

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SD**

Nama_1 Nurhamida¹, Nama_2 Haifaturrahmah², Nama_3 Nursina sari³

Institusi/lembaga Penulis ¹PGSD FKIP Ummat

Institusi / lembaga Penulis ²Universitas Muhammadiyah Mataram

Alamat e-mail : ¹nurhamidafkip@gmail.com,

Alamat e-mail : ²haifaturrahmah@yahoo.com

Alamat e-mail : sarinursina1234@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the role-playing method in improving Indonesian language speaking skills in third-grade elementary school students using the Systematic Literature Review (SLR) approach. This study was conducted by analyzing seven scientific articles published in the last ten years and obtained through various academic databases. The results of the review indicate that the implementation of the role-playing method has a positive influence on the development of speaking skills, increasing self-confidence, language fluency, and student learning outcomes. In addition, this method is able to create an active, communicative, and enjoyable learning process. The success of its implementation depends heavily on the teacher's competence in managing time, providing appropriate guidance, and creating a conducive learning environment. Thus, the role-playing method is recommended as an innovative learning strategy to improve speaking skills while strengthening the quality of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Elementary School Indonesian, Speaking Skills, Role Play Method

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah efektivitas metode bermain peran (role playing) dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas III sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Kajian ini dilakukan dengan menganalisis tujuh artikel ilmiah yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir dan diperoleh melalui berbagai basis data akademik. Hasil telaah menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan berbicara, peningkatan rasa percaya diri, kelancaran berbahasa, serta hasil belajar siswa. Selain itu, metode ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Keberhasilan

implementasinya sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengelola waktu, memberikan pendampingan yang tepat, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, metode bermain peran direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus memperkuat kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kata Kunci: Bahasa Indonesia Sekolah Dasar, Kemampuan Berbicara, Metode Bermain Peran

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang esensial bagi manusia dalam menyampaikan ide, gagasan, serta perasaan. Dalam ranah pendidikan, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk berpikir dan membangun pengetahuan. Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan berbahasa perlu dilakukan secara optimal sejak jenjang sekolah dasar agar peserta didik mampu berinteraksi dengan baik serta mengonstruksi pemahaman secara efektif (Fawaid & Damayanti, 2024).

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Silaswati, M.Pd. et al., 2019). Dari keempat aspek tersebut, keterampilan berbicara menempati posisi yang sangat penting karena berfungsi sebagai media utama dalam

menyampaikan ide secara lisan (Anggrayni & Adikara, 2025).. Bagi peserta didik di sekolah dasar, penguasaan keterampilan berbicara yang baik tidak hanya memudahkan proses komunikasi, tetapi juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri serta menunjang perkembangan kemampuan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Intan Nuraeni et al., 2024). Fakta di lapangan memperlihatkan bahwa kemampuan berbicara siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas III, masih relatif rendah. Peserta didik kerap menghadapi hambatan dalam menyampaikan pendapat secara runtut, memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata, serta menunjukkan rasa kurang percaya diri ketika berbicara di hadapan orang. Situasi tersebut lain (Sahara & Satria, 2025).. menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memerlukan

penerapan metode yang lebih inovatif, interaktif, dan selaras dengan tahap perkembangan siswa (Baso et al., 2024). Walaupun berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di tingkat sekolah dasar, sebagian besar kajian tersebut lebih menitikberatkan pada siswa kelas tinggi atau dalam konteks pembelajaran yang berfokus pada kegiatan presentasi formal (Siregar et al., 2025). Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia, masih tergolong terbatas (Prawiyogi et al., 2019). Selain itu, sebagian besar studi sebelumnya lebih berorientasi pada capaian hasil belajar tanpa mengkaji secara mendalam proses interaksi dan keterlibatan peserta didik selama pelaksanaan metode tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih komprehensif untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menelaah penerapan metode bermain peran yang selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas III sekolah dasar.

Berbagai penelitian dari (Izzati et al., 2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah metode bermain peran (role playing). Metode ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk memerankan suatu tokoh atau situasi. Sedangkan penelitian dari (Baso et al., 2024) juga menunjukkan bahwa mereka dapat berlatih menggunakan bahasa secara langsung baik dalam konteks nyata maupun imajinatif (Baso et al., 2024). Melalui penerapan metode ini, siswa tidak hanya terlatih dalam berbicara, tetapi juga dalam keterampilan mendengarkan, memahami peran orang lain, serta menjalin interaksi sosial (Suleman, 2024).

Keunggulan metode bermain peran terletak pada sifatnya yang menyenangkan, melibatkan partisipasi (Rayhan et al., 2023). aktif siswa, serta mampu membangun suasana belajar yang komunikatif (Annisa et al., 2025). Dengan demikian, bermain

peran diharapkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas III sekolah dasar(Rayhan et al., 2023).

Kajian mengenai penerapan metode bermain peran perlu dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitasnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Sulmayanti et al., 2025).. Temuan penelitian tersebut dapat dijadikan acuan bagi pendidik dalam menentukan strategi pembelajaran yang relevan, sekaligus memberikan kontribusi sebagai bahan kajian akademik dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar (Ristianita et al., 2024).

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan metode bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR). Tujuan utama penelitian adalah mengidentifikasi, mengkaji, serta menyintesis berbagai temuan penelitian yang membahas penerapan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas III. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menyajikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas metode bermain peran sebagai salah satu strategi pembelajaran bahasa yang berpotensi memperkuat keterampilan komunikasi siswa(Ade Alawiyah Lubis^{1*}, Faridah², 2025).Proses pencarian literatur dilaksanakan secara sistematis dengan memanfaatkan berbagai basis data ilmiah, baik tingkat nasional maupun internasional, seperti Google Scholar, DOAJ, Garuda, dan ProQuest. Pencarian dilakukan menggunakan kata kunci “metode bermain peran”, “kemampuan berbicara bahasa Indonesia”, serta “siswa sekolah dasar”. Untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan relevan, kata kunci tersebut dikombinasikan dengan

penggunaan operator boolean (AND, OR) (Gede et al., 2025). Seluruh hasil pencarian yang diperoleh kemudian dihimpun dan diseleksi guna menghindari adanya duplikasi data.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini ditetapkan dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu: (1) artikel yang dipublikasikan dalam rentang sepuluh tahun terakhir, (2) penelitian yang menitikberatkan pada siswa sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas rendah, (3) studi yang membahas penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, serta (4) artikel yang dapat diakses dalam bentuk teks lengkap. Adapun kriteria eksklusi ditetapkan untuk menyingkirkan: (1) penelitian yang tidak relevan dengan fokus kajian, (2) artikel yang membahas mata pelajaran selain bahasa Indonesia, (3) publikasi berupa opini atau esai tanpa dukungan penelitian empiris, serta (4) tulisan yang tidak tersedia dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Proses seleksi literatur dilakukan melalui dua tahapan, yakni penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, kemudian dilanjutkan dengan penelaahan isi artikel secara menyeluruh (Sipahutar, 2025).

Tahapan seleksi ini dilaksanakan secara cermat dengan memperhatikan relevansi penelitian terhadap fokus kajian (Muchammad Fjeril Falaach & Rindaningsih, 2024). Artikel yang lolos kriteria inklusi selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk penerapan metode bermain peran, strategi pelaksanaannya, serta temuan utama yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbicara siswa. Tahap akhir penelitian ini adalah ekstraksi data dari artikel yang telah terpilih (Aji Priyambodo & Prihati Prihati, 2020). Data yang dikumpulkan mencakup identitas penelitian, seperti nama penulis, tahun publikasi, serta sumber terbitan, disertai dengan tujuan penelitian, metode yang digunakan, subjek penelitian, teknik penerapan metode bermain peran, dan temuan utama mengenai pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara siswa. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis secara tematik untuk menghasilkan sintesis yang dapat menjawab tujuan penelitian sekaligus memberikan rekomendasi bagi praktik pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (Negari et al., 2025).

dan keterampilan berbicara siswa di tingkat sekolah dasar(Izzati et al., 2024).. Secara keseluruhan, penerapan metode ini mampu mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif, serta percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun gagasan secara lisan(Fauziyyah Amin, 2016). Berdasarkan temuan dari Dafid Oktafikrani (2020) dan Mar'atul Muthi'ah dkk. (2022), penerapan metode bermain peran terbukti meningkatkan rata-rata nilai hasil belajar Bahasa Indonesia dari kategori cukup menjadi baik, serta meningkatkan tingkat ketuntasan belajar dari di bawah 40% menjadi lebih dari 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan bermain peran mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada siswa, sehingga efektif dalam mengoptimalkan keterlibatan dan pencapaian belajar peserta didik(Marlita, 2025).

Tabel 1. Hasil penelitian terhadap penerapan motode barmain peran (role playing) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

Peneliti dan Tahun penelitian	Jurnal	Hasil Penelitian
Dafid Oktafikrani (2020)	Buana Pendidik an Vol. 16 No. 30 (2020): Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesi a dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpur o Kecamatan Pakis Kabupat en Malang	Hasil penelitian menunjukk an bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) terbukti mampu meningkat kan hasil belajar serta tingkat ketuntasa n pembelaja ran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN

		Sekarpuro , Kabupaten Malang. Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari pra-siklus sebesar 69,48, menjadi 70,60 pada siklus I, dan meningkat signifikan hingga 85,72 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan			n belajar juga mengalami kenaikan dari 32% pada pra-siklus, menjadi 36% pada siklus I, dan mencapai 92% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa
--	--	---	--	--	--

		pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.			n metode ini mendorong siswa untuk lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, serta mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan lebih baik. Kegiatan bermain peran juga berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memperkaya perbendah
Siti Rokmanah, Encep Andriana, Nasya Wiyudia (2024)	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 9 No. 4, Desember 2024	Berdasarkan hasil telaah literatur, metode bermain peran (role playing) terbukti memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di jenjang sekolah dasar. Penerapan			

		araan kosakata, serta mengembangkan kemampuan komunikasi verbal maupun nonverbal siswa. Meskipun demikian, penerapan metode ini masih menghadapi beberapa kendala, antara lain terbatasnya waktu pelaksanaan dan adanya rasa malu atau kurang percaya diri pada			sebagian siswa ketika harus tampil di depan kelas.
			Dinan Hanifa, Babang Robandi, Effy Mulyasari (2020)	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD), Vol. 5 No. II, Agustus 2020. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar Melalui Penerapan Metode Bermain Peran"	Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas III di salah satu SDN di Kota Bandung, diperoleh bukti bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) efektif dalam

		meningkat kan keterampil an berbicara siswa. Data penelitian menunjukk an adanya peningkat an rata- rata nilai keterampil an berbicara dari 69,4 dengan tingkat ketuntasa n 56% pada siklus I menjadi 79,4 dengan tingkat ketuntasa n 92% pada siklus II. Peningkat			an tersebut tampak pada beberapa aspek kemampu an, antara lain ucapan atau pelafalan, kejelasan pengguna an bahasa, kelancara n berbicara, serta penguasa an materi. Berdasark an temuan tersebut, disimpulka n bahwa metode bermain peran tidak hanya efektif dalam
--	--	--	--	--	---

		meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.		ent (JEESIC A)	an berbicara siswa kelas II SDN 1 Sadewata. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, melibatkan 13 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan
Debi Luki Oktriyana, Ani Herniawati, Sri Sugiarti (2025)	Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan			

		berbicara siswa, yang terlihat dari rata-rata nilai pretest sebesar 60,00 meningkat menjadi 76,38 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan			an berbicara sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat
--	--	---	--	--	--

		sekolah dasar.			an
Mar'atul Muthi'ah, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufro, Pance Marianti (2022)	Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 4 No. 4 Tahun 2022. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar."	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) berkontribusi positif terhadap peningkatan			an keterampilan berbicara siswa. Data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 68,14 pada pra-siklus, menjadi 70,2 pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 81,6 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami

		i peningkat an dari 18,52% pada pra- siklus, menjadi 33% pada siklus I, dan mencapai 81% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulka n bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkat kan keterampil an berbicara siswa, khususnya dalam			pembelaja ran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar..
			Mar'atul Muthi'ah, Suharmon o Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, dan Pance Marianti (2022)	Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidik an, Vol. 4 No. 4 Tahun 2022.	Penelitian ini merupaka n Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanak an pada siswa kelas VB SDN Kertajaya V/211 Surabaya dengan tujuan untuk meningkat kan keterampil an berbicara

		melalui penerapan metode bermain peran (role playing). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai siswa dari 68,14 pada pra-siklus, menjadi 70,2 pada siklus I, dan meningkat			lebih lanjut menjadi 81,6 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 18,52% pada pra-siklus, menjadi 33% pada siklus I, dan mencapai 81% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode
--	--	---	--	--	--

		bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.		Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang”	pada siswa kelas III SDN Sekarpuro . Data penelitian memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar, yaitu dari 69,48 pada pra-siklus, menjadi 70,60 pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 85,72 pada siklus II. Selain itu, persentas
Dafid Oktafikrani (2020)	Buana Pendidikan, Volume 16 No. 30 (2020) — “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Metode	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia			

		e ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan dari 32% pada pra-siklus, menjadi 36% pada siklus I, dan mencapai 92% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta tingkat
--	--	---

		ketuntasan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.
--	--	--

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah dan menganalisis secara mendalam penerapan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) (Nurahma et al., 2025). Tahapan penelitian dimulai dari proses inklusi dan eksklusi, di mana literatur yang sesuai dengan fokus kajian—yakni penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar—dimasukkan, sedangkan penelitian yang tidak membahas keterampilan berbicara, menggunakan jenjang pendidikan yang berbeda, atau tidak menerapkan metode bermain peran dikeluarkan dari analisis. Selanjutnya, dilakukan

seleksi data dengan meninjau secara kritis berbagai sumber dari jurnal nasional maupun internasional yang memenuhi kriteria relevansi dan kualitas ilmiah. Setelah itu, tahap ekstraksi data dilaksanakan dengan mengidentifikasi informasi penting dari setiap penelitian, meliputi strategi penerapan metode, hasil peningkatan kemampuan berbicara peserta didik, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan (Ulfa et al., 2025). Melalui rangkaian proses tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sintesis yang komprehensif mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar (Rivaldi Tri Cahyo & Iis Ristiani, 2024).

Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Rokmanah, Encep Andriana, dan Nasya Wiyudia (2024) memperkuat temuan sebelumnya dengan menyatakan bahwa metode bermain peran (role playing) efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara serta keberanian siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan metode ini, siswa menunjukkan

kemampuan yang lebih baik dalam mengemukakan ide, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata dan kelancaran berbicara (Harianto, 2020). Namun demikian, penelitian tersebut juga mengidentifikasi beberapa kendala dalam implementasi, antara lain keterbatasan waktu pelaksanaan dan rasa malu atau kurang percaya diri yang masih dialami sebagian siswa ketika tampil di depan kelas (Kurniawati, 2024). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode bermain peran sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, suportif, dan mampu memotivasi siswa untuk berani berpartisipasi aktif.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Dinan Hanifa *et al.* (2020) serta Debi Luki Oktriyana *et al.* (2025) mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi verbal maupun nonverbal peserta didik. Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan

berbicara setelah diterapkannya metode tersebut, yang ditunjukkan melalui perbedaan skor *pretest* dan *posttest* secara nyata (Prawiyogi et al., 2019). Selain meningkatkan kemampuan linguistik, metode bermain peran juga berkontribusi dalam pengembangan karakter siswa, seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai (Farikhah & Nurhidayati, 2025). Dengan demikian, metode ini tidak hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif dan kebahasaan, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan sosial dalam proses pembelajaran (Yuliarti & Sultoni, 2024).

Secara umum, ketujuh jurnal tersebut menyimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan belajar secara langsung melalui pengalaman nyata, yang sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar dan menanamkan nilai-nilai karakter positif (Pratama et al., 2025). Dengan dukungan guru

yang kompeten dalam mengelola alokasi waktu serta pembagian peran siswa, metode ini berpotensi menjadi sarana pengembangan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan kerja sama antarpeserta didik. Oleh karena itu, penerapan metode bermain peran perlu dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari upaya inovasi pembelajaran aktif di sekolah dasar (Salsabilla, 2023).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap tujuh artikel yang ditelaah, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara serta hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Penggunaan metode ini terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. Selain itu, penerapan metode bermain peran berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri, kelancaran berbicara, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat secara

lisan. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik di tingkat sekolah dasar mengintegrasikan metode bermain peran secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pengembangan keterampilan berbicara. Guru juga diharapkan memperhatikan aspek pengelolaan waktu, pemberian arahan yang tepat, serta penciptaan lingkungan belajar yang mendukung agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh manfaat secara optimal dari penerapan metode tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Alawiyah Lubis^{1*}, Faridah², R. D. (2025). *Analisis Strategi Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Kelas XI Madrasah Aliyah Ponpes Tahfidz Al-Faiz Tembung pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan Islam* ,. 3. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i1.1520>
- Aji Priyambodo, & Prihati Prihati. (2020). Evaluasi Ekstraksi Fitur Klasifikasi Teks Untuk Peningkatan Akurasi Klasifikasi Menggunakan Naive Bayes. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 13(1), 159–175. <https://doi.org/10.51903/elkom.v13i1.277>
- Anggrayni, Y., & Adikara, F. S. (2025). Analisis Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 157 Palembang pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 485–493. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1291>
- Annisa, Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhliso, N. M. (2025). Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 11–25. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1549>
- Baso, R. Z., Hamzah, R. A., & Nurdinah. (2024). Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Berbicara Lanjutan: Studi Literatur Pada Konteks Sekolah Dasar. *Masokan Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(2), 47–63.

- <https://masokan.iakn-toraja.ac.id/index.php/ojsdatamason/article/view/145> <https://doi.org/10.34307/misp.v5i1.145>
- Farikhah, M., & Nurhidayati, T. (2025). Pendidikan Islam Berbasis Kecerdasan Majmuk dalam Membentuk Karakter Anak Muslim. *JIEP: Journal of Islamic Education and Pedagogy*, 2(01), 14–31.
<https://doi.org/10.62097/jiep.v2i01.2072>;
- Fauziyyah Amin, D. N. (2016). Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(No.2), 1.
- Fawaid, A., & Damayanti, A. D. (2024). Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 145.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2914>
- Gede, I., Jayarana, N. A., Darma, W., Wayan, I., Juliantara, A., Agus, M., & Putra, W. (2025). *Study Literatur Information Retrieval Model: Teknik Dan Aplikasi*. 03(01), 61–69.
<https://doi.org/10.58878/sutasoma.v3i2.392>
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422.
<https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Intan Nuraeni, A., Hamzah, R. A., Wajdi, A. F., & Inartiani. (2024). Mengkaji Ketepatan Ucapan Dalam Keterampilan Berbicara Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Masokan Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(2), 95–109.
<https://doi.org/10.34307/misp.v4i2.136>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, 17(1), 134–142.
<https://doi.org/10.36277/kompete>

- nsi.v17i1.242
- Kurniawati, V. (2024). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara di Depan Umum dengan Media Modul dan Tugas Tantangan. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–59.
<https://doi.org/10.54180/jsped.v2i1.503>
- Marlita. (2025). Meningkatkan Minat Belajar PAI Melalui Pendekatan Bermain Peran (Role-Playing) Pada Siswa Kelas V SDN 143 / VIII Teluk Kembang Jambu. *Journal Of Indonesian Professional Teacher: JIPT*, 1(2), 161–172.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2874>
- Muchammad Fjeril Falaach, & Rindaningsih, I. (2024). Manajemen rekrutmen dan seleksi pendidik: kajian pustaka untuk peningkatan mutu pendidikan. *Kajian Keislan*, XIII(2), 76–82.
<https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i12.596>
- Negari, A. S., Sari, Y., & Ulia, N. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar Abad Ke-21: Studi Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 255–269. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82334>
- Nurahma, H., Sugiharti, R. E., & Aningsih. (2025). Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2573–2584.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1890>
- Pratama, V., Kurniawan, D., & Jannah, D. R. (2025). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2019), 153–156.
<https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.340>
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., & ... (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah ...*, 1, 34–42.
[10.36456/incrementapedia.vol5.n](https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.n)

- [o2.a8245](https://doi.org/10.24127/didaktik.v11i4.281)
<http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/752>
<https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/download/752/780>
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>
- Ristianita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>
- Rivaldi Tri Cahyo, & Iis Ristiani. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(5), 53–65. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i5.911>
- Sahara, S., & Satria, D. (2025). Keterampilan Berbicara Sebagai Kunci Utama dalam Kemampuan Berbahasa Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/jpbsi.v1i3.1750>
- Salsabilla, H. N. (2023). Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.137>
- Silaswati, M.Pd., D. D., Bulan, S.S., M.A., D. R., & Hermawan, S.Pd., M.Pd., D. (2019). Model Pembelajaran Apresiasi Kajian Sastra Terpadu Untuk Penguasaan Empat Aspek Keterampilan Berbahasa.

- METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya, 12(2), 26–39. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v12i2.226>
- Sipahutar, J. A. (2025). *Systematic Literature Review : Implementasi HTML dan JavaScript dalam Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web*. 152–163.
- Siregar, Y., Herlina, H., & Sintowati Rini Utama. (2025). Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Public Speaking: Kajian Sistematis Literatur (SLR). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 2461–2478. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5775>
- Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan Experiential Learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1530–1538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101>
- Sulmayanti, I., Kandau, T. L., & Yanti, Y. (2025). *Pembelajaran Berbasis Games Berbahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital*. *Pendahuluan*. 5(3), 2290–2297.
- Ulfa, S. M., Kuntarto, E., & Risdalina, R. (2025). Analisis Faktor Penghambat dan Pendukung Penerapan Model CIRC dalam Pembelajaran Literasi Membaca Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 225–236. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.871>
- Yuliarti, R., & Sultoni, E. S. (2024). the Role of Digital Media in Indonesian Language Learning: Cognitive, Emotional, and Behavioral Dimensions Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, Dan Perilaku. *Emosional, Dan Perilaku*, 12(2), 74. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>