



Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VI SD Negeri Wetan 01 Pagi

Mutmainnah^{1*}, Avita Febri Hidayana²

¹ Program Studi PGSD FKIP Universitas Terbuka, Indonesia

² Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Terbuka, Indonesia

Email : mybudata@gmail.com¹, avitafebri@gmail.com²

*Penulis korespondensi: mybudata@gmail.com

Abstract. *This study aimed to improve the speaking skills of sixth-grade students at SDN Negeri Kelapa Dua Wetan 01 Pagi in using the Simple Past Tense pattern (was/were) through the implementation of the Role Playing method. The research was conducted in two cycles involving 32 students as the subjects. The research method used was Classroom Action Research, consisting of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection in each cycle. Data were collected through oral pre-tests and post-tests, as well as observations of students' learning activities during the lessons. The results showed a significant improvement in students' speaking skills. Their average score increased from 60.3 on the pre-test to 74.1 on the post-test. The percentage of students who achieved the Minimum Mastery Criteria also rose from 31% to 75%. The Role Playing method proved effective in enhancing students' accuracy in using was/were, improving speaking fluency, and boosting self-confidence in oral communication. In conclusion, the application of the Role Playing method had a positive and significant impact on English learning outcomes among the sixth-grade students at SDN Negeri Kelapa Dua Wetan 01 Pagi. It is recommended that teachers continue to apply this method consistently, and that schools provide additional supporting facilities to optimize the learning process. For future studies, teachers and students are encouraged to expand the variety of role-play scenarios and include a control group to obtain a deeper and more comprehensive understanding of the effectiveness of the Role Playing method.*

Keywords: *Classroom Action Research, Elementary Students, Speaking Role Playing Method, Simple Past Tense, Skill.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi dalam penggunaan pola Simple Past Tense (was/were) melalui penerapan metode Role Playing. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 32 siswa. Metode penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Data dikumpulkan melalui tes lisan pretest dan posttest serta observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa yang signifikan, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 60,3 dan posttest sebesar 74,1. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal juga meningkat dari 31% pada pretest menjadi 75% pada posttest. Metode Role Playing terbukti efektif meningkatkan ketepatan penggunaan pola was/were, kelancaran berbicara, dan kepercayaan diri siswa dalam komunikasi lisan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode Role Playing memberikan dampak positif yang berarti dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi. Disarankan agar guru terus menggunakan metode ini secara konsisten dan sekolah menyediakan fasilitas pendukung untuk optimalisasi pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas variasi skenario dan melibatkan kelompok kontrol untuk memahami pengaruh metode Role Playing secara lebih komprehensif.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Metode Bermain Peran, Penelitian Tindakan Kelas, *Simple Past Tense*, Siswa Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Melalui keterampilan ini, siswa dapat menyampaikan gagasan secara lisan dengan lebih jelas dan terstruktur. Tarigan, H. G. (2015) menjelaskan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi untuk menyatakan

ide dan perasaan. Namun, keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan pengucapan kata, melainkan juga kemampuan mengolah ide menjadi kalimat yang bermakna, terutama pada tahap awal pemahaman struktur bahasa. Dalam konteks ini, penggunaan pola *was* dan *were* sangat penting apabila terjadi kesalahan akan mengganggu kejelasan pesan yang ingin disampaikan siswa. Kondisi tersebut juga terlihat pada siswa kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi, di mana masih ditemukan kesalahan penggunaan *was* dan *were* dalam kalimat sederhana.

Dalam kegiatan pembelajaran, banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan menggunakan *was* dan *were* dengan benar saat berbicara. Norlatifah, dkk. (2024) menekankan kemampuan berbicara dipengaruhi oleh kelancaran, ketepatan, kosakata, dan tata bahasa. Dalam pembelajaran, siswa sering ragu-ragu saat menjawab pertanyaan lisan. Mereka cenderung memberi jawaban singkat atau memilih diam karena takut salah. Hal ini menunjukkan bahwa kelemahan tata bahasa berpengaruh pada kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi.

Selain itu, rendahnya kemampuan berbicara siswa dipengaruhi oleh terbatasnya kesempatan untuk berlatih secara lisan di kelas. Fitriyani & Nugroho (2022) menyatakan bahwa kegiatan *role play* dapat meningkatkan keberanian siswa untuk berbicara. Dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa banyak didominasi latihan tertulis sehingga hanya sedikit yang terlibat aktif secara lisan. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa tampak pasif saat diminta berbicara. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa menggunakan bahasa Inggris secara spontan.

Metode *Role Playing* dianggap sebagai salah satu cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hamdani, S. (2020) menekankan cara ini efisien untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat melatih penggunaan *was* dan *were* dalam situasi yang lebih nyata. Dibandingkan dengan latihan tertulis, metode ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa dapat belajar dari kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara bertahap.

Secara teori, kemampuan berbicara menuntut siswa menyampaikan pikiran dan perasaan secara lisan dengan bahasa yang mudah dipahami pendengar. Puspitasari et al. (2024) menyebutkan bahwa kemampuan berbicara mencakup aspek kelancaran, ketepatan, pengucapan, kosakata, dan tata bahasa. Pada siswa sekolah dasar, aspek ketepatan tata bahasa menjadi bagian penting karena berkaitan langsung dengan kejelasan makna tuturan. Penggunaan pola *was* dan *were* merupakan salah satu bentuk ketepatan dasar yang perlu

dikuasai siswa. Oleh karena itu, siswa perlu difasilitasi melalui kegiatan belajar yang mendorong latihan berbicara secara terarah.

Kurangnya kesempatan dalam proses pembelajaran membuat siswa cenderung pasif saat diminta berbicara. Mukhammad Bakhrudin et al. (2021) menekankan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang bersifat interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Pada kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi, kebutuhan akan pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa terlihat dari minimnya partisipasi lisan siswa. Banyak siswa masih merasa malu dan ragu untuk menggunakan bahasa Inggris saat berbicara. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu menciptakan situasi komunikasi yang lebih hidup dan bermakna.

Metode *Role Playing* diharapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Prasetyo et al. (2024) menjelaskan adanya peningkatan kelancaran berbicara siswa setelah penerapan metode tersebut. Purwanti & Umami, (2025) juga menemukan adanya peningkatan pada aspek ketepatan berbicara siswa. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* memiliki potensi yang kuat untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan ini menjadi dasar pertimbangan dalam memilih metode *Role Playing* sebagai alternatif pemecahan masalah di kelas.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam penggunaan pola *was* dan *were*. Permasalahan ini terlihat jelas pada siswa kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi yang masih mengalami kesulitan saat berbicara dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Role Playing* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada penggunaan *was* dan *were*. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang lebih aktif dan bermakna.

2. KAJIAN TEORITIS

Setyonegoro et al. (2020) menjelaskan bahwa, kemampuan berbicara merupakan proses menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan secara lisan menggunakan bahasa yang dapat dipahami pendengar. Keterampilan ini mencakup lima komponen utama yaitu kelancaran (*fluency*), ketepatan (*accuracy*), pengucapan (*pronunciation*), kosakata (*vocabulary*), dan tata bahasa (*grammar*). Pada siswa sekolah dasar, berbicara menjadi keterampilan dominan karena berada pada tahap *concrete operational* menurut *Piaget* dalam Dewani Harhap (2024), siswa mulai mampu mengolah ide konkret menjadi wacana lisan.

Pola *was* dan *were* merupakan bentuk *Simple Past Tense to be* yang menunjukkan keberadaan atau keadaan di masa lampau. *Was* digunakan untuk subjek *I, he, she, it*, sedangkan *were* untuk *you, we, they*. Ketepatan penggunaan pola ini penting karena kesalahan mengganggu penyampaian pesan. Santoso & Sukadari (2022) menekankan struktur ini harus diajarkan melalui konteks komunikatif, bukan hafalan, agar siswa dapat mengaplikasikannya spontan dalam *speaking*.

Muthi'ah et al. (2022) menambahkan *role playing* merupakan metode pembelajaran aktif karena siswa memerankan karakter untuk melatih komunikasi. Larsen-Freeman, D. (2015) mengklasifikasikan *role play* sebagai strategi *student-centered* yang mendorong keterlibatan maksimal. Prosesnya meliputi pemilihan skenario, pembagian peran, latihan dialog, performa, dan refleksi. Metode ini efektif karena menciptakan *low-anxiety environment* dan memfasilitasi noticing struktur grammar secara natural.

Pembelajaran aktif Balqis A (2020) menjelaskan siswa belajar efektif melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). *Role playing* sejalan dengan prinsip ini karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi menciptakan makna melalui interaksi. Nurahma et al. (2025) menambahkan bahwa metode ini meningkatkan *self-confidence* siswa karena mengurangi tekanan performa individu melalui konteks permainan. Kajian teoritis ini menjadi landasan penerapan *role playing* untuk meningkatkan *speaking was/were* siswa kelas VI SDN Wetan 01 Pagi. Kerangka teori tersebut menjadi dasar kuat untuk menerapkan *role playing* dalam pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris peserta didik kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi, khususnya dalam penggunaan pola *Simple Past Tense (was/were)*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek seluruh siswa kelas VI, yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, di mana pada tahap perencanaan disusun perangkat pembelajaran dan skenario *Role Playing*, tahap perencanaan, guru yang juga berperan sebagai peneliti menyusun rencana pembelajaran serta skenario *Role Playing* yang menekankan penggunaan pola *was/were* dalam situasi komunikasi sehari-hari. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, metode *Role Playing* diterapkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan dan berlatih dialog sesuai skenario yang telah disiapkan. Peserta didik tampil di depan kelas sambil menggunakan pola

kalimat yang benar, dengan bimbingan guru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan metode *Role Playing*, dilakukan pretest pada tanggal 6 Oktober 2025 di kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam berbicara menggunakan pola *Simple Past Tense*, khususnya penggunaan “*was*” dan “*were*”. Tes lisan dilakukan dengan meminta peserta didik menjawab pertanyaan, menyusun kalimat, dan mendeskripsikan situasi tertentu secara lisan. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan presensi, kemudian guru menanyakan pengetahuan awal siswa mengenai pola *was/were*. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan, sering berhenti di tengah kalimat, dan kurang percaya diri. Banyak yang mencampur penggunaan bentuk present tense dengan past tense sehingga ketepatan pola *was/were* masih rendah.

Nilai rata-rata *pretest* siswa hanya 60,3, dengan 10 dari 32 peserta (31%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70), sementara 22 peserta (69%) belum tuntas. Tabel di bawah ini memperlihatkan distribusi nilai hasil *pretest* siswa.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kemampuan Berbicara Pola *Simple Past Tense* Siswa Kelas VI SD Negeri Wetan 01 Pagi.

Kategori Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Peserta	Persentase
Sangat Baik	86-100	1	3%
Baik	76-85	3	9%
Cukup	70-75	6	19%
Kurang	60-69	10	31%
Sangat Kurang	<65	12	38%
Jumlah		32	100%

Dari kondisi ini, terlihat bahwa kemampuan berbicara siswa tergolong rendah, terutama dari segi ketepatan pola kalimat dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* dirasa perlu untuk meningkatkan aktivitas berbicara dan penguasaan pola *Simple Past Tense* secara menyenangkan dan interaktif.

Siklus 1

Setelah pelaksanaan *pretest*, pembelajaran dilanjutkan dengan siklus I menggunakan metode *Role Playing*. Pada tahap ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4–5 orang. Setiap kelompok diberikan skenario

sederhana yang berfokus pada penerapan pola *was/were* dalam percakapan sehari-hari.

Kegiatan dimulai dengan guru membuka pelajaran secara formal melalui salam, berdoa bersama, dan melakukan presensi. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa mampu membentuk kalimat *Simple Past Tense* dengan tepat dan percaya diri dalam penggunaannya.

Kegiatan inti berlangsung selama kurang lebih 90 menit. Pada sesi ini, siswa aktif memainkan peran sesuai skenario yang telah diberikan. Guru berkeliling mengamati, memberikan bimbingan, serta langsung mengoreksi jika ditemukan kesalahan dalam penggunaan pola *was/were*. Observasi guru menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik dibandingkan kondisi pada *pretest*. Beberapa peserta sudah mulai berani berbicara di depan kelompok dan menggunakan pola *was/were* secara lebih tepat, meskipun ada pula yang masih bergantung pada bantuan teman sekelompok.

Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 68,7, dengan 18 siswa (56%) yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70), dan 14 siswa (44%) yang belum tuntas.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I Menggunakan Metode *Role Playing* pada Materi *Simple Past Tense (was/were)* di Kelas VI SD Negeri Wetan 01 Pagi.

Kategori Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Peserta	Persentase
Sangat Baik	86-100	2	6%
Baik	76-85	6	19%
Cukup	70-75	10	31%
Kurang	60-69	8	25%
Sangat Kurang	<65	6	19%
Jumlah		32	100%

Siswa mulai menunjukkan keberanian berbicara di depan teman-temannya. Penggunaan pola *was/were* menjadi lebih tepat dan partisipasi mereka juga meningkat dibandingkan sebelum *pretest*. Namun, beberapa siswa masih kurang aktif dan lebih cenderung bergantung pada teman sekelompoknya. Refleksi guru menyatakan bahwa instruksi skenario perlu diperjelas, pembagian peran harus dibuat lebih terstruktur, serta pendampingan guru harus lebih optimal untuk membantu siswa yang masih pasif. Masukan ini menjadi dasar perbaikan untuk pelaksanaan Siklus II.

Siklus II

Pembelajaran dilanjutkan dengan Siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2025, tepat satu minggu setelah pretest. Pada siklus ini, guru menambahkan variasi skenario *Role Playing* yang lebih kompleks dan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti video singkat yang menampilkan situasi sehari-hari dengan penggunaan pola *was/were*. Siswa kembali dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang. Mereka diminta menyusun dialog, bergantian berperan, serta mempresentasikan hasil percakapan di depan kelas. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, presensi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran supaya siswa mampu menggunakan pola Simple Past Tense dengan tepat, lancar, dan percaya diri.

Selama kegiatan inti yang berlangsung sekitar 90 menit, siswa lebih aktif berdiskusi, memperhatikan penjelasan guru, dan berani tampil mempraktikkan dialog di depan kelas. Observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dibandingkan dengan Siklus I. Siswa yang sebelumnya pasif kini tampak lebih fokus, percaya diri, dan terlibat penuh dalam setiap tahap permainan peran.

Hasil evaluasi akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,1 dengan 24 siswa (75%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70), sementara 8 siswa (25%) belum mencapai ketuntasan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II pada Materi *Simple Past Tense (was/were)* di Kelas VI SD Negeri Wetan 01 Pagi.

Kategori Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Peserta	Persentase
Sangat Baik	86-100	4	13%
Baik	76-85	8	25%
Cukup	70-75	12	38%
Kurang	60-69	5	16%
Sangat Kurang	<65	3	9%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori “cukup” dan “baik”, yang menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara menggunakan pola *was/were* dibandingkan pretest. Persentase siswa yang tuntas secara klasikal meningkat menjadi 75%, artinya sebagian besar siswa sudah mampu menggunakan pola Simple Past Tense dengan lebih tepat dan percaya diri. Hanya sebagian kecil siswa yang masih berada pada

kategori “kurang” dan “sangat kurang”, sehingga guru perlu memberikan pendampingan tambahan agar seluruh siswa mencapai ketuntasan.

Secara keseluruhan, tabel ini memperlihatkan keberhasilan metode Role Playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi, baik dari segi ketepatan penggunaan pola kalimat, kelancaran berbicara, maupun kepercayaan diri siswa.

Perbandingan pretest dan posttest

Setelah melaksanakan pretest pada tanggal 6 Oktober 2025 dan pembelajaran menggunakan metode Role Playing selama dua siklus, dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas VI SDN Negeri Wetan 01 Pagi dalam menggunakan pola Simple Past Tense (was/were). Hasil pengukuran menunjukkan peningkatan yang nyata, baik dari segi nilai maupun ketuntasan belajar.

Rata-rata nilai pretest siswa adalah 60,3, dengan 10 siswa (31%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70), sementara 22 siswa (69%) belum tuntas. Setelah menjalani pembelajaran dua siklus, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 74,1, dengan 24 siswa (75%) mencapai KKM dan 8 siswa (25%) yang belum tuntas.

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VI dalam Penguasaan Pola *Simple Past Tense* (was/were) Sebelum dan Setelah Penerapan Metode *Role Playing* di SD Negeri Wetan 01 Pagi.

Tahap Tes	Siswa Tuntas	Persentase	Siswa Tidak Tuntas	Persentase
Pretest	10	31%	22	69%
Posttest	24	75%	8	25%

Berdasarkan tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan signifikan dalam persentase ketuntasan belajar sebesar 44%, dari awalnya hanya 31% siswa yang tuntas pada pretest menjadi 75% pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif yang kuat setelah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran. Peningkatan ini bukan hanya mencerminkan kemampuan siswa menjawab soal atau memahami materi secara teori, tetapi juga keberhasilan mereka dalam menerapkan pola *was/were* dalam komunikasi lisan yang lebih nyata.

Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 60,3 menjadi 74,1, atau bertambah sebesar 13,8 poin. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa tidak hanya memahami pola *Simple Past Tense*, tetapi juga mampu menggunakan pola tersebut dengan lebih tepat

dalam percakapan sehari-hari. Dengan demikian, kenaikan nilai rata-rata ini menegaskan efektivitas metode Role Playing dalam membangun keterampilan berbicara yang mencakup aspek *accuracy*, *fluency*, dan keberanian dalam menyampaikan gagasan. Dari segi keterampilan berbicara, kemajuan siswa terlihat melalui tiga indikator utama:

1. Ketepatan Penggunaan Was/Were (Accuracy)

Sebelum tindakan, banyak siswa masih mencampur penggunaan *is/are* dalam situasi lampau atau belum mampu menentukan subjek yang tepat untuk *was* maupun *were*. Setelah kegiatan Role Playing, siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan pola lampau secara spontan karena mereka melakukan praktik berulang melalui dialog, adegan, dan skenario. Pengalaman bermain peran ini menempatkan siswa dalam situasi yang menuntut mereka berpikir cepat dan menyesuaikan struktur kalimat sesuai konteks, sehingga akurasi penggunaan pola kalimat meningkat.

2. Kelancaran Berbicara (Fluency)

Role Playing mendorong siswa untuk berbicara tanpa terlalu bergantung pada teks atau hafalan. Pembelajaran yang berbasis penggunaan bahasa secara langsung membuat siswa lebih lancar mengucapkan kalimat demi kalimat. Kelancaran ini tampak ketika siswa merespons pertanyaan, menceritakan pengalaman masa lalu, atau menjelaskan peran yang sedang mereka jalani. Perubahan signifikan dalam aspek kelancaran tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif lebih efektif meningkatkan kemampuan berbicara dibandingkan metode ceramah.

3. Kepercayaan Diri dan Partisipasi (Confidence dan Activeness)

Observasi guru dan catatan lapangan menunjukkan bahwa selama kegiatan *Role Playing*, siswa lebih berani tampil di depan kelas. Mereka terlihat antusias dalam memerankan tokoh, berdiskusi dalam kelompok, dan berimprovisasi sesuai skenario. Metode ini memberikan ruang aman bagi siswa untuk berlatih tanpa takut melakukan kesalahan. Suasana kelas yang lebih hidup dan komunikatif membantu mengurangi kecemasan berbahasa (*language anxiety*), yang sebelumnya menjadi penghambat utama kemampuan berbicara siswa.

Perubahan suasana kelas juga berdampak pada hasil belajar. Pada siklus awal, beberapa siswa masih malu dan kurang aktif berpartisipasi. Setelah beberapa kali melakukan latihan peran, mereka menjadi lebih terbuka, aktif bertanya, dan mau mencoba berbicara meskipun terkadang masih melakukan kesalahan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan, sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial mampu meningkatkan kemampuan komunikasi.

Secara keseluruhan, *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, khususnya dalam penggunaan pola Simple Past Tense (*was/were*). Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Ristianisa (2021) serta Piscesa dan Permana Aji (2024) yang menemukan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi berbicara, memperkuat pemahaman tata bahasa dalam konteks nyata, membuat pembelajaran lebih bermakna, dan meningkatkan keberanian siswa.

Dengan demikian, peningkatan nilai dan keterlibatan siswa merupakan dampak langsung dari penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan memberikan ruang ekspresi yang lebih bebas. *Role Playing* membantu siswa menguasai struktur *was/were* sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih luas, seperti kelancaran berbicara, kemampuan berinteraksi, dan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas VI SD Negeri Wetan 01 Pagi, khususnya dalam penggunaan pola *Simple Past Tense* (*was/were*). Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 31% pada *pretest* menjadi 75% pada *posttest* setelah dua siklus pembelajaran. Metode ini terbukti mampu meningkatkan ketepatan penggunaan pola *was/were*, kelancaran berbicara, serta kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan kalimat secara lisan. Pembelajaran yang interaktif dan komunikatif membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memahami pola kalimat dalam konteks nyata. Selain itu, suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan turut mengurangi kecemasan berbahasa, yang sebelumnya menjadi hambatan bagi siswa dalam berbicara. Dengan demikian, metode Role Playing efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar secara menyeluruh.

Saran

Kedepannya, guru disarankan untuk menerapkan metode Role Playing. Terutama pada materi yang memerlukan praktik komunikasi langsung. Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas dan media pendukung agar kegiatan ini berjalan optimal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variasi skenario *Role Playing* dan melibatkan kelompok kontrol agar hasilnya maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Balqis A. (2020). *Psikologi Pembelajaran Bahasa*. Erlanngga.
- Dewani Harhap, F. (n.d.). Penerapan Metode Role Play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 213-220. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i3.1088>
- Hamdani, S. (2020). *Principles of language learning and teaching* (7th ed.). Pearson.
- Larsen-Freeman, D. (2015). *Techniques and principles in language teaching* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Mukhammad Bakhrudin, P., Shoffa, S., Holisin, I., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, W., Pudyastuti, Z. E., Zainuddin, M., Alam, V., & Kurniawa, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar (Konsep Dasar dan Implementasinya)*.
- Muthi'ah, M., Kasiyun, S., Ghufon, H. S., & Marianti, P. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5289-5298. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2543>
- Norlatifah, Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2098-2103. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.560>
- Nurahma, H., Endah Sugiharti, R., & Islam, U. (2025). Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. <https://jurnaldidaktika.org>
- Prasetyo, A., Septiawan, A., Marmuah, S., Rochwati, T., Sebelas, U., & Badran, S. (n.d.). Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series 7 (4) (2024) 501-506 Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pelajaran Bahasa Inggris di SDN Badran. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Purwanti, P., & Umami, M. (2025). Penerapan Metode Role-Play pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1050-1058. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10553>
- Puspitasari, A., Susetyo Kusumo Wardhani, I., & Puspasari, Y. (2024). Development of Counting Box Media to Improve Understanding of Addition and Subtraction of Grade II Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 192-202. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.23059>
- Santoso, P. C., & Sukadari, S. (2022). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pengalasan. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 563-568. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.333>

Setyonegoro, A., Akhyaruddin, Mp., & Hilman Yusra, Mh. (2020). Keterampilan Berbicara Komunitas Gemulun Indonesia.

Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.