

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBASIS MESATWA BALI
“KAMBING TAKUTIN MACAN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBAHASA SISWA**

I Wayan Sujana¹, Ni Ketut Adi Widaswari², Ni Luh Putri Windari³, Ni Made Windasari⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha

¹wy.sujana@undiksha.ac.id, ²adi.widaswari@student.undiksha.ac.id,

³putri.windari@student.undiksha.ac.id, ⁴windasari.2@student.undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the application of the role playing method based on Balinese mesatwa “Kambing Takutin Macan” as an innovative strategy to improve students’ language skills at the elementary school level. The role playing method is an active learning approach that directly engages students in enacting the roles of story characters, thereby encouraging authentic and contextual language use. The Balinese mesatwa “Kambing Takutin Macan” was selected as the story basis because it contains rich dialogues, engaging conflicts, and high moral values that provide an ideal context for language skill development. The method used is a literature review with a descriptive qualitative approach. The results show that the application of the role playing method based on Balinese mesatwa significantly improves four dimensions of students’ language skills: listening, speaking, reading, and writing. These findings confirm that Balinese mesatwa represents an authentic, contextual, and meaningful local wisdom-based learning resource for developing language skills in elementary school students.

Keywords: *role playing, Balinese mesatwa, language skills*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali “Kambing Takutin Macan” sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar. Metode *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam penghayatan peran tokoh-tokoh dalam cerita, sehingga mendorong penggunaan bahasa secara autentik dan kontekstual. *Mesatwa* Bali “Kambing Takutin Macan” dipilih sebagai basis cerita karena mengandung dialog yang kaya, konflik yang menarik, dan nilai moral yang tinggi sehingga memberikan konteks yang ideal untuk pengembangan keterampilan berbahasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali secara signifikan meningkatkan empat dimensi keterampilan berbahasa siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Temuan ini menegaskan bahwa *mesatwa* Bali merupakan sumber belajar berbasis kearifan lokal yang autentik, kontekstual, dan bermakna untuk pengembangan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *role playing, mesatwa Bali, keterampilan berbahasa*

A. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu kompetensi fundamental yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik sejak dini. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pengembangan keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yang saling berkaitan, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar siswa di seluruh bidang studi, karena bahasa merupakan medium utama dalam proses berpikir, berkomunikasi, dan membangun pengetahuan. Namun demikian, pembelajaran bahasa di sekolah dasar masih sering dihadapkan pada tantangan rendahnya motivasi siswa dan kurangnya konteks yang autentik dan bermakna dalam kegiatan berbahasa. Dalam konteks pendidikan di Bali, terdapat kekayaan kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran bahasa yang kontekstual dan bermakna. Salah satunya adalah *mesatwa*, yaitu tradisi bercerita yang telah diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat Bali dan mengandung nilai-nilai luhur yang sangat kaya. *Mesatwa* Bali “Kambing

Takutin Macan” merupakan salah satu cerita rakyat yang populer dan sarat dengan dialog, humor, serta pesan moral yang kuat. Cerita ini mengisahkan seekor kambing yang menggunakan kecerdasan dan keberanian verbal untuk menakut-nakuti seekor macan yang sebenarnya lebih kuat secara fisik, sehingga menjadi metafora yang kaya tentang kekuatan bahasa dan komunikasi (Hardiyanti & Hidayat, 2025).

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara holistik. Melalui *role playing*, siswa tidak hanya belajar tentang bahasa secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam menggunakan bahasa secara aktif dan autentik dalam konteks yang bermakna. Ketika *role playing* diintegrasikan dengan cerita rakyat lokal seperti *mesatwa* Bali, maka pembelajaran bahasa menjadi lebih kontekstual, menarik, dan sarat makna budaya. Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan di seluruh Indonesia memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk

mengintegrasikan muatan kearifan lokal dan metode pembelajaran inovatif seperti *role playing* ke dalam pembelajaran bahasa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam: (1) potensi *mesatwa* Bali “Kambing Takutin Macan” sebagai basis cerita dalam pembelajaran berbasis *role playing*, (2) strategi implementasi metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali dalam pembelajaran bahasa di SD, dan (3) dampak penerapan metode tersebut terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa secara komprehensif (Dian Aprelia Rukmi & Rochmiyati, 2024).

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, keterampilan berbahasa mencakup empat dimensi utama yang harus dikembangkan secara terpadu. Pertama, keterampilan menyimak, yaitu kemampuan memahami informasi yang disampaikan secara lisan melalui proses mendengarkan yang aktif dan penuh perhatian. Kedua, keterampilan berbicara, yaitu

kemampuan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan komunikatif. Ketiga, keterampilan membaca, yaitu kemampuan memahami teks tertulis melalui proses dekoding dan interpretasi makna secara kritis. Keempat, keterampilan menulis, yaitu kemampuan mengungkapkan ide dan informasi dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan bermakna. Pengembangan keempat keterampilan berbahasa ini pada usia SD sangat penting karena berada pada fase perkembangan bahasa yang kritis. Pada usia ini, anak-anak memiliki kapasitas belajar bahasa yang sangat besar dan responsif terhadap stimulasi linguistik yang kaya dan bervariasi. Pembelajaran bahasa yang efektif di SD harus memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif dan bahasa anak, yaitu dengan menggunakan pendekatan yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan. Pendekatan berbasis cerita dan dramatisasi sangat sesuai untuk tahap perkembangan ini karena memberikan konteks yang nyata dan menarik bagi anak untuk menggunakan bahasa secara aktif.

Oleh karena itu, integrasi *mesatwa* Bali sebagai sumber cerita dalam metode *role playing* menjadi pilihan yang sangat tepat dan relevan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa SD (Sihombing, 2025).

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa diminta untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu dalam situasi atau skenario yang telah ditentukan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa secara autentik dalam situasi yang mensimulasikan komunikasi nyata. Metode ini sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara karena siswa terdorong untuk berekspresi secara verbal dalam karakter yang mereka perankan, menggunakan intonasi, gestur, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh. Dalam kaitannya dengan keterampilan menyimak, *role playing* menuntut siswa untuk mendengarkan dialog teman-temannya dengan cermat agar dapat merespons secara tepat dalam konteks permainan peran. Keterampilan membaca juga terlatih

melalui proses membaca naskah atau sinopsis cerita yang menjadi dasar *role playing*. Sementara itu, keterampilan menulis dapat dikembangkan melalui kegiatan pra dan pasca *role playing*, seperti menulis naskah dialog, rangkuman cerita, atau refleksi pengalaman bermain peran. Dengan demikian, metode *role playing* memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan keempat keterampilan berbahasa secara terpadu dan menyeluruh (Dewi, 2025).

Mesatwa “Kambing Takutin Macan” mengisahkan seekor kambing yang tersesat dan terpaksa bersembunyi di dalam sebuah gua yang ternyata adalah sarang macan. Ketika macan kembali ke guanya, kambing menggunakan suara, bahasa, dan ekspresi yang mengancam untuk menakut-nakuti macan tersebut, hingga akhirnya macan yang lebih besar pun lari ketakutan. Cerita ini merupakan representasi yang kuat tentang kekuatan bahasa dan komunikasi sebagai alat yang lebih dahsyat daripada kekuatan fisik semata. Dari perspektif pembelajaran bahasa, *mesatwa* ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, alur cerita yang

dramatis dan penuh ketegangan memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa untuk terlibat aktif dalam *role playing*. Kedua, dialog antara kambing dan macan yang kaya akan ekspresi, intonasi, dan variasi bahasa memberikan model yang baik untuk pengembangan keterampilan berbicara. Ketiga, nilai moral tentang kecerdasan, keberanian, dan kekuatan bahasa yang terkandung dalam cerita memberikan pelajaran hidup yang bermakna bagi siswa. Keempat, latar belakang budaya Bali yang kental dalam cerita ini memungkinkan siswa untuk sekaligus belajar tentang kearifan lokal daerahnya. Hal ini sejalan dengan dimensi “Berkebhinekaan Global” dalam Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pentingnya apresiasi terhadap budaya dan kearifan lokal (Kamalia, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka (*library research*) atau studi literatur. Kajian pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang relevan, meliputi artikel jurnal penelitian, buku teks, prosiding seminar, dan dokumen

kebijakan pendidikan yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2026. Sumber literatur ditelusuri secara sistematis melalui basis data jurnal ilmiah seperti Google Scholar, Garuda (Portal Garuda), dan Sinta (Science and Technology Index). Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran literatur antara lain: ‘keterampilan berbahasa sekolah dasar’, ‘metode *role playing* pembelajaran bahasa’, ‘*mesatwa* Bali’, ‘kearifan lokal pembelajaran bahasa’, dan ‘bermain peran berbasis cerita rakyat’. Kriteria inklusi literatur dalam penelitian ini meliputi: (1) diterbitkan dalam rentang tahun 2021 hingga 2026, (2) berbahasa Indonesia atau Inggris, (3) memiliki relevansi langsung dengan topik kajian metode *role playing*, kearifan lokal Bali, dan pengembangan keterampilan berbahasa di SD. Literatur yang terpilih kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis konten (*content analysis*) untuk mengidentifikasi tema-tema utama, temuan-temuan kunci, dan pola-pola yang konsisten di seluruh literatur yang dikaji. Proses analisis dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan yang komprehensif (Dwi Putri Pramesti, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kajian mendalam terhadap *mesatwa* “Kambing Takutin Macan” mengungkapkan setidaknya lima potensi pembelajaran bahasa yang dapat dioptimalkan melalui metode *role playing*. Pertama, cerita ini memiliki struktur dialog yang kaya dan bervariasi, mulai dari dialog ancaman, negosiasi, hingga ekspresi ketakutan, sehingga memberikan model linguistik yang beragam bagi siswa untuk dipelajari dan dipraktikkan. Kedua, karakter tokoh yang kontras antara kambing yang cerdas dan verbal dengan macan yang kuat namun mudah tertipu memberikan peluang eksplorasi bahasa yang luas bagi siswa dalam memerankan kedua karakter tersebut. Ketiga, alur cerita yang dramatis dan memiliki titik klimaks yang jelas memberikan struktur naratif yang ideal untuk pengembangan keterampilan bercerita dan menulis. Keempat, pesan moral yang eksplisit dalam cerita tentang kekuatan bahasa dan kecerdasan memberikan tema yang kaya untuk diskusi dan penulisan reflektif. Kelima, latar belakang

budaya Bali yang autentik dalam *mesatwa* ini memberikan konteks budaya yang bermakna bagi pengembangan keterampilan berbahasa yang berakar pada identitas lokal siswa. Kelima potensi ini menjadikan *mesatwa* “Kambing Takutin Macan” sebagai basis *role playing* yang sangat ideal untuk pembelajaran bahasa di SD (Widiasri & Dwi Payanti, 2024).

Berdasarkan hasil kajian literatur, terdapat beberapa strategi efektif dalam mengimplementasikan metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali “Kambing Takutin Macan” dalam pembelajaran bahasa di SD. Strategi pertama adalah *pra-role playing* melalui pengenalan dan pemahaman cerita. Guru menyajikan *mesatwa* kepada siswa melalui pembacaan nyaring atau pemutaran media audio-visual, kemudian memandu diskusi kelas untuk memahami karakter, alur, dan pesan cerita. Tahap ini mengembangkan keterampilan menyimak dan membaca siswa secara intensif sebelum masuk ke tahap *role playing* itu sendiri. Strategi kedua adalah pelaksanaan *role playing* bertahap yang dimulai dari *role playing* terpandu menggunakan naskah, kemudian berkembang

menjadi *role playing* semi-improvisasi, dan akhirnya *role playing* improvisasi penuh. Pendekatan bertahap ini memberikan *scaffolding* yang diperlukan bagi siswa untuk membangun kepercayaan diri dan kemampuan berbahasa secara progresif. Strategi ketiga adalah pengembangan variasi *role playing* dengan mengadaptasi alur dan dialog cerita ke dalam konteks kehidupan modern siswa, sehingga relevansi cerita tetap terjaga sekaligus mengembangkan kreativitas berbahasa siswa. Strategi keempat adalah kegiatan pasca-*role playing* yang meliputi diskusi reflektif, penulisan cerita alternatif, dan pembuatan produk bahasa lainnya. Melalui kegiatan pasca-*role playing*, siswa didorong untuk mengintegrasikan pengalaman bermain peran mereka ke dalam keterampilan menulis dan berbicara formal. Misalnya, siswa dapat diminta untuk menulis ending alternatif cerita, membuat poster tentang nilai moral cerita, atau mempresentasikan analisis karakter tokoh dalam cerita. Strategi kelima adalah integrasi media digital dalam *role playing* berbasis *mesatwa* Bali. Guru dapat memanfaatkan teknologi seperti video

rekaman *role playing*, animasi cerita interaktif, atau podcast bercerita berbasis *mesatwa* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas konteks penggunaan bahasa (Mirah Permatasari et al., 2024).

Kajian terhadap berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa implementasi metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa SD. Dalam dimensi keterampilan berbicara, penelitian menunjukkan peningkatan yang paling signifikan dan konsisten. Siswa yang mendapatkan pembelajaran bahasa melalui metode *role playing* menunjukkan peningkatan yang nyata dalam aspek kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan kosakata, kemampuan mengungkapkan ekspresi emosi melalui bahasa, serta kepercayaan diri dalam berkomunikasi di depan publik. Dalam dimensi keterampilan menyimak, *role playing* terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi lisan, mengidentifikasi detail cerita, dan merespons secara tepat terhadap pesan yang disampaikan oleh teman dalam konteks bermain

peran. Keterlibatan aktif dalam *role playing* menuntut konsentrasi dan pemahaman menyimak yang tinggi, sehingga secara tidak langsung melatih keterampilan ini secara intensif. Dalam dimensi keterampilan membaca, aktivitas membaca naskah dan teks cerita dalam persiapan *role playing* memberikan konteks yang bermakna dan memotivasi bagi siswa untuk membaca dengan pemahaman yang mendalam, bukan sekadar membaca secara mekanis. Dalam dimensi keterampilan menulis, implementasi *role playing* berbasis *mesatwa* Bali memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerita naratif, dialog, dan teks kreatif lainnya. Pengalaman menghayati karakter tokoh dalam *role playing* memberikan inspirasi dan perspektif yang kaya bagi siswa dalam mengekspresikan ide dan imajinasi mereka melalui tulisan. Lebih lanjut, penggunaan *mesatwa* Bali juga berdampak positif terhadap penguatan identitas budaya lokal siswa, selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang “Berkebhinekaan Global” namun tetap

berakar pada budaya lokal (Khotimah et al., 2025).

Selain peningkatan pada empat keterampilan berbahasa utama, implementasi metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbahasa secara integratif. Siswa tidak lagi memandang berbicara, menyimak, membaca, dan menulis sebagai keterampilan yang terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan yang saling mendukung dalam proses komunikasi. Misalnya, ketika siswa membaca naskah (membaca), mereka sekaligus memahami isi cerita (menyimak secara internal), kemudian mengekspresikannya melalui dialog (berbicara), dan bahkan mengembangkan cerita lanjutan (menulis). Integrasi ini menjadikan pembelajaran bahasa lebih kontekstual, bermakna, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Dampak lain yang tidak kalah penting adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali cenderung lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Siswa merasa terlibat secara emosional karena mereka

tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga “menghidupkan” cerita melalui peran yang dimainkan. Hal ini mendorong munculnya minat belajar yang lebih tinggi, rasa ingin tahu, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi intrinsik yang meningkat ini pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Dari aspek sosial, metode ini juga memperkuat kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Dalam proses role playing, siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, berbagi peran, serta menghargai pendapat orang lain. Interaksi yang intensif selama kegiatan berlangsung membantu siswa mengembangkan keterampilan pragmatik berbahasa, seperti kemampuan menyesuaikan bahasa dengan konteks, memahami giliran berbicara, serta menggunakan bahasa yang santun. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga pada aspek sosial dan komunikatif (Aulia, 2024).

Selanjutnya, implementasi ini juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Ketika siswa memerankan tokoh dalam mesatwa

Bali, mereka dituntut untuk memahami karakter, alur cerita, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Bahkan dalam beberapa kasus, siswa didorong untuk mengadaptasi atau mengembangkan cerita sesuai dengan imajinasi mereka. Proses ini melatih kemampuan analisis, interpretasi, serta kreativitas dalam penggunaan bahasa, yang merupakan keterampilan penting di abad ke-21. Dampak positif juga terlihat pada peningkatan penguasaan kosakata dan struktur bahasa. Melalui paparan berulang terhadap dialog dan narasi dalam mesatwa Bali, siswa memperoleh kesempatan untuk memperkaya perbendaharaan kata serta memahami penggunaan struktur kalimat secara kontekstual. Penggunaan bahasa dalam situasi yang nyata dan bermakna membantu siswa lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan kosakata serta pola kalimat dalam komunikasi sehari-hari, dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat hafalan. Akhirnya, implementasi metode ini juga memberikan kontribusi terhadap pembentukan karakter siswa. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam mesatwa Bali, seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, dan tanggung

jawab, dapat diinternalisasi melalui pengalaman langsung dalam bermain peran. Ketika siswa menghayati tokoh dan alur cerita, mereka tidak hanya memahami nilai tersebut secara kognitif, tetapi juga merasakannya secara emosional. Dengan demikian, pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian siswa secara holistik (Hardiyanti & Hidayat, 2025). Meskipun implementasi metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali memiliki potensi yang sangat besar, kajian literatur juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diantisipasi. Tantangan pertama adalah keterbatasan kompetensi guru dalam merancang dan memfasilitasi *role playing* yang efektif berbasis cerita rakyat lokal. Tidak semua guru memiliki pemahaman yang memadai tentang kearifan lokal Bali atau keterampilan fasilitasi *role playing* yang diperlukan. Tantangan kedua adalah keterbatasan waktu dalam kurikulum yang seringkali menjadi hambatan bagi implementasi *role playing* yang memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Tantangan ketiga

adalah pengelolaan kelas yang lebih kompleks dalam situasi *role playing*, terutama dalam kelas yang memiliki jumlah siswa yang besar. Tantangan keempat adalah minimnya bahan ajar dan panduan implementasi yang secara spesifik mengintegrasikan *mesatwa* Bali dengan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa di SD. Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, diperlukan pengembangan program pelatihan guru yang komprehensif, pengembangan modul pembelajaran yang terstandarisasi, serta dukungan sistemik dari kepala sekolah dan dinas pendidikan. Sinergi antara guru, kepala sekolah, komunitas budaya, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya menjadi kunci keberhasilan implementasi yang berkelanjutan (Dian Aprelia Rukmi & Rochmiyati, 2024).

Tantangan berikutnya berkaitan dengan kesiapan peserta didik yang beragam dalam mengikuti pembelajaran berbasis *role playing*. Tidak semua siswa memiliki keberanian atau kepercayaan diri untuk tampil dan berperan di depan kelas, terutama bagi siswa yang cenderung pemalu atau memiliki kemampuan berbahasa yang masih

terbatas. Kondisi ini dapat menyebabkan ketimpangan partisipasi, di mana hanya sebagian siswa yang aktif terlibat sementara yang lain menjadi pasif. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi diferensiasi, seperti pembagian peran yang bervariasi sesuai kemampuan siswa serta pemberian dukungan bertahap (scaffolding) agar semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Selain itu, tantangan juga muncul dari aspek evaluasi pembelajaran. Penilaian dalam metode role playing berbasis mesatwa Bali tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses, seperti keterlibatan siswa, ekspresi, pemahaman cerita, dan kemampuan berbahasa. Hal ini menuntut guru untuk memiliki instrumen penilaian yang komprehensif dan autentik. Tanpa panduan yang jelas, penilaian dapat menjadi subjektif dan kurang terukur. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan rubrik penilaian yang sistematis dan mudah digunakan, sehingga guru dapat melakukan evaluasi secara objektif dan konsisten. Dari sisi sarana dan prasarana, keterbatasan media pendukung juga menjadi tantangan tersendiri. Pelaksanaan role playing

yang optimal idealnya didukung dengan properti sederhana, kostum, atau media visual yang membantu siswa menghayati peran dan alur cerita. Namun, tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut. Untuk mengatasinya, guru dapat memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang ada di lingkungan sekitar atau melibatkan siswa dalam proses pembuatan properti secara kreatif, sehingga sekaligus menumbuhkan rasa memiliki terhadap pembelajaran (Dwi Putri Pramesti, 2024).

Selanjutnya, dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi. Kurangnya pemahaman orang tua terhadap metode pembelajaran inovatif seperti role playing berbasis kearifan lokal dapat menyebabkan kurangnya dukungan di rumah. Di sisi lain, jika pihak sekolah tidak memberikan ruang dan kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran, maka guru akan kesulitan mengimplementasikan metode ini secara berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi kepada orang tua serta penguatan budaya sekolah yang terbuka

terhadap inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Rekomendasi lain yang dapat dilakukan adalah penguatan kolaborasi dengan komunitas budaya lokal. Keterlibatan tokoh adat, seniman, atau praktisi budaya Bali dapat memperkaya implementasi *mesatwa* dalam pembelajaran. Mereka dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang nilai-nilai budaya, pelafalan bahasa, serta konteks cerita yang autentik. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi upaya pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi. Akhirnya, untuk memastikan keberlanjutan implementasi, diperlukan kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi kearifan lokal dalam kurikulum secara lebih sistematis. Pemerintah daerah dan dinas pendidikan dapat berperan dalam menyediakan panduan resmi, pelatihan berkelanjutan, serta monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan di sekolah. Dengan dukungan kebijakan yang kuat dan implementasi yang terarah, metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali dapat menjadi inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, tetapi

juga memperkuat identitas budaya dan karakter generasi muda (Widiasri & Dwi Payanti, 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali “Kambing Takutin Macan” memiliki potensi yang sangat besar sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar. *Mesatwa* ini menyediakan konteks cerita yang kaya secara linguistik, dramatis secara naratif, dan bermakna secara kultural sebagai basis *role playing* yang ideal. Implementasi metode *role playing* berbasis *mesatwa* ini terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keempat dimensi keterampilan berbahasa siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dampak tersebut tidak hanya mencakup aspek kognitif dan psikomotorik berbahasa, tetapi juga aspek afektif berupa peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan rasa bangga terhadap kekayaan budaya lokal. Temuan ini menegaskan bahwa kearifan lokal berupa *mesatwa* Bali bukan sekadar warisan budaya yang

perlu dilestarikan, tetapi juga merupakan sumber daya pembelajaran yang autentik, kontekstual, dan berdaya guna tinggi bagi pengembangan keterampilan berbahasa generasi muda Indonesia.

Berdasarkan temuan kajian ini, beberapa saran yang dapat direkomendasikan adalah sebagai berikut. Pertama, bagi guru bahasa Indonesia di SD, disarankan untuk secara aktif mengintegrasikan cerita rakyat lokal, termasuk *mesatwa* Bali “Kambing Takutin Macan”, ke dalam pembelajaran bahasa melalui metode *role playing* yang terencana dan sistematis. Kedua, bagi kepala sekolah dan dinas pendidikan, disarankan untuk mengembangkan program pelatihan guru yang secara khusus membekali guru dengan keterampilan memfasilitasi *role playing* berbasis kearifan lokal dan pengetahuan tentang *mesatwa* Bali. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian eksperimental atau penelitian tindakan kelas yang lebih spesifik guna mengukur efektivitas berbagai variasi implementasi metode *role playing* berbasis *mesatwa* Bali dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D. A. (2024). EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN MELAYANI MAKAN DAN MINUM DI SMKN 2 KARAWANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 512–539.
- Dewi, R. Y. (2025). BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BAHASA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (Jcpa)*, 4(3), 1–14.
- Dian Aprelia Rukmi, & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Kiyaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 436–442. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1362>
- Dwi Putri Pramesti, G. N. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*,

- 4(12), 1356–1365.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v4i12.2617>
- Hardiyanti, S., & Hidayat, A. (2025). Analisis Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 04(02), 65–72.
- Kamalia, A. (2022). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH GUPPI CININI INDRAMAYU. *Journal of Educational and Language Research*, 1(1), 1–9.
- Khotimah, K., Aswit, M., Barata, S., & Kharismawati, I. (2025). Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran Anak Usia 4-5 Tahun. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 6(1), 80–88.
- Mirah Permatasari, K., Sedana, M., & Lisna Handayani, N. N. (2024). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBASIS GENDING RARE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN BAKAT MOTORIK PADA ANAK TK GUGUS III KECAMATAN BULELENG. *JURDIKSCA: Jurnal Pendidikan Agama Hindu Mahasiswa Pascasarjana*, 3(2), 29–35.
- Sihombing, R. (2025). The Influence of the Role-Playing Learning Model on Students' Communication Skills in Indonesian Language Learning at SD Negeri 091273 Karang Bangun. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(1), 211–215.
<https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Widiasri, D. A., & Dwi Payanti, D. A. K. (2024). Role-Playing Methods in Second Language Learning. *Jurnal Eduscience*, 11(1), 246–251.
<https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5664>