



Vol. 8, No. 1,  
Juni 2026  
e-ISSN: 2540-9174  
doi: xxxxxxxxxxxxxxxx

## Pengaruh Model Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara dan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar

Aris Mustaqim<sup>1</sup>

<sup>1</sup>SDN 125 Taruna Karya Kota Bandung  
<sup>1</sup>arismustaqim40@guru.sd.belajar.id

### Informasi Artikel:

Dikirim:

2023-12-14

Revisi:

2026-04-19

Diterima:

2026-06-28

Terbit:

2026-06-28

### Kata Kunci:

Model Pembelajaran;  
Bermain Peran;  
Kemampuan  
Berbicara; Sikap  
Sosial

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa pada kelas VI yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia dan sikap sosial antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental yaitu quasi experimental design dengan jenis desain grup kontrol pascates (*posttest only control group design*). Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI A dan VI B sebuah sekolah dasar negeri di Kota Bandung. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan instrumen kuesioner dan rubrik penilaian kerja. Data yang diperoleh dengan uji t dan Manova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, 2) terdapat perbedaan signifikan kemampuan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok yang mengikuti model bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan 3) secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap sikap sosial dan kemampuan berbicara antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

## Pendahuluan

Pendidikan sejatinya memberi ruang untuk menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mengoptimalkan potensi akademik serta sosial seluruh siswa. Hal ini juga senada yang dikemukakan oleh (Rustan dan Hasriani, 2019) yaitu dalam konteks pendidikan multikultural seorang guru harus mampu memberikan implementasi nilai dan tingkah laku dalam kesehariannya. Dalam pendidikan, pada proses nya dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan berbicara.

Bertemali dengan hal tersebut, dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2023, bahwa fungsi pendidikan nasional adalah untuk membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembentukan karakter dan sikap sosial juga dapat dilandaskan kemampuan berbicara seorang individu manusia. Keterampilan sosial adalah keterampilan hidup (Unicef, 2012) dan oleh karena itu penting untuk diperoleh oleh anak-anak. Keterampilan sosial merupakan indikator yang dapat diamati dari konstruksi sosial yang lebih besar (Sorlie et al., 2021). Kompetensi sosial merupakan konstruksi multidimensi yang mengacu pada kemampuan mengintegrasikan kognisi, afeksi, motivasi dan perilaku agar berhasil dalam tugas-tugas sosial dan perkembangan yang positif. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial adalah 1) faktor dari dalam diri sendiri: imitasi, sugesti, identifikasi, sugesti, simpati dan 2) faktor dari luar: faktor keluarga, faktor lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sebagai bahasa persatuan yang digunakan oleh warga negara Indonesia dengan berbagai bahasa berdasarkan suku dan budaya untuk saling bersosialisasi dalam lingkup nasional (Nita, 2019; Jusmawati et al., 2024). Oleh karena itu, Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran utama yang diajarkan oleh siswa sekolah dasar mulai dari kelas I hingga kelas VI. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan antara lain berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, memahami Bahasa Indonesia dan memanfaatkannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan, menggunakan Bahasa Indonesia untuk kemampuan intelektual, serta kematangan emosi, dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas etika, dan meningkatkan pengetahuan, serta keterampilan berbahasa serta menghargai dan membanggakan sastra Indonesia

sebagai ciri budaya dan intelektual masyarakat Indonesia (Dharma, 2019; Jusmawati et al., 2024).

Keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan antara lain mendengarkan, membaca, menulis, dan terakhir berbicara (Korsgaard, Larsen, & Wiberg, 2020; Lim dan Polio, 2020; Heriyati, dan Sarumpaet, 2020). Guru hendaknya menyampaikan keempat keterampilan tersebut dengan strategi pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan siswa dengan baik. Guru merencanakan pelajaran dan mengembangkan keterampilan baru dan metode dan membuat siswa lebih tertarik (Lubis, 2020; Priyantini, 2020). Guru hendaknya fokus tidak hanya pada satu aspek pembelajaran tetapi juga pada setiap aspek karena satu aspek keterampilan akan menunjang keterampilan tersebut. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat penting bagi seorang pembelajar untuk melakukan kegiatan komunikasi dengan sopan dan efektif (Ariani, 2020; Mishbah, Putri & Zakirman, 2020). Kurangnya keterampilan berbicara pada seseorang dapat menyebabkan kurang maksimalnya hubungan sosial. Pembelajaran berbicara di sekolah dasar bertujuan agar siswa dapat mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi berikut ini konteksnya (Chan et al., 2019

Masalah dalam penelitian ini adalah belum optimalnya pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berbicara siswa dan sikap sosial siswa, dikarenakan pembelajaran yang diberikan guru masih berlangsung monoton tanpa variasi. Letak sekolah dasar negeri tempat penelitian di pinggiran kota Bandung. Dengan kondisi lingkungan yang masih tradisional dan dengan bahasa sehari-hari yang digunakan adalah bahasa ibu atau bahasa Sunda, siswa belum menggunakan bahasa Indonesia secara optimal dan masih menggunakan bahasa daerah dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa kurang terbiasa dengan bahasa Indonesia. Kurangnya pembiasaan menggunakan Bahasa Indonesia, apalagi saat menjalankan proses pembelajaran, siswa cenderung kesulitan untuk tetap berbicara menggunakan bahasa Indonesia yang baik

Mengacu pada permasalahan ini, maka perlu dipandang untuk melakukan kajian berbagai faktor agar dapat mengoptimalkan perkembangan kompetensi dan sikap sosial siswa di sekolah. Guru idealnya mampu menciptakan cara yang tepat agar menstimulus kemampuan berbicara yang merupakan kemampuan pembentukan karakter dan sikap sosial siswa. Untuk dapat mengoptimalkan kemampuan siswa, guru tidak hanya bisa mengajak siswa berdialog dan berpidato. Guru juga

merancang pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif (Oktriyana et al., 2025; Kristiana, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran ini perlu dihadirkan dalam model pembelajaran yang menarik dan menunjang kegiatan pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka struktural sebagai pedoman untuk mengembangkan lingkungan dan kegiatan pembelajaran yang kondusif (Purwati, Wibawa & Margunayasa, 2019). Solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran role-playing. Model pembelajaran role play adalah untuk mengembangkan keterampilan belajar siswa bahasa Indonesia (Kristiana, 2020). Penggunaan metode role-playing akan menjadikan siswa aktif karena terlibat langsung dalam mata pelajaran. Hal tersebut dapat membuat siswa tertarik terhadap suatu materi atau mata pelajaran (Setiawan, 2019; Wahyuni et al., 2018). Selain menarik minat siswa terhadap mata pelajaran, keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa juga akan meningkat karena penggunaan model tersebut untuk memprovokasi dan melatih keterampilan berbicara siswa dengan cara berlatih langsung sesuai peran yang diberikan (Kristin, 2018). Siswa yang bermain peran dapat langsung memasuki kegiatan komunikasi menggunakan Bahasa Indonesia untuk mengembangkan keterampilan penggunaan bahasa Indonesiannya. Model bermain peran yang dilakukan dengan memerankan seseorang atau sesuatu dapat membuat siswa lebih mudah memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan (Hussain, 2017). Metode yang demikian juga akan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Enam langkah penerapan model bermain peran adalah sebagai berikut. (1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; (2) Guru membentuk kelompok siswa; (3) Memberikan penjelasan mengenai kompetensi yang ingin dicapai; (4) Memanggil siswa yang ditunjuk untuk melakukan skenario yang telah disiapkan; (5) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulannya; dan (6) Guru memberikan kesimpulan secara umum (Wahyuni et al., 2018). Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model bermain peran dapat membantu peserta didik memahami perasaan yang dimiliki orang lain, *tepo seliro*, dan toleransi (Kristiana, 2020). Selain itu, bermain peran bertujuan agar siswa dapat menghayati peran yang diinginkan karena keberhasilan siswa dalam menjalani peran tersebut akan diperoleh pemahaman, apresiasi, dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang (Sulianto et al., 2019; Wahyuni et al., 2018).

Banyak penelitian sebelumnya yang menerapkan model bermain peran. Namun penerapan model bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan

sikap sosial pada kelas VI sekolah dasar negeri di Kelurahan Palasari belum pernah diterapkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model yang sesuai dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan merangsang keamanan berbahasa siswa. Penerapan model pembelajaran bermain peran berorientasi pada proses belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan model bermain peran (*role play*) terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VI sekolah dasar.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental yaitu *quasi experimental design* (desain eksperimen semu) dengan jenis desain grup kontrol pascates (*posttest only control group design*). Penentuan kelompok kontrol dan eksperimen pada penelitian ini dilakukan dengan pengacakan terhadap kelas yang sudah ada.

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar negeri di Kelurahan Palasari, Kota Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI sebuah sekolah dasar negeri di Kota Bandung yang berjumlah 2 kelas. Selanjutnya diuji terlebih dahulu kesetaraannya dengan menggunakan Uji-t setelah itu dipilih kelas yang dijadikan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelompok eksperimen dengan pembelajaran metode bermain peran. Kelas yang dijadikan kelompok eksperimen adalah kelas VI A dan kelas yang dijadikan kelompok kontrol kelas VI B.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes sikap sosial berupa kuesioner dan tes kemampuan berbicara unjuk kerja. Kuesioner sikap sosial terdiri dari 15 pertanyaan. Untuk tiap pertanyaan terdapat 5 pilihan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pemberian skor pada setiap item SS = 5, S = 4, RR = 3, TS = 2, STS = 1 untuk pernyataan positif. Untuk pernyataan negatif diberi skor SS = 1, S = 2, RR = 3, TS = 4, STS = 5. Sebelum tes digunakan diuji terlebih dahulu validitas isi dan validitas empirisnya.

Pengujian hipotesis yang pertama dan kedua diuji dengan menggunakan uji beda rata-rata (uji t), hipotesis yang ketiga diuji dengan menggunakan ANOVA. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka data penelitian harus memenuhi syarat

analisis yang terdiri dari uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji homogenitas matriks varians/kovarians

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh dua bagian hasil sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung yang diperoleh sebesar  $= 3,098$ . Apabila dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ )  $= 1,664$ , diketahui bahwa thitung lebih besar daripada  $t$  tabel. Dengan hasil ini,  $H_0$  yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ditolak. Karena  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka hipotesis nol ditolak yang berarti bahwa rata-rata skor sikap sosial siswa yang mengikuti pembelajaran metode bermain peran berbeda secara signifikan dengan skor rata-rata sikap sosial dengan metode pembelajaran konvensional.

Rata-rata sikap sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran yaitu  $X = 64,82$ . Skor sikap sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Skor rata-rata sikap sosial siswa yang mengikuti metode konvensional yaitu  $X = 60,9$ . Dari hasil diatas  $X = 64,82 > X = 60,98$ . Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sikap sosial antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Ini berarti bahwa sikap sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata yang berulang-ulang terhadap objek sosial. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi sikap sosial yaitu 1) faktor endogen: faktor pada diri anak itu sendiri seperti faktor imitasi, sugesti, identifikasi, simpati dan 2) faktor eksogen: faktor yang berasal dari luar seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah (Sorlie et al., 2021). Aspek-aspek dalam sikap sosial antara lain jujur, disiplin, tanggung jawab, bersahabat/komunikatif dan toleransi (Kao dan Kuo, 2021).

Metode bermain peran adalah suatu metode dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang melibatkan langsung para peserta didik dalam suatu topik materi pembelajaran dengan memerankan salah satu tokoh dalam sebuah cerita. Metode pembelajaran bermain peran memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam membentuk kerjasama yang baik dan membagi tanggung jawab yang seimbang di antara anggota kelompok, sehingga peran yang dimainkan oleh kelompok tersebut dapat berjalan lancar. Selain itu metode bermain peran memiliki tujuan 1) agar para siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, 3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan 4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan suatu masalah (Melati dan Ayu, 2013).

Ini sangat berbeda dengan kegiatan pembelajaran melalui metode pembelajaran konvensional yang didominasi dengan metode ceramah serta peran guru yang lebih dominan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan bahwa siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran serta siswa lebih banyak dilibatkan dalam kegiatan kelompok sehingga sikap sosial siswa dapat tumbuh dengan baik. Jadi sikap sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $t$  hitung = 2,654. Apabila dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) = 1,664, diketahui bahwa  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel. Dengan hasil ini,  $H_0$  yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ditolak. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ditolak yang berarti bahwa rata-rata skor kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran berbeda secara signifikan dengan rata-rata skor kemampuan berbicara dengan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran yaitu  $X = 76,31$ , sedangkan rata-rata kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional yaitu  $X = 70,00$ . Dari hasil di atas,

dapat dilihat  $X = 76,31 > X = 70,00$ . Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Ini berarti bahwa kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Hasil ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian terkait metode bermain peran. Sebuah penelitian menunjukkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa yang mengikuti metode bermain peran meningkat (Widyani et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran bermain peran dan kemampuan verbal berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas IX.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyani (et al., 2024) adalah penelitian yang dilakukan Melati dan Ayu (2013), yang menunjukkan rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran adalah 80,90 lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu 75. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V.

Model bermain peran adalah suatu model dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang melibatkan langsung para peserta didik dalam suatu topik materi pembelajaran dengan memerankan salah satu tokoh dalam sebuah cerita. Dengan memerankan salah satu tokoh dalam suatu cerita siswa merasa termotivasi untuk mampu menyampaikan pesan dari peran yang mereka perankan sehingga penyimak mampu menerima pesan atau peran yang mereka perankan. Untuk mampu menyampaikan peran dengan baik sehingga penyimak mengerti, tentu saja kemampuan berbicara siswa harus terus dilatih. Karena berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi sebab didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Dalam proses berkomunikasi terjadi pemindahan pesan dari pembicara kepada pendengar (Sorlie et al., 2021). Dengan memerankan peran, siswa termotivasi untuk melatih kemampuan berbicara secara baik dan benar.

Berbicara meskipun secara alami dapat dilakukan oleh setiap orang, namun sebenarnya secara formal kemampuan berbicara perlu dilatih. Hal ini disebabkan

ada beberapa faktor yang dapat menunjang keefektifan berbicara diluar kemampuan berbahasa dan ilmu pengetahuan. Pada saat berbicara diperlukan empat aspek yaitu 1) penguasaan bahasa, 2) bahasa, 3) keberanian dan ketenangan, 4) kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur. Faktor penunjang pada kegiatan berbicara sebagai berikut. Sekurangnya ada lima faktor kebahasaan yang patut dinilai meliputi 1) ketepatan ucapan, 2) penempatan tekanan nada, sendi atau durasi yang sesuai, 3) pilihan kata, 4) ketepatan penggunaan kalimat serta tata bahasanya, 5) ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan delapan faktor nonkebahasaan yang patut dinilai meliputi 1) sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, 2) pandangan harus diarahkan ke lawan bicara, 3) kesediaan menghargai orang lain, 4) gerak-gerik dan mimik yang tepat, 5) kenyaringan suara, 6) kelancaran, 7) relevansi, penalaran, 8) penguasaan topik.

Dengan dituntut memerankan suatu peran, kemampuan berbicara siswa dapat terus dilatih dan terus dapat berkembang dengan baik. Ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih didominasi oleh metode ceramah, sedangkan peran siswa sangat sedikit dalam proses belajar mengajar. Siswa cenderung menjadi anak yang pendiam dan penakut, sehingga kemampuan berbicara siswa tidak dapat berkembang dengan baik. Ini berarti kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji F dengan analisis Manova (*one way multivariate analysis of variances*) satu jalur pada hipotesis ketiga diperoleh  $F_{hit} = 9,056$ . Apabila dibandingkan dengan F tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) = 3,09, diketahui bahwa F hitung lebih besar daripada F tabel. Ini berarti hipotesis nol yang menyatakan secara simultan tidak terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial dan kemampuan berbicara antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional ditolak Rata-rata sikap sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran yaitu  $X = 64,82$ , sedangkan rata-rata sikap sosial siswa yang mengikuti metode konvensional yaitu  $X = 60,98$  sehingga  $X = 64,82 > X = 60,98$ , sementara rata-rata kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran yaitu  $X = 76,31$ , sedangkan rata-rata kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional yaitu  $X = 70,00$  sehingga  $X = 76,31 > X = 70,00$ . Ini menunjukkan secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia antara

kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Ini berarti bahwa sikap sosial dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Perbedaan yang signifikan antara skor sikap sosial dan skor kemampuan berbicara antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional disebabkan karena metode bermain peran lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif. Metode pembelajaran bermain peran memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam membentuk kerjasama yang baik dan membagi tanggung jawab yang seimbang diantara anggota kelompok, sehingga peran yang dimainkan oleh kelompok tersebut dapat berjalan lancar. Selain itu, dalam metode bermain peran proses pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan langsung para peserta didik dalam suatu topik materi pembelajaran dengan memerankan salah satu tokoh dalam sebuah cerita. Dengan memerankan salah satu tokoh dalam sebuah cerita siswa merasa termotivasi untuk mampu menyampaikan peran yang mereka perankan sehingga siswa termotivasi untuk melatih kemampuan berbicara secara baik dan benar. Siswa dapat dapat terus melatih kemampuan berbicaranya agar mampu melakukan improvisasi sehingga dapat memerankan perannya dengan lebih maksimal. Dengan demikian kemampuan berbicara siswa terus berkembang dengan baik karena dilatih secara terus menerus melalui bermain peran ini.

Selain itu, melalui model pembelajaran bermain peran ini siswa dapat memahami perasaan orang lain, menempatkan diri dalam situasi orang lain, mengerti dan menghargai pendapat orang lain, dan siswa belajar membagi tanggung jawab antara satu dengan yang lainnya sesuai dengan tujuan dari model pembelajaran bermain peran, sehingga sikap sosial siswa dapat tumbuh melalui metode pembelajaran bermain peran ini. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain. Siswa hanya diminta untuk mencatat dan menghafal apa yang disampaikan gurunya. Inilah yang pada akhirnya membuat sikap sosial dan kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional lebih rendah dibandingkan sikap sosial dan kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran.

## Simpulan

Berdasarkan hasil-hasil temuan penelitian dibuat tiga simpulan sebagai berikut. Pertama, temuan penelitian ini telah menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI. Ini terlihat dari rata-rata sikap sosial siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI. Ini terlihat dari rata-rata kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Ketiga, secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial dan kemampuan berbicara antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI. Ini terlihat dari rata-rata sikap sosial dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Peneliti mengemukakan tiga saran sehubungan dengan hasil penelitian ini. Pertama, diharapkan metode pembelajaran bermain peran dapat lebih diperkenalkan dan dikembangkan lebih lanjut kepada guru-guru sebagai metode alternatif melalui kegiatan seminar, pelatihan, workshop, maupun dalam pertemuan kelompok kerja guru (KKG), karena melalui metode pembelajaran bermain peran proses pembelajaran lebih efektif dan memungkinkan peserta didik lebih aktif, kreatif, dan antusias di dalam belajar. Kedua, kepada sekolah disarankan untuk mengadakan lomba-lomba tentang inovasi pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap sosial dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya perlu mengadakan penelitian yang sejenis dengan melibatkan sampel yang lebih banyak, sehingga hasil penelitiannya lebih akurat dan betul-betul memberi informasi yang lebih rinci.

## Daftar Pustaka

- Ariani, T. (2020). Analysis of students' critical thinking skills in physics problems. *Physics Educational Journal*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.37891/kpej.v3i1.119>
- Chan, F., Kurniawan, A. R., Nurmaliza, Herawati, N., Efendi, R. N., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi guru dalam mengelola kelas di sekolah dasar. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 439–446. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21749>
- Dharma, A. I. M. (2019). Pengembangan buku cerita anak bergambar dengan insersi budaya lokal Bali terhadap minat baca dan sikap siswa kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Heriyati N., Sarumpaet K.R. (2020) Speaking Through Silence: Trauma in Literary Work Title. *Proceedings of the International Conference on Business, Economic, Sosial Science, and Humanities – Humanities and Social Sciences Track* (ICOBEST-HSS 2019), 391. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200108.037>
- Hussain, S. (2017). Teaching Speaking Skills in Communication Classroom. *International Journal of Media, Journalism and Mass Communications*, 3(3), 14–21. <https://doi.org/10.20431/2454-9479.0303003>.
- Jusmawati, J., Abustang, P. B., Wulandari, S., Mansis, I., Rosdiana, R., & Apriliniar, E. (2024). Pengaruh metode story telling dengan media ventriloquist terhadap kemampuan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 6(1), 366–376. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.5229>
- Kao, Y.-T., & Kuo, H.-C. (2023). Diagnosing I2 English learners' listening difficulties and learning needs through computerized dynamic assessment. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2219–2243. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1876738>
- Korsgaard, M. ., Larsen, V., & Wiberg, M. (2020). Thinking and Researching Inclusive Education Without a Banister – Visiting, Listening and Tact as a Foundation for Collective Research on Inclusive Education. *International Journal of Inclusive Education*, 24(5), 496–512. <https://doi.org/10.1080/13603116.2018.1469680>
- Kristiana, A. A. I. D. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>.
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>

- Lim, J., & Polio, C. (2020). Multimodal assignments in higher education: implications for multimodal writing tasks for L2 writers. *Journal of Second Language Writing*, 47. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2020.100713>.
- Lubis, A. (2020). Corpus-driven genre pedagogy of English for research publication purposes: toward an elf-referenced critical teaching framework. *International Journal of Education*, 12(2), 109–121. <https://doi.org/10.17509/ije.v12i2.19429>.
- Melati A.; Ayu I. 2013. Pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa ditinjau dari minat berbahasa Indonesia siswa kelas V gugus 1 Aikmel. Tersedia pada: <http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/.../563>
- Mishbah, U., Putri, S. ., & Zakirman. (2020). Permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 130–138. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Nita, O. (2019). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar bahasa Indonesia. *Jurnal KIBASP*, 3(1), 92–103. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i1.903>
- Oktriyana, D. L., Herniawati, A., & Sugiarti, S. (2025). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa SD pada pelajaran bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment*, 2(1), 80–91. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.100>
- Priyantini, L. D. E. (2020). *Pengaruh kegiatan literasi dan read aloud terhadap keterampilan bahasa reseptif anak usia dini*. [http://lib.unnes.ac.id/40920/1/tesis\\_full.pdf](http://lib.unnes.ac.id/40920/1/tesis_full.pdf)
- Purwati, D. N. L. P., Wibawa, I. M. C., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh numbered head together berbantuan gambar terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 282. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19275>
- Rustan, E., & Hasriani. (2019). Application of therapeutic nurse communication to self concept as reviewed from the anxiety level of tuberculosis patients. *International Journal of Caring Science*, 12(2), 979–986
- Setiawan, E. (2019). Efforts to increase speaking skills in front of the class with role playing techniques in group counseling service for students in class VII B SMP Negeri 21 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 155–161. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/view/3410/2610>
- Sørli, M.-A., Hagen, K. A., & Nordahl, K. B. (2021). Development of social skills during middle childhood: Growth trajectories and school-related predictors.

*International Journal of School & Educational Psychology*, 9(sup1), S69–S87.  
<https://doi.org/10.1080/21683603.2020.1744492>

- Sulianto, J., Purnamasari, V., & Febriarianto, B. (2019). Pengaruh model pembelajaran think-pair-share terhadap hasil belajar siswa kelas V (lima) materi organ tubuh manusia dan hewan. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 124–131. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18515>.
- UNICEF. (2012). *Global evaluation of life skills education programmes*
- Wahyuni, I., Slameto Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Widyani, H. N., Fatihaturasyidah, F., Alfarisa, F., Sutarjo, A., & Matwangsaeng, P. (2024). Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris menggunakan metode roleplay (bermain peran) untuk siswa kelas IV antara Mahasarakham University Demonstration School (Elementary) di Thailand dengan SDS Nurul Huda di Indonesia. *Borobudur Educational Review*, 4(2), 142–162. <https://doi.org/10.31603/bedr.12064>