EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN BERBASIS SASTRA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Sri Mulyani Rusli*[1], Amelia Miranda[2], Aulia Yusriadi Putri[3] , Cindi Mai Batra[4], Dwi Dita Ramadhani[5], Suci Anggraeni Yasli[6]

[1,2,3,4,5,6]*Universitas Adzkia*
srimulyanirusli2020@gmail.com[*1], ameliamiranda0407@gmail.com[2], auliaaaputrii075@gmail.com[3], cindimaibatra@gmail.com[4], dwiditaramadani16@gmail.com[5], anggraeniyaslisuci@gmail.com[6]

ABSTRACT

Speaking skill is a crucial language proficiency that students often struggle with due to psychological barriers such as anxiety and low self-confidence. This study aims to examine the effectiveness of implementing literature-based role-playing methods in improving students' speaking skills, encompassing both linguistic and non-linguistic aspects. Utilizing a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design (Non-equivalent Control Group Design), the research subjects were divided into an experimental class and a control class. The results demonstrated that the group of students taught using the literature-based role-playing method showed a descriptively significant increase in speaking proficiency compared to the conventional group. Improvements were observed in articulation, fluency, intonation, and the reduction of speech anxiety achieved through the psychological effects of character assumption. It is concluded that this method is highly effective as an innovative solution in speaking skill instruction.

Keywords : *Role Playing, Literature, Speaking Skills, Social Skills.*

ABSTRAK

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan berbahasa krusial yang sering kali kurang dikuasai siswa akibat kendala psikologis seperti kecemasan dan rendahnya rasa percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode bermain peran berbasis sastra dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, baik dari aspek kebahasaan maupun nonkebahasaan. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Eksperimen Semu (Quasi-Experimental Design) berbentuk Non-equivalent Control Group Design, subjek penelitian dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran berbasis sastra menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara yang signifikan secara deskriptif dibanding kelompok konvensional. Peningkatan terlihat pada aspek artikulasi, kelancaran, intonasi, serta reduksi kecemasan berbicara melalui efek psikologis peran tokoh. Dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Kata Kunci : *Bermain Peran, Sastra, Kemampuan Berbicara, Keterampilan Sosial*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini memegang peranan krusial karena menjadi sarana utama bagi siswa untuk mengomunikasikan gagasan, berargumen, dan berinteraksi secara sosial. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara sering kali menjadi aspek yang paling kurang dikuasai oleh siswa. Rendahnya kemampuan ini umumnya dipicu oleh faktor internal seperti rasa cemas, takut salah, kurang percaya diri, serta faktor eksternal berupa metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru (teacher-centered). Keunggulan metode bermain peran terletak pada sifatnya yang menyenangkan, melibatkan partisipasi (Rayhan et al., 2023).

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. Untuk mengatasi problematika tersebut, diperlukan sebuah inovasi metode pembelajaran yang mampu menciptakan ruang ekspresi yang aman, interaktif, dan menyenangkan. Metode bermain peran (*role playing*) muncul sebagai salah satu solusi aplikatif. Ketika metode ini diintegrasikan dengan karya sastra (seperti drama, cerpen, atau dongeng), efektivitasnya disinyalir akan meningkat. Sastra menyediakan konteks komunikatif yang kaya, watak tokoh yang beragam, dan plot yang menantang emosi.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode bermain peran berbasis sastra dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, baik dari aspek kebahasaan maupun nonkebahasaan. 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, Faridah, 2025). Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan metode bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. 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.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Eksperimen Semu (*Quasi-Experimental Design*) berbentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (yang mendapatkan perlakuan metode bermain peran berbasis sastra) dan kelas kontrol (yang menggunakan metode ceramah dan diskusi konvensional). Data kemampuan berbicara dikumpulkan melalui tes praktik berbicara (performa) yang dilakukan sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test). Penilaian performa berbicara mengacu pada rubrik yang mencakup aspek kebahasaan (artikulasi/lafal, intonasi, kosakata, struktur kalimat) dan aspek nonkebahasaan (kelancaran, kepercayaan diri, gestur/mimik). Data dianalisis secara statistik menggunakan uji-t (t-test) untuk melihat signifikansi perbedaan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang kemudian dideskripsikan secara naratif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui tes praktik performa berbicara (pre-test dan post-test), terdapat perbedaan perkembangan kemampuan komunikatif yang sangat kontras antara siswa di kelas eksperimen (metode bermain peran berbasis sastra) dan kelas kontrol (metode konvensional). Sebelum diberikan perlakuan (pre-test), kedua kelompok sampel berada pada tingkat kemampuan yang setara. Mayoritas siswa di kedua kelas tersebut menghadapi kendala serupa, seperti keterbatasan kosakata, artikulasi yang kurang jelas, intonasi yang monoton, serta tingginya kecemasan berbicara yang membuat siswa cenderung pasif dan kaku saat diminta tampil di depan kelas. Namun, setelah siklus pembelajaran selesai (post-test), terjadi lonjakan kualitas kemampuan berbicara yang sangat signifikan pada kelas eksperimen. Kemajuan tersebut secara nyata terlihat pada beberapa indikator utama performa berbicara siswa, antara lain:

Peningkatan Aspek Kebahasaan: Siswa kelas eksperimen menjadi jauh lebih fasih dalam melafalkan dialog. Struktur kalimat yang mereka gunakan menjadi lebih tertata dan kaya akan variasi kosakata estetis yang diserap dari teks sastra. Selain itu, siswa mampu memainkan intonasi, tekanan, dan tempo suara secara dinamis yang diselaraskan dengan tuntutan emosi karakter tokoh yang mereka perankan. Peningkatan Aspek Nonkebahasaan: Dampak yang paling menonjol terlihat pada runtuhnya hambatan psikologis siswa. Rasa cemas dan takut salah saat berbicara di depan publik berkurang secara drastis. Kepercayaan diri siswa meningkat, yang dibuktikan dengan kelancaran berbicara, kontak mata yang baik, serta penggunaan gestur dan mimik wajah yang ekspresif secara organik di atas panggung.

Sebaliknya, siswa pada kelas kontrol yang diajar menggunakan metode ceramah dan diskusi konvensional hanya menunjukkan sedikit perubahan. Kemampuan berbicara mereka berkembang sangat lambat, di mana sebagian besar siswa masih terlihat canggung, kaku, dan monoton dalam berkomunikasi. Melalui uji hipotesis statistik yang kemudian dideskripsikan secara naratif, ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran berbasis sastra terbukti secara signifikan jauh lebih efektif dalam mendongkrak kemampuan berbicara siswa dibandingkan dengan metode konvensional..

Pembahasan

Pembelajaran kemampuan berbicara melalui sastra merupakan proses pembelajaran yang mengkaji berbagai bentuk komunikasi dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran ini berkaitan erat dengan situasi komunikasi yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran bahasa dan sastra, siswa diharapkan tidak hanya mencintai budaya bangsa Indonesia, tetapi juga memiliki kemampuan berbicara yang baik serta kepekaan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan penting dalam berkomunikasi karena bahasa pada hakikatnya diwujudkan melalui ujaran atau tuturan. Kemampuan berbicara yang baik memungkinkan seseorang menyampaikan ide, informasi, dan perasaan secara efektif sesuai kaidah bahasa Indonesia yang benar. Selain itu, keterampilan berbicara juga dapat mendukung keberhasilan seseorang dalam kehidupan sosial maupun kariernya (Sukirman, 2016). Secara umum, tujuan utama metode bermain peran berbasis sastra adalah untuk memaksimalkan potensi berbahasa setiap siswa.

Perkembangan persepsi dan kepekaan terhadap perkembangan keterampilan berkomunikasi menstimulasi yang bersangkutan untuk mencapai taraf kreativitas tertinggi dan ekspresi inteluaktual. Keempat, berbicara adalah tingkah laku. Berbicara adalah ekspresi

pembicara. Melalui berbicara, pembicara sebenarnya menyatakan gambaran dirinya. Melalui pemahaman terhadap nilai karakter naskah dan konsep dasar komunikasi, siswa diarahkan untuk berani berekspresi sekaligus memahami berbagai potensi yang ada untuk pengembangan diri mereka (Ilmi et al., 2022). Di era modern, perkembangan keterampilan komunikatif menjadi fokus krusial di sekolah karena fase ini merupakan tahapan awal yang paling menentukan dalam membentuk nilai-nilai moral dan kemampuan sosial generasi muda. Dalam kaitan ini, bermain peran berbasis sastra hadir untuk membantu mengajarkan nilai-nilai seperti toleransi, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama melalui dialog tokoh (Juwita, 2024).

Menurut (Suhardi, 2022), guru harus mengenali perbedaan ini dan memberikan pendekatan pembelajaran yang adaptif untuk memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Siswa cenderung lebih mudah memahami konsep komunikasi dan etika berbicara dengan cara mengamati serta meniru bagaimana guru dan orang tua mereka bertindak secara nyata. Oleh karena itu, penanaman keterampilan ini sangat krusial tidak hanya saat anak berada di sekolah, melainkan juga saat berada di rumah. Dalam konteks kelas, penanaman kemampuan berbicara melalui bermain peran dapat diimplementasikan lewat dua jalur, yaitu: 1) Penanaman Secara Langsung: Dilakukan secara eksplisit oleh guru, baik melalui bimbingan lisan, contoh pelafalan, maupun keteladanan berbicara santun yang ditunjukkan melalui sikap dan tindakan nyata guru sehari-hari di kelas. 2) Penanaman Secara Tidak Langsung: Dilakukan dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai kebahasaan dan karakter secara implisit ke dalam teks sastra yang diperankan. Proses ini didukung oleh pemilihan metode bermain peran dan penggunaan media pementasan yang relevan serta kontekstual.

Metode bermain peran berbasis sastra bertindak sebagai fondasi utama di sekolah untuk membentuk dan mengasah keterampilan berbicara tersebut. Untuk mencapai keberhasilan ini, peran guru sangat vital dalam memahami tujuan pembelajaran bahasa serta posisinya dalam menyiapkan siswa agar mampu berhasil dalam kehidupan masyarakat dan sosial. Guna menjembatani kebutuhan tersebut, guru dituntut bertindak sebagai fasilitator, motivator, pendidik, sekaligus inspirator yang membantu mengembangkan pola pikir siswa ke arah perbuatan baik. Salah satu strategi konkret yang dapat diadopsi oleh guru adalah mengintegrasikan metode ini dengan prinsip Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning).

"Model pembelajaran berbasis masalah yang diintegrasikan dalam bermain peran menekankan pada aktivitas mandiri siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka sendiri. Hal ini dilakukan melalui penyediaan masalah-masalah atau konflik sosial dalam naskah sastra yang harus diselesaikan siswa melalui proses penyelidikan karakter, dialog, dan pengambilan keputusan di atas panggung (Rahayu et al., 2022)."

Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran bermain peran dan membangun pengetahuannya sendiri secara empiris, mereka akan memperoleh pemahaman materi pelajaran serta kelancaran berbicara yang jauh lebih mendalam. Pemahaman yang matang terhadap teks sastra dan realitas komunikasi inilah yang pada akhirnya bermuara pada pencapaian hasil belajar berbicara siswa yang memuaskan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berbasis sastra terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penerapan metode ini memberikan

peningkatan yang signifikan pada aspek kebahasaan, seperti pelafalan, intonasi, penguasaan kosakata, dan struktur kalimat, serta aspek nonkebahasaan, meliputi kelancaran berbicara, kepercayaan diri, kontak mata, ekspresi wajah, dan penggunaan gestur yang sesuai.

Penggunaan karya sastra sebagai media bermain peran memberikan konteks komunikasi yang lebih bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami karakter, menghayati situasi, dan mengekspresikan gagasan secara lisan. Selain meningkatkan keterampilan berbicara, metode ini juga mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, toleransi, dan keberanian dalam berkomunikasi.

Dengan demikian, metode bermain peran berbasis sastra dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penerapan metode ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia sekaligus mengembangkan kompetensi komunikasi siswa sebagai bekal dalam kehidupan akademik maupun sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Alawiyah Lubis, Faridah, 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

Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah DasarMelalui Metode Role Playing. Kompetensi, 17(1), 134–142. https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.242

Ilmi, M., Alistiana, A., Risalah, A., Shofiyah, D. S. and Azizah, L., 2022. Pembelajaran IPS untuk melatih sikap sosial anak SD/MI. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 3(1), pp.26-32.

Juwita, R., 2024. Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS. *International Journal of Education, Counseling and Multidisciplinary (IJEDUCA)*, 1(2), pp.15-22.

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

Suhardi, E. (2022). Penerapan Strategi Berbicara Berbasis Multikultural untuk Siswa SD. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.