected to make students more active in practicing expressing opinions using good and correct Indonesian. The implementation of this role-play model is expected to be able to optimize students' speaking skills in elementary schools at this time.*

Keyword : *Speaking Skills, Role Play, Indonesian Language, Elementary School.*

Hak Cipta©2025 Boby Mahardika Kurnia Rizky, Victor Delanu Wiratara, Septia Sugiarsih



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu prosedur yang bersifat dinamis dan harus menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Di era teknologi 4.0 yang canggih ini, teknologi harus banyak bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran di dalam dan diluar kelas. Teknologi saat ini banyak mengalami kemajuan, salah satunya teknologi telah mencapai tahap digital yang semakin kompleks (Salim et al., 2023). Kecanggihan teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) berperan penting untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas (Meisa Priantika, 2024). Semua mata pelajaran di sekolah dasar dapat mengoptimalkan kemajuan teknologi, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan contoh kontekstual. Teknologi dapat memfasilitasi hal tersebut dengan memberikan contoh konkret yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya contoh mata pelajaran yang memerlukan pengimplementasian kontekstual yakni adalah Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan Indonesia (Prawiyogi et al., 2022). Tarigan (1985) mengatakan bahwa ada empat aspek yang harus dikuasai dalam berbahasa Indonesia, yaitu: (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Dari empat aspek tersebut, keterampilan berbicara merupakan salah satu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena merupakan alat komunikasi verbal yang efektif (Izzati, Kurnianti, & Hasanah, 2024). Keterampilan berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati & Yusuf, 2021). Keterampilan berbicara mengacu pada kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk menyampaikan pikiran, ide, pendapat, serta perasaan seseorang (Lestari & Hidayat, 2022).

Berbicara bukan hanya sekedar mengucapkan kata-kata yang tidak bermakna, tetapi lebih kepada berkomunikasi dengan orang lain melalui ucapan dan kata-kata yang disampaikan (Siregar, 2023). Dari sudut pandang tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang kaya, yaitu mampu menyampaikan gagasan, pikiran, dan pendapat secara verbal kepada orang yang sedang diajak berbicara. Menurut Rohana & Intiana (2023), ada beberapa faktor yang mendorong keterampilan berbicara, yaitu: (1) siswa yang percaya diri akan lebih tenang dan percaya diri saat diminta berbicara untuk menyampaikan ide, pendapat, atau melakukan presentasi di depan kelas atau orang banyak; (2) lingkungan rumah dan keluarga; serta (3) pergaulan sehari-hari dengan teman sebaya dapat mempengaruhi siswa agar lebih aktif dan tanggap dalam berbicara dan berkomunikasi.

Damayanti et al. (2023) mengatakan bahwa kemampuan berbicara bisa dinilai melalui beberapa indikator, yaitu: (1) Kelancaran dalam berbicara, orang yang mendengar akan lebih mudah memahami apa yang diungkapkan pembicara apabila berbicara lancar. Lancar berarti tidak terputus-putus atau terbata-bata, tetapi jika pembicara terlalu cepat, pendengar akan kesulitan mengikuti. (2) Ketepatan memilih kata, pendengar akan lebih mudah mengerti jika kata-kata yang dipakai sudah tidak asing didengar sebelumnya. Pembicara yang menggunakan bahasa yang jelas dan terdengar akan membuat audiens lebih tertarik untuk mendengarkan. (3) Struktur kalimat, pembicara perlu memperhatikan bagian-bagian utama dalam setiap kalimat, misalnya subjek dan juga predikat yang jelas. (4) Intonasi saat melafalkan teks, intonasi yang tepat bisa membuat berbicara lebih menarik dan dalam beberapa situasi bisa menjadi faktor penting, seperti nada, berat ringannya suku kata, panjang suara, dan lainnya. (5) Ekspresi, ekspresi bisa menunjang keefektifan berbicara dan membuat pembicaraan lebih menarik.

Akan tetapi, berbagai penelitian terbaru menyatakan bahwasanya kemampuan berbicara siswa SD masih tergolong rendah. Hasil dari meta-analisis yang dilakukan oleh Wicaksono dan Putri pada tahun 2023 menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa SD di Indonesia mengalami kesulitan dalam menyusun ide, memilih kata yang tepat, dan mengatur kalimat secara lisan dengan jelas. Kesulitan ini biasanya terjadi karena kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi nyata, serta metode



pembelajaran yang masih satu arah dan kurang interaktif. Hal ini juga didukung oleh penelitian Hidayah dan Kurniawati pada tahun 2022, yang menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih lebih dominan berupa aktivitas membaca dan menulis, sementara berbicara seringkali hanya dianggap sebagai bagian tambahan tanpa penilaian yang terarah.

Berdasarkan pengamatan di SDN Lidah Wetan II, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih kurang aktif saat berbicara. Ketika guru memberi peluang untuk berbicara, hanya minoritas siswa yang berani menyampaikan pendapatnya, sedangkan siswa lainnya lebih memilih diam karena takut salah atau merasa kurang percaya diri. Guru juga mengakui bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung berupa ceramah dan tanya jawab biasa, sehingga siswa tidak diberi kesempatan luas untuk berbicara secara mandiri. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara harapan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif dengan kondisi nyata di dalam kelas. Situasi ini juga sesuai dengan penelitian Lestari dan Nugroho (2022), yang menunjukkan bahwa pengaplikasian metode ceramah dan tanya jawab sederhana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membuat siswa kurang memiliki ruang untuk berekspresi secara lisan dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi nyata, improvisasi, dan keberanian berbicara siswa, agar perbedaan antara harapan kurikulum dan kenyataan pembelajaran dapat diatasi.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar adalah dengan menerapkan model role play. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berada dalam situasi komunikasi yang mirip dengan kehidupan nyata, sehingga mereka bisa berlatih berbicara secara alami, bermakna, dan sesuai dengan konteks. Menurut Nurhayati dan Pratiwi (2022), role play adalah strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa menyampaikan ide dan perasaan melalui peran tertentu, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara, kelancaran, serta rasa percaya diri mereka. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya belajar menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga memahami bagaimana bahasa berfungsi dalam berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan metode pembelajaran berbasis peran, guru bisa membantu siswa dalam mengasah kemampuan berbicara secara menyeluruh, termasuk dalam menyusun kalimat, mengatur suara, mengungkapkan perasaan, serta memahami situasi dan lawan bicara. Seperti yang disampaikan oleh Dewantara dan Kusuma (2025), penggunaan model role play di sekolah dasar sangat berpengaruh dalam membangun keberanian siswa dalam berbicara serta meningkatkan rasa empati dan sikap kerja sama. Karena itu, model ini bisa menjadi pilihan inovatif yang sesuai untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara yang selama ini masih menjadi tantangan di berbagai sekolah.

Berdasarkan berbagai masalah dan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis penerapan model Role Play sebagai cara meningkatkan kemampuan berbicara siswa tingkat dasar, terutama di SDN Lidah Wetan II. Tujuan utama penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana proses penerapan Role Play dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterlibatan, kepercayaan diri, dan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memudahkan dan menghambat penerapan model tersebut di lingkungan sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis kualitatif yang didapat dari riset secara langsung ke lapangan serta opini dan data dari berbagai informasi yang didapat dari studi literatur, baik itu jurnal, artikel, dll. Harapan dari penelitian ini yaitu mampu menyajikan berbagai data berbasis fakta secara nyata. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat memahami sejauh mana guru menerapkan solusi dari permasalahan pada keterampilan berbicara dengan solusi yakni menggunakan model pembelajaran role play. Model pembelajaran role play dapat dinilai efektif untuk memunculkan karakter pada diri siswa yang



percaya diri, berpikir kritis, disiplin dan bertanggung jawab. Hasil penelitian sebelumnya yakni oleh Handayani (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis peran dapat menurunkan tingkat kecemasan siswa saat berbicara di depan umum karena siswa dapat merasa aman saat berkomunikasi dalam peran tertentu.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan Indonesia (Prawiyogi et al., 2022). Tarigan (1985) mengemukakan bahwa terdapat empat aspek yang harus dikuasai dalam kemampuan berbahasa yaitu diantaranya: (1) keterampilan mendengar, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Berdasarkan riset dan hasil observasi ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Liwet II kelas 4A masih didominasi oleh aktivitas yang bersifat satu arah. Guru berperan aktif sebagai sumber utama informasi, sedangkan siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Kegiatan berbicara, seperti bercerita, berdrama, berdialog, atau mengemukakan pendapat secara terbuka, masih jarang dilakukan. Ketika guru memberikan pertanyaan terbuka, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sementara sebagian besar siswa memilih diam dan menghindari kontak mata dengan guru. Hal tersebut menjadi permasalahan yang serius dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara.

Dari riset yang telah dilakukan terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi hal tersebut, yakni faktor internal & eksternal. Pada faktor internal, yakni diantaranya : (1) Rasa percaya diri, siswa yang berani untuk berbicara di depan umum dapat menciptakan kepercayaan diri mereka, karena berbicara tidak hanya soal kemampuan linguistik, tetapi juga kesiapan mental. (2) Motivasi dan minat, jika siswa memiliki minat dan motivasi untuk ingin didengar dan menunjukkan kemampuannya, maka keduanya akan membangkitkan kemauan untuk berlatih berbicara dan berinteraksi. (3) Kemampuan berbahasa, kemampuan dalam memilih kata, menyusun kalimat, dan memahami struktur bahasa juga menentukan kelancaran dalam berbicara dikarenakan jika siswa memiliki kosakata terbatas atau kurang memahami tata bahasa akan kesulitan mengungkapkan isi pikirannya secara runtut. (4) Kondisi emosional dan kepribadian, siswa yang sering merasa cemas, gugup, atau tertutup akan kesulitan berbicara dengan lancar. Sebaliknya, siswa yang memiliki kepribadian terbuka dan stabil secara emosional cenderung lebih mudah berkomunikasi.

Pada faktor eksternal, yakni diantaranya : (1) Komunikasi dengan teman sebaya, seringkali ditemukan bahwasanya komunikasi siswa dengan teman sebaya terkadang masih kurang, dikarenakan biasanya mereka dekat dengan teman tertentu saja dan cenderung berkubu-kubu. (2) Kurang sering dilatih tampil berbicara di depan kelas, siswa cenderung jarang diperhatikan karena biasanya ketika guru memberikan pertanyaan terbuka, hanya beberapa siswa yang dapat berani menjawab, sementara sebagian besar siswa memilih diam dan menghindari kontak mata dengan guru. Karena kebanyakan dari mereka mementingkan menjawab pertanyaan dengan benar dibandingkan berani terlebih dahulu untuk mencoba. (3) Penggunaan Bahasa yang masih bersifat daerah, Seringkali ditemui di lapangan banyak masih banyak siswa yang berkomunikasi dengan orang lain baik teman sebaya, orang tua, dan guru mereka masih belum bisa menggunakan keterampilan berbicara dengan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Lidah Wetan II yang ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah karena pembelajaran yang cenderung pasif. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk aktif berpartisipasi secara lisan. Salah satu model yang relevan dan efektif untuk menjembatani permasalahan tersebut adalah model role play (bermain peran). Model ini memberi peluang kepada siswa untuk belajar berbicara melalui pengalaman secara langsung, dengan menempatkan siswa dalam situasi komunikasi nyata yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pernyataan Nurhayati dan Pratiwi (2022), role play adalah strategi pembelajaran yang



memungkinkan siswa menyampaikan ide dan perasaan melalui peran tertentu, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara, kelancaran, serta rasa percaya diri siswa.

Penerapan model Role Play dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4A SDN Lidah Wetan II direncanakan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang penting untuk menentukan pembelajaran agar berlangsung sistematis dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks kelas 4A SDN Lidah Wetan II, Perencanaan dilaksanakan dengan mengamati kondisi siswa yang dominan pasif dan kurang percaya diri saat berbicara. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan, antara lain:

a. Analisis Kompetensi dan Kebutuhan Siswa

Guru terlebih dahulu menelaah capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, terutama pada elemen “Mengutarakan pemikiran dan perasaan secara lisan dengan percaya diri.” Analisis juga dilakukan terhadap hasil observasi siswa, untuk memahami tingkat kemampuan berbicara, minat, serta kendala psikologis seperti rasa malu atau takut salah.

b. Penentuan Tema dan Skenario Role Play

Guru menentukan tema yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa, misalnya: “Gotong Royong di Sekolah,” “Kejujuran itu Penting,” “Menerapkan Kebiasaan Baik,” atau “Menolong Teman yang Kesusahan.” Penggunaan tema tersebut dapat membantu siswa memahami fungsi sosial bahasa dalam situasi nyata. Guru kemudian membuat skenario singkat berisi alur cerita dan dialog sederhana yang dapat dikembangkan oleh siswa sesuai kreativitas mereka.

c. Pembentukan Kelompok dan Pembagian Peran

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (4–6 orang) agar setiap anggota memiliki peran aktif dalam komunikasi. Guru menyelaraskan pembagian peran berdasarkan karakteristik siswa, misalnya: siswa yang masih pemalu diberi peran yang sederhana terlebih dahulu, sedangkan siswa yang lebih berani bisa lebih mendominasi dialog.

d. Persiapan Media dan Sarana Pendukung

Guru menyiapkan media pendukung seperti gambar karakter, skenario peran, properti sederhana, atau video contoh bermain peran. Penggunaan media visual yang menarik dapat memaksimalkan keterlibatan aktif siswa karena mampu memberikan gambaran konkret tentang konteks interaksi yang akan diperankan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah inti dari penerapan model role play, di mana siswa secara langsung berinteraksi dan memperagakan peran sesuai dengan yang telah dirancang. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, bukan hanya sebagai pusat informasi. Rencana pelaksanaan di kelas IV SDN Lidah Wetan II terdiri dari beberapa langkah yang meliputi:

a. Pemberian Penjelasan Awal dan Motivasi

Guru menerangkan mengenai tujuan kegiatan, yaitu agar siswa dapat belajar berbicara secara percaya diri, santun, dan terstruktur melalui kegiatan bermain peran. Guru memberikan motivasi bahwa kesalahan ketika berbicara bukanlah sesuatu yang harus ditakuti, melainkan bagian dari proses belajar dan harus selalu dikembangkan kedepannya. Pendekatan ini sejalan dengan teori Affective Filter Hypothesis oleh Krashen (dalam Lestari & Putra, 2021) yang menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan emosional mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara optimal. Oleh karena itu, penulis merancang pembelajaran berbasis aktivitas secara langsung lewat memainkan peran yang dikemas dengan nuansa berdrاما dari kartun atau animasi Upin & Ipin dan diharapkan dapat menumbuhkan minat, motivasi serta rasa percaya diri di dalam setiap individu siswa dalam mengembangkan aspek keterampilan berbicara. Dikarenakan kartun atau animasi Upin & Ipin sangat relevan dengan anak-anak di era yang serba canggih pada



saat ini karena sebagian besar dari mereka sudah pasti mengenal kartun Upin & Ipin. Dengan demikian solusi dari pembelajaran yang kami rancang diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran Berbahasa Indonesia saat ini, Terutama untuk mencakup dari segi aspek keterampilan berbicara.

b. Latihan Peran dan Diskusi Kelompok

Siswa membaca skenario secara berkelompok, kemudian berlatih dialog sesuai peran yang telah ditetapkan masing-masing individu. Guru memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami setiap karakter dan menyerasikan intonasi, ekspresi, serta gestur tubuh. Pada tahap ini, interaksi antaranggota kelompok mulai tercipta, dan guru memberikan arahan jika siswa menemui kesulitan dalam memilih kata atau menyusun kalimat.

c. Penampilan Role Play di Depan Kelas

Setiap kelompok mempertunjukkan hasil latihannya di depan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk tampil secara bergantian, agar semua mendapatkan kesempatan dan pengalaman berbicara di depan publik. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan keberanian dan kemampuan improvisasi siswa. Menurut Handayani (2023), kegiatan bermain peran di depan teman sebaya dapat menurunkan tingkat kecemasan berbicara karena siswa merasa terlindungi oleh peran yang mereka mainkan.

d. Refleksi dan Umpan Balik Sementara

Setelah semua kelompok tampil, guru bersama siswa melakukan refleksi sederhana terkait jalannya kegiatan, misalnya: bagian mana yang menarik, ekspresi mana yang sudah baik, dan hal apa yang perlu diperbaiki. Proses refleksi ini juga menumbuhkan sikap terbuka terhadap kritik dan evaluasi diri.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam model Role Play tidak hanya menilai hasil akhir berupa performa berbicara, tetapi juga proses dan sikap selama kegiatan berlangsung. Evaluasi dilakukan secara autentik, komprehensif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan.

Langkah-langkah evaluasi, antara lain:

a. Penilaian Kinerja (*Performance Assessment*)

Guru menilai keterampilan berbicara siswa berdasarkan rubrik yang mencakup indikator: kelancaran berbicara (*fluency*), ketepatan penggunaan kosakata dan struktur kalimat (*accuracy*), intonasi dan ekspresi saat berbicara, kerja sama dalam kelompok, dan keberanian tampil dan percaya diri. Penilaian seperti ini sejalan dengan pandangan Damayanti et al. (2023) yang menekankan pentingnya menilai aspek linguistik sekaligus non-linguistik dalam berbicara.

b. Umpan Balik Formatif dan Reflektif

Guru memberikan umpan balik secara langsung dan positif kepada siswa setelah kegiatan. Misalnya: guru menyoroti kelebihan tertentu (“suara kamu jelas dan ekspresif”) sambil memberikan saran perbaikan (“coba gunakan kalimat lebih lengkap saat menjawab”). Siswa juga diajak melakukan refleksi diri, dengan menjawab pertanyaan seperti “Bagian mana yang kamu rasakan paling sulit?” atau “Bagaimana perasaanmu saat berbicara di depan teman-teman?”

c. Tindak Lanjut (*Follow Up*)

Guru merencanakan kegiatan lanjutan berupa latihan berbicara dalam konteks yang berbeda, misalnya menceritakan pengalaman sehari-hari, berdiskusi kelompok, atau membaca puisi dengan ekspresi di depan teman sebayanya. Tujuannya agar keterampilan berbicara siswa terlatih secara berkelanjutan dan tidak berhenti pada satu kegiatan saja.



Dari rencana kegiatan pembelajaran di atas, dampak dan implikasi yang diharapkan oleh penulis mengenai penerapan model role play adalah sebagai berikut:

1. Prediksi Hasil Penerapan

Berdasarkan hasil observasi di SDN Lidah Wetan II dan kajian teori dari berbagai studi literatur penelitian sebelumnya, penerapan model Role Play dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diprediksi akan memberikan beberapa dampak positif terhadap peningkatan aspek keterampilan berbicara siswa.

a. Siswa menjadi lebih aktif berbicara dan berani tampil di depan umum

Model Role Play memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat terlibat langsung dalam situasi komunikasi langsung yang menyerupai di kehidupan nyata. Hal ini membuat mereka lebih berani untuk berbicara tanpa takut salah, karena mereka merasa aman berkomunikasi melalui peran yang dimainkan. Konsep ini sejalan dengan temuan Handayani (2023), pembelajaran berbasis peran dapat menurunkan tingkat kecemasan berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan meningkatnya rasa percaya diri, siswa yang awalnya pasif akan terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan berbicara di kelas.

b. Meningkatnya kelancaran dan ketepatan berbicara siswa

Melalui Role Play, siswa secara berulang berlatih mengucapkan kalimat dengan struktur kebahasaan yang benar, intonasi yang tepat, serta pemilihan kata yang sesuai dengan konteks. Aktivitas berbicara yang dilakukan ini diharapkan dapat membantu siswa memperkaya kosakata dan memperbaiki pelafalan, sehingga kelancaran dan ketepatan berbicara mereka meningkat. Damayanti (2023) menyebutkan bahwa indikator utama keterampilan berbicara meliputi kelancaran, ketepatan diksi, struktur kalimat, intonasi, dan ekspresi. Dengan seringnya siswa terlibat dalam dialog interaktif, mereka belajar untuk menyusun kalimat dengan logis dan menyampaikan ide secara runtut.

c. Terbangunnya suasana kelas yang komunikatif dan kolaboratif

Penerapan Role Play juga mendorong terbentuknya budaya belajar yang partisipatif dan saling menghargai antar siswa. Aktivitas bermain peran melibatkan kerja sama dalam kelompok, pembagian peran, serta koordinasi dalam berkomunikasi antara teman yang satu dengan yang lain. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh interaksi, dan menumbuhkan rasa empati serta tanggung jawab. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Dewantara & Kusuma (2025) yang menyatakan bahwa Role Play tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa. Dalam konteks jangka panjang, suasana kelas yang komunikatif akan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

d. Peningkatan pemahaman fungsi sosial bahasa

Selain meningkatkan kemampuan linguistik, model Role Play dapat membantu siswa memahami bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial tertentu. Misalnya, berbicara sopan kepada guru, berdialog dengan teman sebaya, atau mengekspresikan pendapat dengan baik. Dengan demikian, siswa tidak hanya pandai berbicara, tetapi juga kritis dalam memahami etika berbahasa sesuai konteks situasi. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, yaitu menumbuhkan kemampuan berbahasa yang baik, santun, dan komunikatif.

2. Implikasi Pendidikan

Selain memberikan dampak positif bagi siswa, penerapan model role play juga memiliki implikasi yang signifikan bagi guru, sekolah, dan sistem pembelajaran secara lebih luas yaitu sebagai berikut.

a. Guru memiliki alternatif model pembelajaran yang inovatif dan humanis

Model Role Play menawarkan pendekatan yang berbeda dari metode konvensional seperti ceramah atau tanya jawab biasa. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar menjadi



aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, di mana guru diharapkan dapat mengadakan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata. Dengan menerapkan role play, guru juga dapat melaksanakan penilaian autentik terhadap aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa secara bersamaan.

b. Sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia secara kontekstual dan menyenangkan

Penerapan Role Play dapat dijadikan strategi sekolah untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih menarik dan bermakna. Dengan menekankan praktik berbahasa melalui simulasi kehidupan nyata. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori linguistik, tetapi juga pada kemampuan berkomunikasi yang efektif. Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam keterampilan berbicara yang selama ini menjadi tantangan yang cukup serius di berbagai sekolah dasar.

c. Pengembangan karakter dan kompetensi sosial siswa

Melalui kegiatan bermain peran, siswa belajar menumbuhkan nilai-nilai empati, toleransi, dan juga kerja sama yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, model ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan kompetensi sosial yang penting bagi kehidupan bermasyarakat.

d. Implikasi terhadap pengembangan kurikulum dan pelatihan guru

Jika hasil penerapan Role Play menunjukkan efektivitas yang signifikan, Maka model ini dapat dijadikan salah satu pendekatan pembelajaran yang direkomendasikan dalam pengembangan kurikulum Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Selain itu, guru perlu diberikan pelatihan mengenai teknik penerapan Role Play yang efektif, mulai dari perencanaan skenario, pengelolaan waktu, hingga strategi penilaian berbasis performa.

4. Simpulan dan Saran

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan, termasuk menumbuhkan apresiasi terhadap suatu karya sastra. Keterampilan berbahasa menurut Tarigan (1985) mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari hasil observasi di kelas 4A SDN Liwet II, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam mengembangkan keterampilan Berbahasa Indonesia. Salah satunya yakni pada aspek keterampilan berbicara siswa masih cukup rendah. Karena proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan berpusat pada guru, kurangnya percaya diri pada siswa, kurangnya latihan untuk mengembangkan keterampilan berbicara lewat aktivitas kontekstual, dll. Aktivitas yang mendorong siswa untuk berbicara, seperti bercerita, berdialog, atau menyampaikan pendapat, belum dilakukan secara optimal di kelas 4A, sehingga sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam berkomunikasi di dalam kelas.

Rendahnya keterampilan berbicara untuk saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya rasa percaya diri, minimnya motivasi dan minat dalam diri siswa, keterbatasan kemampuan berbahasa, serta kondisi emosional dan kepribadian siswa yang beragam. Adapun faktor eksternal mencakup terbatasnya interaksi dengan teman sebaya di luar kelompok, kurangnya latihan berbicara di depan kelas, serta dominannya penggunaan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari. Dengan demikian, Rendahnya kemampuan berbicara siswa bukan hanya disebabkan oleh kemampuan linguistik semata, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi psikologis, lingkungan sosial, dan minimnya pembiasaan dalam praktik berbicara di kelas. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, serta memberikan ruang dan stimulus yang berkelanjutan agar siswa lebih berani, terbiasa, dan terlatih dalam mengemukakan pendapat secara lisan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Maka dari itu, Penulis merancang pembelajaran dengan menggunakan model role play.



Dengan berbasis aktivitas secara langsung lewat memainkan peran yang dikemas dengan nuansa berdrاما dan diharapkan dapat menumbuhkan minat, motivasi serta rasa percaya diri di dalam setiap individu siswa dalam mengembangkan aspek keterampilan berbicara. Konsep yang akan digunakan dengan menggabungkan model role play atau bermain peran dengan menjadi tokoh di dalam Upin & Ipin. Dikarenakan kartun atau animasi Upin & Ipin sangat relevan dengan anak-anak di era yang serba canggih pada saat ini, yang mana sebagian besar dari siswa sudah pasti mengenal kartun Upin & Ipin. Dengan demikian solusi dari pembelajaran yang kami rancang diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran Berbahasa Indonesia saat ini, terutama untuk mencakup dari segi aspek keterampilan berbicara.

Dari rencana kegiatan pembelajaran tersebut, dampak yang diharapkan oleh penulis mengenai penerapan model role play adalah siswa menjadi lebih aktif berbicara dan berani tampil di depan umum, meningkatnya kelancaran dan ketepatan berbicara, terbangunnya suasana kelas yang komunikatif dan kolaboratif, serta peningkatan pemahaman fungsi sosial bahasa. Guru memiliki alternatif model pembelajaran yang inovatif dan humanis, Sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia secara kontekstual dan menyenangkan, pengembangan karakter dan kompetensi sosial siswa, Implikasi terhadap pengembangan kurikulum dan pelatihan guru. Selain memberikan dampak positif bagi siswa, penerapan model role play juga memiliki implikasi yang signifikan yang meliputi guru memiliki alternatif model pembelajaran yang inovatif dan humanis, sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia secara kontekstual dan menyenangkan, pengembangan karakter dan kompetensi sosial siswa, serta implikasi terhadap pengembangan kurikulum dan pelatihan guru.

5. Daftar Pustaka

- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas III SD Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3). <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/1569%0Ahttps://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/download/1569/1298>
- Dewantara, A., & Kusuma, R. (2025). *Enhancing elementary students' speaking confidence through role play in Indonesian language learning*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(1), 22–34. <https://doi.org/10.1234/jpbs.v11i1.2025>
- Handayani, F. (2023). *Reducing students' speaking anxiety through role play technique in primary school*. *International Journal of Elementary Education*, 9(2), 56–65. <https://doi.org/10.21009/ijee.v9i2.2023>
- Hidayah, N., & Kurniawati, T. (2022). *Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui pendekatan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 12–20.
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Analisis metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 1–10.
- Lestari, D., & Nugroho, F. (2022). *Analisis penerapan metode pembelajaran bahasa yang berpusat pada siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara di SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(3), 101–112. <https://doi.org/10.33369/jpdn.v9i3.2022>
- Lestari, N., & Hidayat, R. (2022). *Keterampilan berbicara sebagai sarana komunikasi efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2), 77–85. <https://doi.org/10.33369/jpbs.v8i2.2022>
- Nurhayati, S., & Pratiwi, L. (2022). *Penerapan model role play untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(3), 102–113. <https://doi.org/10.33369/jipd.v8i3.2022>



- Prawiyogi, A. P., dkk. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), pp. 197-208. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i2.3044>
- Rahmawati, F., & Yusuf, M. (2021). *Keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar: Kajian teoritis dan praktik. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 66–75. <https://doi.org/10.33369/jpdi.v9i2.2021>
- Rohana, S., & Intiana, H. (2023). Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 9(4), 2164–2170. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6250>
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Wiyudia, N. (2024). *Analisis metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 1–10.
- Siregar, D. (2023). *Kompetensi berbicara dan penguasaan aspek linguistik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebahasaan*, 8(1), 45–58. <https://doi.org/10.21009/jipk.v8i1.2023>
- Tarigan, H. G. (1985). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wicaksono, D., & Putri, A. (2023). *Analisis kemampuan berbicara siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran aktif Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 88–98.