



Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Dalam Berbahasa Lisan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V

Aura Azahra¹, Umi Sumiati², Miftakhuddin³

^{1,2,3} Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tangerang Raya

¹ aurazahra884@gmail.com, ² umisumiati@untara.ac.id, ³ miftakhuddin.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, yang terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, rendahnya keaktifan dalam proses pembelajaran, serta keterbatasan dalam menyampaikan ide secara lisan dengan baik dan terstruktur. Permasalahan ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *Role Playing*, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif melalui kegiatan bermain peran dalam situasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan berbicara, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode tersebut. Selain itu, metode *Role Playing* juga terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri, keaktifan, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, gagasan, dan pendapat secara lisan dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Bermain Peran, Kepercayaan Diri, Berbahasa Lisan, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, meliputi kemampuan intelektual, sikap moral, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Proses pendidikan tidak terbatas pada aktivitas pembelajaran di ruang kelas, melainkan mencakup pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan baru yang bermakna dan aplikatif. Melalui pendidikan, individu dibimbing untuk membangun pola pikir yang logis, membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai sosial, serta mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pasal 31 UUD 1945 (Amandemen) Ayat (2) menyatakan; Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

Pendidikan merupakan kegiatan yang direncanakan untuk menumbuhkan keterampilan individu secara menyeluruh, meliputi kemampuan intelektual dan sikap moral yang dibutuhkan dalam kehidupan. Melalui pendidikan, individu dibimbing untuk membangun pola pikir yang logis, membentuk perilaku sesuai nilai sosial, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga menjadi sarana penghubung bagi individu untuk mencapai cita-citanya, sehingga seseorang memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan yang mendukung kemandirian serta kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya (Harianto dkk., 2025).

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang mendapat perhatian utama pada jenjang sekolah dasar adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini tidak hanya menuntut kemampuan siswa menyampaikan gagasan, tetapi juga keberanian mengemukakan pendapat di hadapan orang lain. Kepercayaan diri memegang peranan penting karena siswa yang memiliki rasa percaya diri lebih mudah mengekspresikan ide dan pikiran melalui bahasa lisan (Afifah dkk., 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan implementasi jenis pembelajaran yang tepat guna menumbuhkan kemampuan berbicara sekaligus kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu pendekatan yang dinilai tepat untuk mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik adalah metode bermain peran (role playing). Melalui metode ini, anak diberikan kesempatan menggunakan bahasa lisan dengan memerankan tokoh dalam situasi tertentu, sehingga proses latihan berbicara berlangsung secara alami dan kontekstual. Kegiatan ini menyerupai pementasan drama, di mana setiap peserta diberikan peran khusus sehingga dapat mengalami secara langsung perasaan serta tanggung jawab yang muncul ketika berada pada posisi tertentu (Subroto dkk., 2025). Metode ini terbukti efektif dalam melatih keterampilan berkomunikasi, membangun kerja sama kelompok, serta mengembangkan empati terhadap perasaan dan kondisi orang lain.

Kepercayaan diri merupakan keyakinan anak terhadap kompetensi dan nilai dirinya, yang tercermin dalam rasa yakin dan keberanian untuk mencoba meskipun menyadari adanya keterbatasan. Individu yang memiliki kepercayaan diri cenderung menerima dirinya apa adanya dan merasa nyaman dengan siapa dirinya (Nurleni, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan metode role play diyakini dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak dalam berbahasa lisan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk tampil dan berekspresi secara mandiri, sehingga dapat meminimalkan rasa takut serta membangun kemampuan berbicara yang efektif.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung relevansi topik ini. Penelitian Yulianeta, Faisol, dan Hazarika (2024) menemukan bahwa metode role play efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMP dalam pembelajaran bahasa Inggris karena menghadirkan situasi pembelajaran yang interaktif. Penelitian Lubis dan Nasution (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian Harhap (2024) menunjukkan bahwa metode role play mampu menghindarkan siswa dari rasa jenuh dan meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.

Dampak kepercayaan diri rendah pada siswa sekolah dasar, Prestasi belajar menjadi rendah, Rentan akan terhadap pelecehan sosial, Takut bereksperimen dan tidak kreatif, kemampuan kurang berkembang, dan perasaan negatif berlanjut sepanjang hidup. Pentingnya intervensi dapat membantu siswa sekolah dasar membangun kepercayaan diri sangatlah penting. Intervensi dapat dilakukan dengan memberikan pujian dan penghargaan, menciptakan lingkungan belajar yang positif, mendorong mereka untuk mencoba hal baru, membantu mereka belajar dari kesalahan, mengajarkan pola pikir positif. Maka dengan kepercayaan diri yang kuat, siswa sekolah dasar dapat mencapai potensi penuh mereka dan terhindar dari dampak negatif. Subroto et al (2025). Selain itu, guru perlu mendorong siswa untuk mencoba hal-hal baru serta membantu mereka memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. Dengan mengajarkan pola pikir positif dan sikap pantang menyerah, siswa akan belajar menghargai diri sendiri dan berani mengembangkan potensinya. Dengan kepercayaan diri yang kuat, siswa Sekolah Dasar dapat mencapai potensi terbaik mereka dan terhindar dari berbagai dampak negatif di kemudian hari.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa lisan sejalan dengan prinsip pembelajaran bahasa komunikatif yang berfokus pada fungsi bahasa sebagai alat interaksi sosial, bukan sekadar hafalan struktur gramatikal. Ketika siswa terlibat dalam skenario bermain peran, mereka dituntut untuk memproduksi ujaran yang relevan dengan konteks situasi dan karakter yang dimainkan. Proses ini merangsang kemampuan pragmatik siswa, di mana mereka belajar menyesuaikan intonasi, pilihan kata, dan gaya bahasa sesuai dengan lawan bicara. Pengalaman berbahasa yang kontekstual seperti ini membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih hidup, aplikatif, dan bermakna bagi peserta didik di sekolah dasar.

Lebih lanjut, metode bermain peran memberikan kebebasan bagi siswa untuk melakukan eksperimen linguistik tanpa adanya tekanan takut salah yang berlebihan. Dalam situasi kelas tradisional, siswa sering kali merasa cemas apabila membuat kesalahan tata bahasa atau pelafalan saat berbicara secara formal di depan kelas. Namun, dalam bingkai bermain peran, kesalahan bahasa yang terjadi sering kali dianggap sebagai bagian dari improvisasi karakter yang dimainkan, sehingga mengurangi beban psikologis siswa (*affective filter*). Dengan menurunnya tingkat kecemasan tersebut, potensi berbahasa lisan anak dapat keluar secara lebih optimal dan natural.

Keterkaitan erat antara metode bermain peran dengan pengembangan kepercayaan diri dapat dijelaskan melalui konsep *vicarious experience* dan penguasaan aktif (*enactive mastery*) dalam teori efikasi diri Albert Bandura. Ketika siswa berhasil memerankan suatu tokoh dan mendapatkan apresiasi positif dari guru serta rekan sejawatnya, mereka merasakan pengalaman keberhasilan secara langsung. Pengalaman sukses ini bertindak sebagai penguat (*reinforcement*) psikologis yang kuat. Akibatnya, siswa mulai mengikis persepsi negatif terhadap kemampuan diri mereka sendiri dan menggantinya dengan keyakinan baru bahwa mereka mampu berkomunikasi di depan publik secara efektif.

Secara psikologis, kepercayaan diri siswa sekolah dasar merupakan fondasi utama dari konsep diri yang sehat. Pada fase perkembangan anak usia operasional konkret, khususnya di kelas tinggi (kelas V), anak mulai sangat peka terhadap penilaian sosial dari lingkungan sekitarnya, baik dari guru maupun teman sebaya. Apabila anak sering mengalami kegagalan komunikasi atau merasa diabaikan di dalam kelas, mereka cenderung menarik diri dan mengembangkan konsep diri yang inferior. Di sinilah intervensi pembelajaran kreatif seperti bermain peran memegang andil besar untuk memulihkan dan memupuk rasa keberdayaan anak dalam mengekspresikan jati diri mereka.

Kepercayaan diri dalam berbahasa lisan (*self-confidence in speaking*) bukan sekadar karakteristik kepribadian yang statis, melainkan keterampilan psikologis yang dapat dilatih dan dibiasakan. Indikator kepercayaan diri ini tampak jelas dari aspek fisik dan mental siswa saat berbicara, seperti kontak mata yang stabil, postur tubuh yang tegak namun rileks, kelancaran dalam menyampaikan gagasan (*fluency*), serta minimnya gestur tubuh yang menunjukkan kecemasan seperti meremas tangan atau menghindari pandangan audiens. Melalui latihan bermain peran yang konsisten, aspek-aspek fisik dan mental ini secara tidak sadar ikut terlatih sehingga menjadi kebiasaan positif yang menetap pada diri siswa.

Ditinjau dari karakteristik perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas V Sekolah Dasar berada pada masa transisi akhir dari tahap operasional konkret menuju operasional formal. Pada usia ini (sekitar 10–11 tahun), anak-anak mulai mampu berpikir logis tentang peristiwa-peristiwa konkret, namun masih membutuhkan representasi fisik untuk memahami konsep-konsep sosial yang abstrak. Metode bermain peran menjembatani kebutuhan ini dengan mengonkretkan nilai-nilai sosial, emosi manusia, dan struktur percakapan kompleks ke dalam tindakan fisik dan dialog langsung yang dapat diraba serta dialami secara visual dan kinestetik oleh siswa kelas V.

Selain itu, siswa kelas V memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap peran orang dewasa dan dinamika sosial di dunia luar. Mereka gemar meniru, berkolaborasi, dan mulai membentuk kelompok-kelompok pertemanan yang lebih erat. Karakteristik sosial ini membuat metode bermain peran menjadi media pembelajaran yang sangat relevan dan disukai. Aktivitas ini menyalurkan energi sosial mereka ke dalam wadah yang produktif, di mana mereka dapat belajar bekerja sama membagi peran, menyusun dialog sederhana secara berkelompok, serta saling memberikan umpan balik yang konstruktif setelah pementasan selesai dilaksanakan.

Dalam pelaksanaannya di kelas, efektivitas bermain peran sangat bergantung pada rancangan skenario yang disiapkan oleh guru. Skenario tersebut harus diangkat dari realitas kehidupan sehari-hari anak (*contextual teaching and learning*), seperti situasi di pasar tradisional, kegiatan gotong royong di desa, penyelesaian konflik antarteman, atau tata krama bertamu. Ketika tema yang diangkat dekat dengan dunia anak, siswa tidak akan kesulitan mencari referensi tindakan dan kosakata yang harus mereka ucapkan. Hal ini memudahkan mereka untuk fokus pada penghayatan peran dan melatih keberanian berbicara tanpa terbebani oleh materi dialog yang terlalu asing.

Guru dalam metode bermain peran tidak lagi bertindak sebagai pusat informasi tunggal (*teacher-centered*), melainkan sebagai fasilitator, pengamat, dan motivator (*helper*). Pada tahap awal, guru bertugas menciptakan atmosfer kelas yang aman, inklusif, dan bebas dari perundungan (*bullying*). Guru harus memastikan bahwa seluruh siswa sepakat untuk saling menghargai penampilan satu sama lain dan dilarang menertawakan kesalahan teman yang sedang tampil. Jaminan keamanan psikologis dari guru inilah yang menjadi kunci utama bagi siswa yang awalnya pemalu untuk berani melangkah maju dan membuka suara di depan kelas.

Sintaks pembelajaran bermain peran secara umum terdiri atas beberapa tahapan sistematis yang dimulai dari tahap persiapan (*warming up*). Pada tahap ini, guru mengkondisikan kelas, memperkenalkan masalah atau skenario yang akan dimainkan, dan membangkitkan minat siswa melalui tanya jawab pemantik. Tahap kedua adalah pemilihan pemeran (*selecting participants*), di mana guru memfasilitasi pembagian peran secara demokratis atau menunjuk sukarelawan, dengan catatan siswa pemalu didorong secara perlahan untuk mengambil peran yang tingkat kesulitannya sesuai dengan kapasitas awal mereka terlebih dahulu.

Tahap berikutnya adalah penataan panggung atau latar tempat (*setting the stage*), diikuti dengan penyiapan pengamat (*preparing the observers*) yang melibatkan siswa yang tidak mendapat peran untuk mencatat jalannya permainan. Tahap ini adalah pelaksanaan bermain peran (*enactment*), di mana siswa mengekspresikan karakter mereka sesuai skenario yang telah disepakati. Selama proses pementasan ini berjalan, guru membiarkan interaksi mengalir secara alami dan tidak memotong dialog siswa demi menjaga spontanitas dan kelancaran berbicara anak, kecuali jika terjadi hal-hal yang menyimpang dari koridor keselamatan fisik dan psikologis kelas.

Setelah pementasan selesai, tahapan yang mutlak dilakukan adalah diskusi dan evaluasi (*discussion and evaluation*). Tahap ini sangat krusial karena di sinilah proses refleksi bermakna terjadi. Guru mengajak pemeran dan pengamat untuk mendiskusikan perasaan mereka selama proses bermain peran, menganalisis jalannya cerita, serta mengidentifikasi pesan moral dan solusi masalah yang telah diperankan. Melalui sesi diskusi pasca-peran ini, kemampuan berpikir kritis dan keterampilan berbahasa lisan siswa kembali terasah secara dinamis melalui aktivitas memberikan argumen dan mempertahankan pendapat.

Tahap akhir dari sintaks bermain peran adalah berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan (*sharing experiences and generalizing*). Siswa dibimbing untuk menghubungkan situasi bermain peran dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari serta membuat komitmen perilaku baru yang lebih positif. Bagi perkembangan kepercayaan diri siswa, tahap refleksi ini memberikan ruang bagi mereka untuk menyadari pencapaian dan kemajuan kemampuan berbicara yang telah mereka tunjukkan, sekaligus menerima masukan yang membangun dari guru dengan cara yang penuh empati dan kasih sayang.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada aspek keterampilan berbahasa lisan, selama ini sering kali terjebak pada aktivitas membaca nyaring, berpidato secara kaku, atau sekadar menjawab pertanyaan pemahaman dari teks bacaan. Pendekatan konvensional ini kurang memberikan stimulasi sosial dan emosional yang dibutuhkan untuk memupuk keberanian berbicara siswa. Dengan mengintegrasikan metode bermain peran,

mata pelajaran Bahasa Indonesia bertransformasi dari sekadar bidang studi teoretis menjadi sebuah sarana laboratorium sosial yang dinamis bagi pengembangan karakter, budi pekerti, dan keterampilan hidup (*life skills*) siswa.

Dengan demikian, sinergi antara metode bermain peran, keterampilan berbahasa lisan, dan pembentukan kepercayaan diri merupakan satu kesatuan sistemis yang tidak dapat dipisahkan dalam upaya peningkatan mutu hasil belajar siswa. Menumbuhkan kepercayaan diri sejak dini di bangku Sekolah Dasar adalah investasi jangka panjang yang krusial bagi masa depan anak. Melalui pembiasaan berkomunikasi yang aktif, interaktif, dan penuh kegembiraan dalam metode bermain peran, diharapkan hambatan-hambatan psikologis siswa kelas V di SDN Sukatani I dapat diatasi, sehingga mereka tumbuh menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga cakap dan berani mengekspresikan gagasan di ruang publik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kepercayaan diri siswa kelas V dalam berbahasa lisan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Sukatani I, serta untuk mendeskripsikan proses penerapan metode tersebut di dalam kelas.

Kajian Teori

Metode bermain peran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu secara langsung. Melalui aktivitas ini, siswa diajak untuk mengekspresikan dialog, emosi, dan tindakan sesuai dengan peran yang mereka jalankan. Tujuan utama metode ini adalah memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata, sehingga siswa dapat memahami materi dan konteks sosial secara lebih mendalam. Selain itu, metode bermain peran juga dapat melatih kemampuan komunikasi, keberanian, empati, serta keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi dengan orang lain.

Bermain pada dasarnya memberikan ruang yang luas bagi anak untuk mengekspresikan kemampuan berimajinasi, melakukan eksplorasi, serta menghasilkan berbagai bentuk kreativitas, sehingga aktivitas ini menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi mereka. Salah satu bentuknya adalah bermain peran, yang juga dikenal sebagai permainan simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, ataupun drama. Bentuk permainan ini memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, karena melalui aktivitas tersebut anak belajar mengonstruksi makna, berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, serta melatih kemampuan mengelola perasaan dan ekspresi diri, Dita dkk (2021). Menurut uraian di atas dapat disimpulkan, bermain peran merupakan bentuk aktivitas bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat bagi perkembangan anak. Melalui kegiatan ini, anak dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, kemampuan bersosialisasi, serta kemampuan mengelola emosi dan ekspresi diri.

Secara konseptual, metode *role-playing* berakar kuat pada teori konstruktivisme sosial yang diperkenalkan oleh Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran terbentuk melalui interaksi sosial serta kerja sama antar peserta didik sebagai unsur utama dalam membangun pengetahuan, Dewi (2025). Menurut uraian di atas dapat disimpulkan, metode *role-playing* menjadi strategi pembelajaran yang efektif karena tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama, empati, dan kesadaran terhadap situasi komunikasi.

Pembelajaran dengan pendekatan bermain peran mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik karena proses pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif. Dalam kegiatan ini, peserta didik berkesempatan mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui aktivitas menyusun naskah, melakukan diskusi, serta memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan bermain peran. Selain itu, keterlibatan langsung dalam memerankan tokoh tertentu juga berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, apabila dibandingkan dengan metode ceramah, penerapan metode bermain peran memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir kritis melalui tahapan perancangan skenario, pelaksanaan peran, diskusi kelompok, hingga kegiatan evaluasi. Namun, berdasarkan hasil uji *N-Gain*, dampak perlakuan tersebut masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini diduga terjadi karena guru belum sepenuhnya optimal dalam merancang strategi pembelajaran, sehingga diperlukan evaluasi, revisi, dan penyempurnaan agar kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat meningkat pada pembelajaran berikutnya, Furqon dkk (2024).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen melalui pendekatan pretest-posttest. Desain ini dipilih berdasarkan kondisi nyata di lapangan yang tidak memungkinkan dilakukannya penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak penuh. Penelitian melibatkan dua kelompok kelas V, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kondisi awal kepercayaan diri siswa, kemudian diberikan posttest setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan untuk mengukur pengaruh metode yang diterapkan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukatani I yang terdiri atas dua rombongan belajar. Teknik pengambilan sampel menggunakan probability sampling, dengan kelas VA sebagai kelompok

eksperimen (35 siswa) dan kelas VB sebagai kelompok kontrol (35 siswa). Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sukatani I, Kampung Bunar, Desa Sukatani, Kecamatan Cisoka, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket kepercayaan diri, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator kesistematiskan berbicara, mimik atau ekspresi, lafal, serta nada atau volume suara, dengan skala penilaian 1 sampai 4. Uji validitas instrumen dilakukan melalui validasi ahli (expert judgment) oleh dua dosen ahli dari bidang Bahasa Indonesia dan Matematika. Berdasarkan hasil validasi tersebut, diperoleh skor kelayakan sebesar 92,5%, sehingga instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan. Uji reliabilitas statistik tidak dilakukan karena penelitian lebih menekankan kelayakan instrumen berdasarkan hasil validasi ahli.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan data, dilanjutkan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Samples T-Test dengan bantuan program SPSS versi 25 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan hipotesis sebagai berikut: H0: tidak terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kepercayaan diri siswa dalam berbahasa lisan; H1: terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kepercayaan diri siswa dalam berbahasa lisan.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan beberapa tahapan, yaitu pemberian pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran pada kelas eksperimen, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, serta pemberian post-test untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap kepercayaan diri siswa dalam berbahasa lisan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa pada tahap pretest, kelompok eksperimen memperoleh skor minimum 22 dan maksimum 31, dengan rata-rata 26,69 dan standar deviasi 2,259. Kelompok kontrol memperoleh skor minimum 19 dan maksimum 29, dengan rata-rata 25,37 dan standar deviasi 2,426. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, rata-rata kepercayaan diri kedua kelompok tidak terpaud jauh.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan metode bermain peran, hasil posttest menunjukkan perubahan yang cukup jelas. Kelompok eksperimen memperoleh skor minimum 40 dan maksimum 48, dengan rata-rata meningkat menjadi 44,80 dan standar deviasi 1,922. Kelompok kontrol memperoleh skor minimum 36 dan maksimum 43, dengan rata-rata 39,74 dan standar deviasi 1,771. Selisih rata-rata posttest antara kedua kelompok jauh lebih besar dibandingkan selisih saat pretest, yang mengindikasikan bahwa peningkatan kepercayaan diri siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest kelompok eksperimen sebesar 0,240 dan posttest sebesar 0,130, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi pretest 0,214 dan posttest 0,256. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,742, yang juga berada di atas 0,05, sehingga varians data antara kedua kelompok dinyatakan homogen.

Hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan nilai t sebesar 11,446 dengan derajat kebebasan (df) 68 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar <0,001, lebih kecil dari 0,05. Mean difference antara kedua kelompok tercatat sebesar 5,057 dengan standard error difference 0,442, dan rentang kepercayaan 95% berada di antara 4,176 sampai 5,939. Karena nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari metode bermain peran terhadap kepercayaan diri siswa dalam berbahasa lisan.

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap kepercayaan diri siswa dalam berbahasa lisan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Sukatani I. Dengan kata lain, penggunaan metode bermain peran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut.

Pembahasan

Metode bermain peran merupakan jenis pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam penerapannya, siswa diberikan kesempatan untuk tampil di depan teman-temannya, berdialog, berinteraksi, serta mengekspresikan gagasan dan perasaannya sesuai peran yang dimainkan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk lebih berani berbicara, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Metode ini juga selaras dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan, peniruan, dan interaksi dengan orang lain.

Pengalaman belajar yang bersifat konkret melalui bermain peran sesuai dengan pandangan John Dewey mengenai learning by doing, yaitu belajar melalui pengalaman langsung agar siswa mampu memahami dan menginternalisasi pengetahuan secara lebih mendalam. Dalam perspektif teori self-efficacy Bandura, pengalaman keberhasilan yang diperoleh siswa ketika mampu memainkan peran dan berinteraksi di depan kelas menjadi sumber utama

terbentuknya keyakinan diri. Semakin sering siswa berhasil menyelesaikan tugas berbicara di depan orang lain, semakin tinggi pula kepercayaan dirinya dalam berkomunikasi secara lisan.

Pelaksanaan treatment dilakukan secara bertahap selama tiga pertemuan dengan membagi siswa ke dalam enam kelompok. Pada pertemuan pertama, sebagian siswa masih terlihat malu dan kurang percaya diri saat tampil, serta masih bergantung pada teks dialog yang telah disiapkan. Pada pertemuan kedua, siswa mulai menunjukkan perubahan sikap yang cukup terlihat, lebih berani tampil, dan mulai mengembangkan alur cerita sesuai kreativitas kelompok. Pada pertemuan ketiga, siswa tampil dengan lebih tenang, mampu menyampaikan dialog secara lancar, serta menunjukkan kerja sama kelompok yang semakin baik. Perubahan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa kemampuan siswa berkembang melalui kolaborasi dan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada pelaksanaan posttest, banyak siswa kelompok eksperimen terlihat lebih yakin dalam memberikan jawaban karena telah merasakan langsung pengalaman berbicara, berdiskusi, dan tampil di depan kelas melalui kegiatan bermain peran. Siswa yang sebelumnya malu atau ragu berbicara menjadi lebih percaya diri dalam memberikan pendapat dan berinteraksi dengan teman maupun guru. Pada kelompok kontrol juga terjadi peningkatan kepercayaan diri, namun tidak sebesar yang terlihat pada kelompok eksperimen. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mubin dan Aryanto (2024) serta Furqon dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa role play mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan berbicara dan mendorong keberanian mereka berkomunikasi di depan orang lain.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa dalam berbahasa lisan mengalami peningkatan setelah diterapkan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 26,69 pada pretest menjadi 44,80 pada posttest. Penerapan metode ini dilaksanakan melalui kegiatan pembagian kelompok, pemberian skenario dan dialog, pelaksanaan permainan peran, serta diskusi dan refleksi, yang secara bertahap mengubah sikap siswa dari malu dan ragu-ragu menjadi lebih berani tampil dan aktif bekerja sama. Hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $<0,001$ (lebih kecil dari 0,05) dengan selisih rata-rata sebesar 5,057, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa lisan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sukatani I. Bagi guru, metode ini dapat dijadikan variasi pembelajaran untuk mendorong siswa lebih aktif dan berani berbicara di depan kelas, sedangkan bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dikembangkan dengan variabel, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda.

5. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran. Bagi guru, metode bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu variasi pembelajaran Bahasa Indonesia karena terbukti mampu membuat siswa lebih aktif dan berani berbicara di depan kelas. Guru juga dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk tampil dan berinteraksi agar kepercayaan diri mereka terus berkembang.

Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak takut untuk mengemukakan pendapat. Kepercayaan diri tidak muncul secara instan, tetapi dapat tumbuh melalui latihan dan pengalaman. Oleh karena itu, siswa perlu membiasakan diri untuk berbicara, bertanya, berdiskusi, dan tampil di depan kelas.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan metode pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Sekolah juga dapat memberikan dukungan kepada guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berbahasa dan kepercayaan diri siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian yang serupa dengan variabel, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan aspek lain, seperti keterampilan berbicara, kemampuan komunikasi, atau hasil belajar siswa sehingga diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

Reference

- Afifah, R. Dkk. (2025). Peran Kepercayaan Diri Dalam Keterampilan Berbahasa Lisan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
 Aufa, Z. Dkk. (2020). Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
 Febrianti, D. Dkk. (2023). Penerapan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
 Furqon, A. Dkk. (2024). Pengaruh Metode Role Play Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
 Harhap, F. D. (2024). Penerapan Metode Role Play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
 Harianto, B. Dkk. (2025). Pendidikan Sebagai Investasi Jangka Panjang Dalam Meningkatkan Kualitas Hidup. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
 Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pendidikan Dasar Islam.

Mubin, A., & Aryanto, S. (2024). Pengaruh Role Play Terhadap Keterlibatan Dan Keberanian Berbicara Siswa. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra.

Nurleni, S. (2022). Kepercayaan Diri Dan Penerimaan Diri Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Psikologi Pendidikan.

Rachmi, T., Dewi, N. F. K., & Astuti, C. F. (2023). Optimalisasi Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Rinawati, S. (2024). Manfaat Menulis Dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Bahasa Dan Pendidikan.

Sari, I. Dkk. (2021). Peran Membaca Dalam Meningkatkan Kualitas Dan Daya Saing Peserta Didik. Jurnal Literasi Pendidikan.

Subroto, H. Dkk. (2025). Metode Bermain Peran Sebagai Strategi Pembelajaran Aktif Di Kelas. Jurnal Strategi Pembelajaran.

Utami, E. F. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan: Populasi Dan Sampel. Jurnal Penelitian Pendidikan.

Yulianeta, Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah Penggunaan Role Play Sebagai Salah Satu Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Efektif? Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris.