



Penerapan Metode *Role Playing* dalam Praktik Wawancara untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Ika Isna Umiyati^{1*}, Lina Anggraeni², Nurhadi³

¹⁻³Guru Sekolah Dasar, SD Negeri Growong Kidul 02 Kabupaten Pati, Indonesia

Email: ¹isnaika392@gmail.com, ²linaanggraeni96@guru.sd.belajar.id, ³nurhadi683@guru.sd.belajar.id

ARTICLE INFO

Article history:

18 April 2026

Received in revised form

23 Mei 2026

Accepted 12 Juni 2026

Available online

15 Juni 2026

Kata Kunci:

Keterampilan berbicara, *Role Playing*, Sekolah Dasar, Video, Wawancara.

Keywords:

Elementary School, Interview, Role Playing, Speaking Skills, Video.

DOI: <https://doi.org/xxx>

ABSTRAK

Rendahnya kompetensi komunikasi lisan siswa kelas VI, yang terlihat dari tingginya kecemasan sosial dan keterbatasan kosakata, menjadi penting dilaksanakannya penelitian ini. Tujuan utama penelitian adalah mendeskripsikan optimalisasi keterampilan berbicara siswa melalui integrasi metode *Role Playing* dan media video pada materi wawancara. Dengan mengadopsi desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis & McTaggart, penelitian ini melibatkan 19 responden sebagai subjek tindakan. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi partisipatif serta uji praktik berbicara yang diukur menggunakan rubrik penilaian standar mencakup aspek linguistik dan sikap. Hasil analisis data menunjukkan adanya tren positif yang berkelanjutan dari tahap pra-intervensi hingga siklus kedua. Persentase ketuntasan siswa melonjak drastis dari 35% pada tahap awal, menjadi 60% pada Siklus I, dan mencapai puncaknya pada angka 89% di akhir Siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa simulasi bermain peran yang didukung oleh pemodelan visual mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi siswa untuk bereksperimen dengan bahasa. Grasi media video efektif berfungsi sebagai pemodelan visual yang memperjelas artikulasi, intonasi, tempo, serta etika berkomunikasi, sekaligus menurunkan kecemasan sosial siswa. Simpulan penelitian menegaskan bahwa metode *Role Playing* dan media video efektif mentransformasi peran siswa menjadi komunikator yang aktif, berani, dan percaya diri. Strategi ini sangat direkomendasikan para pendidik untuk mengadopsi strategi ini guna menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif, partisipatif, dan berbasis kontekstual di tingkat sekolah dasar.

ABSTRACT

The low oral communication competence of sixth-grade students, as seen from their high social anxiety and limited vocabulary, makes it important to conduct this research. The main objective of the research is to describe the optimization of students' speaking skills through the integration of *Role Playing* methods and video media in interview materials. By adopting the Classroom Action Research (CAR) design of the Kemmis & McTaggart spiral model, this study involved 19 respondents as action subjects. Data collection was carried out through participatory observation techniques and speaking practice tests measured using standard assessment rubrics covering linguistic and attitudinal aspects. The results of data analysis showed a continuous positive trend from the pre-intervention stage to the second cycle. The percentage of student completion increased drastically from 35% in the initial stage, to 60% in Cycle I, and reached a peak of 89% at the end of Cycle II. These findings prove that role-playing simulations supported by visual modeling are able to create a safe learning environment for students to experiment with language. Effective video media glorification functions as a visual model that clarifies articulation, intonation, tempo, and communication ethics, while reducing students' social anxiety. The study's conclusions confirm that the role-playing method and video media effectively transform students into active, courageous, and confident communicators. Educators are highly recommended to adopt this strategy to create active, participatory, and contextual-based Indonesian language learning at the elementary school level.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk mengomunikasikan apa yang ada di dalam pikirannya. Hal ini merupakan bagian penting dari literasi dan menjadi penentu keberhasilan mereka dalam berinteraksi sosial ([Wabdaron, 2025](#)). Kemampuan ini bukan sekadar proses mekanis mengeluarkan artikulasi bunyi, melainkan aktivitas kognitif dalam menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan secara logis agar pesan mudah dipahami oleh orang lain ([Anjelina & Tarmini, 2022](#)). Di jenjang kelas VI, penguasaan keterampilan berbicara menjadi sangat penting karena siswa mulai dipersiapkan untuk menghadapi transisi ke lingkungan sosial yang lebih luas dan jenjang pendidikan yang lebih tinggi ([Ramadani & Hamza, 2025](#); [Tria Giftia et al., 2025](#)). Pembelajaran bahasa yang efektif seharusnya mampu membekali siswa dengan kompetensi komunikasi yang bukan sekadar mengasah pada kemampuan berbahasa, tetapi juga pada membangun karakter dan kepercayaan diri ([Kusyairi et al., 2024](#)). Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya implementasi materi wawancara di tingkat sekolah dasar selama ini masih bersifat teoretis, konvensional, dan minim praktik mandiri yang interaktif maupun menyenangkan. Akibatnya, siswa kerap mengalami kecemasan komunikatif, kurang percaya diri, takut salah, serta mengalami keterbatasan kosa kata dalam menyusun kalimat tanya yang efektif.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi strategi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan. [Nursabella & Astriani \(2024\)](#) menyatakan bahwa pentingnya teknik wawancara sebagai sarana melatih keberanian siswa, sementara [Rokmanah et al. \(2024\)](#) menyatakan bahwa metode *Role Playing* terbukti dapat menciptakan simulasi interaksi yang aktif. Adanya hambatan, di mana siswa mengalami kecemasan komunikatif, kurang percaya diri, dan kesulitan dalam menyusun kalimat tanya yang efektif ([Ali et al., 2023](#)). Keterbatasan kosakata, siswa kesulitan dalam menyusun kalimat tanya yang efektif dan penggunaan bahasa baku ([Annisa et al., 2025](#)). Munculnya rasa cemas dan takut salah saat berhadapan dengan lawan bicara ([Azizah, 2022](#)). Masalah ini diperparah oleh penggunaan metode pengajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan hanya menjadi pendengar ([Fawaid & Damayanti, 2024](#)). Tanpa adanya intervensi yang tepat, potensi intelektual siswa akan sulit tergali karena keterbatasan dalam mengomunikasikan pikiran secara lisan ([Asipi & Puspitaningsih, 2024](#)).

Penelitian [Anjelina & Tarmini \(2022\)](#) dan [Sarifudin & Setyawan \(2025\)](#) menekankan bahwa keterlibatan emosional dalam bermain peran secara otomatis menurunkan tingkat kecemasan siswa, sehingga ide mereka terbuka lebih lebar saat berbicara. Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* ini bukan hanya bermanfaat bagi nilai pelajaran, namun secara psikologis siswa juga. [Rokmanah et al. \(2024\)](#) menyatakan bahwa melalui peran sebagai pewawancara, siswa dipaksa untuk berpikir kritis dalam menyusun pertanyaan, sementara peran narasumber melatih ketangkasan merespons. [Haisyah et al. \(2024\)](#) menyatakan keefektifan bermain peran dalam mengasah kemampuan berbicara karena siswa merasa bermain sambil belajar.

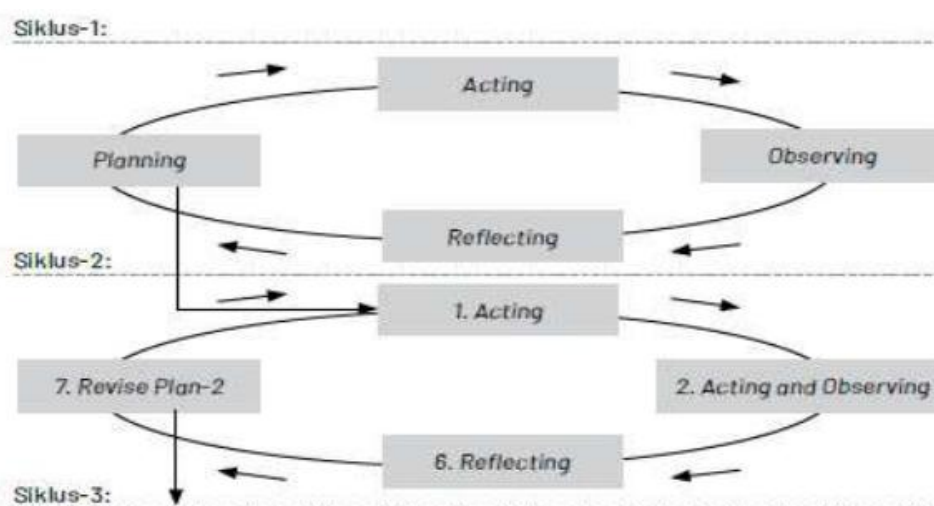
Penelitian ini muncul ketika melihat bahwa meskipun teori mengenai teknik wawancara telah diketahui, implementasinya di tingkat sekolah dasar sering kali masih bersifat teoretis dan minim praktik mandiri yang menyenangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode *Role Playing* yang dikombinasikan dengan penggunaan media video sebagai instrumen pemodelan untuk memberikan gambaran nyata mengenai etika dan teknik wawancara profesional ([Irawan et al., 2026](#)). Prioritas penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mentransformasi suasana kelas menjadi laboratorium sosial yang interaktif, sehingga siswa tidak hanya belajar sebagai subjek yang bertanya, tetapi juga belajar menyimak dan merespons ([Haisyah et al., 2024](#)).

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VI di SD Negeri Growong Kidul 02 Kabupaten Pati melalui penerapan metode *Role Playing* berbantuan media video pada materi wawancara. Penelitian ini juga berupaya membuktikan bahwa simulasi bermain peran dapat mengasah kualitas artikulasi, kelancaran, dan keberanian siswa dalam berinteraksi. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru merancang pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif guna membekali siswa menghadapi tantangan masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model dari Kemmis dan McTaggart. Metode ini dipilih karena karakteristik PTK memiliki ruang lingkup untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar secara langsung, situasional, dan berkelanjutan ([Lafendry, 2023](#); [Putri et al., 2023](#)). Penelitian dilakukan dalam dua tahap, di mana setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan,

dan refleksi (Putri et al., 2023; Utomo et al., 2024). Alur penelitian ini dirancang dalam dua tahapan prosedural, yaitu label Siklus I (penerapan metode *Role Playing* awal) dan label Siklus II (optimalisasi tindakan menggunakan bantuan pemodelan media video). Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk memastikan penilaian kemampuan bicara siswa tetap objektif selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Diagram alur penelitian

Penelitian ini melibatkan 19 siswa kelas VI SD Negeri Growong Kidul 02 Kabupaten Pati, yang terdiri atas 10 laki-laki dan 9 perempuan. Penentuan subjek ini bersifat total sampling untuk melihat efektivitas metode secara menyeluruh pada heterogenitas kemampuan siswa di kelas tersebut.

Proses pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes praktik berbicara, dan wawancara (Firdaus et al., 2023). Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas siswa untuk merekam perilaku selama simulasi, serta rubrik penilaian keterampilan berbicara yang mengacu pada instrumen PTK terstandar untuk mengukur aspek motorik dan kognitif (Muslih et al., 2022). Untuk menentukan tingkat kemampuan berbicara, dapat menggunakan komponen penilaian wawancara meliputi tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman (Nurgiyantoro, 2016; Renanda et al., 2025).

Analisis dilakukan dengan membandingkan angka ketuntasan belajar antara tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II guna melihat tingkat keberhasilannya dengan mengacu pada rumus persentase yang umum digunakan dalam PTK. Indikator keberhasilan ditetapkan

apabila minimal 85% dari total siswa yang memenuhi standar nilai minimum dalam aspek keterampilan berbicara ([Zahroh & Hilmiyati, 2024](#)). Kriteria ketuntasan belajar dengan nilai minimum standar KKM 75.

Model penelitian ini mengintegrasikan metode *Role Playing* sebagai intervensi utama. Dalam implementasinya, peningkatan keterampilan berbicara siswa dipengaruhi oleh variabel independen berupa skenario simulasi dan bantuan media video, yang berkontribusi pada variabel dependen berupa kelancaran, artikulasi, dan keberanian berpendapat. Strategi refleksi dan evaluasi pada akhir setiap siklus menjadi landasan untuk memperbaiki tahap berikutnya guna memastikan tercapainya target kompetensi ([Gusmaningsih et al., 2023](#)).

Implementasi metode *Role Playing* melibatkan persiapan matang sebelum praktik dimulai. Pembelajaran dirancang untuk mengubah suasana kelas menjadi laboratorium sosial di mana interaksi antar siswa menjadi inti kegiatan ([Jayanti et al., 2023](#); [Saputra, 2024](#)). Proses peningkatan keterampilan berbicara dilakukan melalui tahapan-tahapan. Tahap Persiapan, guru memberikan penjelasan mengenai konsep wawancara, penggunaan kata tanya 5W+1H, dan etika berkomunikasi ([Faizah et al., 2022](#); [Wijayanto et al., 2023](#)). Pada tahap ini, penggunaan media video dapat diintegrasikan untuk memberikan contoh nyata bagaimana wawancara profesional dilakukan ([Irawan et al., 2026](#)). Tahap penyusunan skenario, siswa secara berkelompok menyusun draf pertanyaan wawancara untuk memastikan siswa memiliki kesiapan konten sebelum berbicara ([Ernawati, 2023](#)). Tahap pemilihan peran, siswa menentukan pembagian peran dalam wawancara antara menjadi pewawancara atau narasumber yang bertujuan untuk melatih fleksibilitas gaya bicara siswa. Tahap simulasi, siswa mempraktikkan wawancara di depan kelas dengan fokus utama adalah pada volume suara, intonasi, dan kelancaran berbicara ([Izzati et al., 2024](#)). Tahap akhir adalah evaluasi, di mana guru dan rekan sejawat memberikan umpan balik (*feedback*). Hal ini penting untuk memperbaiki kesalahan pengucapan atau pemilihan kata secara langsung namun tetap suportif.

Kemampuan berbicara dinilai berdasarkan dua hal, yaitu unsur bahasa dan non-kebahasaan atau sikap saat berbicara ([Zahroh & Hilmiyati, 2024](#)). Unsur bahasa meliputi cara mengucapkan kata, pemilihan kata yang tepat, serta susunan kalimat. Sementara itu, unsur non-kebahasaan atau sikap mencakup rasa percaya diri, pandangan mata, gerak tubuh, dan kelancaran dalam berbicara ([Annisa et al., 2025](#)).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini dikumpulkan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Growong Kidul 02, Kabupaten Pati. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung pada aktivitas belajar dan penilaian tes praktik berbicara pada setiap akhir siklus untuk mengukur perkembangan keterampilan siswa secara berkelanjutan. Berdasarkan analisis data, terdapat kemajuan keterampilan berbicara dari tahap awal sampai Siklus II. Peningkatan ini mencakup aspek artikulasi, kelancaran, intonasi, dan keberanian siswa dalam melakukan praktik wawancara.

Kondisi awal keterampilan berbicara siswa kelas VI SD Negeri Growong Kidul 02 Kabupaten Pati, sebelum diberikan tindakan menunjukkan tingkat kompetensi yang masih rendah. Berdasarkan pengamatan di kelas, pembelajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode konvensional di mana guru lebih banyak berceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan hanya bertindak sebagai pendengar. Ketika diminta untuk melakukan praktik komunikasi lisan, sebagian besar siswa menunjukkan gejala kecemasan komunikatif yang tinggi, seperti takut salah saat berhadapan dengan lawan bicara, kurang percaya diri, dan memiliki keterbatasan kosa kata dalam menyusun kalimat tanya yang efektif. Karena perkembangan psikologis dan kemampuan berbahasa yang belum optimal, sebagian besar siswa masih kesulitan mencapai standar KKM sebesar 75.

Tabel 1. Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Tahap Prasiklus

No	Nama Siswa	Kebahasaan			Non-Kebahasaan				Total Skor	Nilai (Skor x100:70)	Ket.
		Pengucapan Kata	Pemilihan Kata	Susunan Kalimat	Rasa Percaya Diri	Pandangan Mata	Gerak Tubuh	Kelancaran Berbicara			
1	AG	6	6	6	6	6	6	6	42	60	Belum Tuntas
2	APM	5	6	6	5	6	5	6	39	56	Belum Tuntas
3	ARM	6	6	6	6	6	6	6	42	60	Belum Tuntas
4	AAM	8	8	8	8	8	8	8	56	80	Tuntas
5	ADS	7	7	6	7	6	7	6	46	66	Belum Tuntas
6	DAN	8	8	8	8	8	8	8	56	80	Tuntas
7	FNA	8	8	8	8	8	8	8	56	80	Tuntas
8	FNS	5	5	5	6	6	5	5	37	53	Belum Tuntas

9	GA	6	6	6	6	6	5	6	41	59	Belum Tuntas
10	KEP	8	7	8	8	7	8	7	53	76	Tuntas
11	MWL	6	6	5	6	6	5	5	39	56	Belum Tuntas
12	NJA	6	6	6	6	6	6	5	41	59	Belum Tuntas
13	RAY	8	8	8	8	8	8	9	57	81	Tuntas
14	RRP	6	7	6	6	6	7	7	45	64	Belum Tuntas
15	RLA	8	8	8	8	8	8	8	56	80	Tuntas
16	SBD	6	6	5	5	6	5	6	39	56	Belum Tuntas
17	VCA	6	6	6	6	6	6	6	42	60	Belum Tuntas
18	VS	7	6	7	6	6	7	6	45	64	Belum Tuntas
19	WIA	8	8	8	8	8	8	8	56	80	Tuntas
Rata-rata		6.6	6.6	6.5	6.6	6.6	6.5	6.6	45.9	65.6	35% Tuntas

Sumber: Data Penelitian 2026

Berdasarkan analisis data pada Tabel 1, tahap rasiklus menunjukkan kompetensi lisan siswa masih sangat rendah, di mana persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 35% (7 siswa tuntas) dengan nilai rata-rata 65,6. Hal ini dikarenakan pembelajaran didominasi metode konvensional melalui ceramah, sehingga memicu tingginya kecemasan komunikatif, kontak mata minim, dan draf kalimat yang kaku. Rendahnya perolehan ini dipengaruhi oleh lemahnya aspek non-kebahasaan terutama pada rasa percaya diri dan pandangan mata yang masih sangat minim saat praktik di depan kelas. Selain itu, pada aspek kebahasaan seperti susunan kalimat dan pemilihan kata yang tepat, siswa masih terlihat kaku dan menggunakan bahasa yang kurang baku. Oleh karena itu, diperlukan adanya tindakan perbaikan pembelajaran melalui metode *Role Playing*.

Sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada tahap prasiklus, peneliti merancang perbaikan pembelajaran pada Siklus I dengan menerapkan metode *Role Playing*. Pada tahap ini, guru mulai memperkenalkan materi wawancara dan memberikan orientasi dasar mengenai kata tanya serta etika berbicara. Siswa mulai diarahkan untuk menyusun draf pertanyaan secara berkelompok dan melakukan simulasi bermain peran di depan kelas. Meskipun siswa mulai menunjukkan ketertarikan karena pembelajaran yang lebih aktif, beberapa siswa masih terlihat canggung saat memerankan tugasnya, baik sebagai pewawancara maupun narasumber.

Guru secara berkala memberikan umpan balik (*feedback*) untuk membantu siswa mengatasi hambatan mental dan artikulasi yang kurang jelas selama simulasi berlangsung.

Tabel 2. Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Tahap Siklus I

No	Nama Siswa	Kebahasaan				Non-Kebahasaan			Total Skor	Nilai (Skor x100:70)	Ket.
		Pengucapan Kata	Pemilihan Kata	Susunan Kalimat	Rasa Percaya Diri	Pandangan Mata	Gerak Tubuh	Kelancaran Berbicara			
1	AG	7	7	7	7	7	7	7	49	70	Belum Tuntas
2	APM	7	7	7	7	7	6	7	48	69	Belum Tuntas
3	ARM	7	7	8	7	7	7	8	51	73	Belum Tuntas
4	AAM	8	9	8	9	8	8	9	59	84	Tuntas
5	ADS	8	8	8	8	8	7	7	54	77	Tuntas
6	DAN	8	8	8	9	8	8	8	57	81	Tuntas
7	FNA	8	9	8	8	9	8	9	59	84	Tuntas
8	FNS	7	7	7	7	7	6	6	47	67	Belum Tuntas
9	GA	7	8	7	7	8	7	7	51	73	Belum Tuntas
10	KEP	8	8	8	8	8	8	8	56	80	Tuntas
11	MWL	7	7	7	7	7	7	7	49	70	Belum Tuntas
12	NJA	7	7	7	8	7	7	7	51	73	Belum Tuntas
13	RAY	9	9	8	9	8	8	9	60	86	Tuntas
14	RRP	8	8	7	8	8	7	8	54	77	Tuntas
15	RLA	8	8	8	9	9	8	9	59	84	Tuntas
16	SBD	7	7	7	7	7	6	7	48	69	Belum Tuntas
17	VCA	8	8	8	8	8	7	8	55	79	Tuntas
18	VS	7	7	7	8	7	7	8	51	73	Belum Tuntas
19	WIA	8	9	8	9	8	8	9	59	84	Tuntas
Rata-rata		7.6	7.8	7.6	8	7.8	7.2	7.8	53.9	77	60% Tuntas

Sumber: Data Penelitian 2026

Berdasarkan analisis data pada Tabel 2, setelah diimplementasikan metode *Role Playing* ketuntasan belajar meningkat menjadi 60% (11 siswa tuntas) dengan rata-rata kelas 77. Meskipun grafik menunjukkan tren positif, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan karena beberapa siswa masih tampak canggung dan artikulasinya kurang jelas.. Beberapa kekurangan yang teramati pada Siklus I adalah masih adanya siswa yang kurang

fokus terhadap intonasi dan kelancaran berbicara, serta pertanyaan yang disusun masih terlalu kaku. Oleh karena itu, tindakan perbaikan perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan mengoptimalkan bantuan media video sebagai pemodelan visual.

Perbaikan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I, peneliti melaksanakan tindakan pada Siklus II dengan memfokuskan penggunaan media video sebagai instrumen pemodelan. Melalui tayangan video tersebut, siswa diberikan gambaran yang sangat jelas dan nyata mengenai etika, teknik pengucapan, artikulasi, tempo, serta ekspresi wajah dalam melakukan wawancara secara profesional. Hal ini mempermudah siswa dalam melakukan eksplorasi peran sosialnya. Siswa tampak lebih percaya diri dan tidak lagi merasa tertekan saat melakukan praktik simulasi di depan kelas. Suasana belajar berubah total menjadi laboratorium sosial yang sangat interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa mampu berkomunikasi secara spontan, lancar, dan berani berpendapat.

Tabel 3. Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Tahap Siklus II

No	Nama Siswa	Kebahasaan				Non-Kebahasaan			Total Skor	Nilai (Skor x100:70)	Ket.
		Pengucapan Kata	Pemilihan Kata	Susunan Kalimat	Rasa Percaya Diri	Pandangan Mata	Gerak Tubuh	Kelancaran Berbicara			
1	AG	8	9	9	9	9	8	8	60	86	Tuntas
2	APM	8	8	8	9	8	8	9	58	83	Tuntas
3	ARM	8	9	8	9	9	8	9	60	86	Tuntas
4	AAM	9	10	9	9	10	9	10	66	94	Tuntas
5	ADS	9	9	9	9	9	8	9	62	89	Tuntas
6	DAN	9	10	9	9	9	9	10	65	93	Tuntas
7	FNA	9	9	9	9	9	9	9	63	90	Tuntas
8	FNS	7	7	7	7	8	7	8	51	73	Belum Tuntas
9	GA	8	9	8	9	8	8	9	59	84	Tuntas
10	KEP	9	9	9	9	9	8	9	62	89	Tuntas
11	MWL	8	8	8	8	8	8	8	56	80	Tuntas
12	NJA	8	9	8	8	9	8	9	59	84	Tuntas
13	RAY	10	9	9	10	9	9	10	66	94	Tuntas
14	RRP	9	9	9	9	9	8	9	62	89	Tuntas
15	RLA	9	9	9	9	10	9	10	65	93	Tuntas
16	SBD	7	7	7	7	8	7	8	51	73	Belum Tuntas
17	VCA	9	9	9	9	9	8	9	62	89	Tuntas
18	VS	8	9	8	9	9	8	9	60	86	Tuntas
19	WIA	9	10	9	9	10	9	9	65	93	Tuntas
Rata-rata		8.6	8.9	8.5	8.8	8.9	8.3	9.1	61.1	87.3	89% Tuntas

Sumber: Data Penelitian 2026

Berdasarkan analisis data pada Tabel 3, hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada Siklus II Pada tahap ini, tindakan dioptimalkan dengan memfokuskan penggunaan media video sebagai instrumen pemodelan visual. Hasilnya mengalami lonjakan drastis, di mana ketuntasan klasikal mencapai 89% (17 siswa tuntas) dengan nilai rata-rata kelas 87,3. Capaian ini secara empiris telah melampaui indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebesar 85% telah berhasil dipenuhi dan dilampaui dengan baik. Peningkatan ini membuktikan secara empiris bahwa integrasi metode *Role Playing* yang didukung media video sebagai pemodelan visual mampu secara efektif mengasah kualitas artikulasi, kelancaran, serta menumbuhkan keberanian siswa dalam berkomunikasi secara lisan.

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siswa (N=19)

No	Indikator	Hasil			Rata-Rata Perubahan
		PreTest	Siklus I	Siklus II	
1	Jumlah Siswa Tuntas	7	11	17	5 Siswa/Siklus
2	Persentase Ketuntasan	35%	60%	89%	27%
3	Nilai Rata-Rata Kelas	62	71	84	11 Poin

Sumber: Data Nilai Praktik Wawancara Kelas VI

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa pada tahap prasiklus, hanya 35% siswa yang mencapai KKM. Setelah menerapkan metode bermain peran dengan alur pembelajaran yang sederhana, ketuntasan meningkat menjadi 60%. Capaian tertinggi diperoleh pada Siklus II sebesar 89%, ini menunjukkan hasil di atas standar ketuntasan kelas yang ditetapkan, yaitu 85%.



Gambar 1. Praktik mengajar prasiklus



Gambar 2. Praktik mengajar siklus I



Gambar 3. Praktik mengajar siklus II



Gambar 4. Praktik mengajar siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan, berikut adalah pembahasan per aspek secara rinci. Aspek kebahasaan dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu pengucapan kata, pemilihan kata, dan susunan kalimat. Pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan, kemampuan kebahasaan siswa kelas VI masih tergolong rendah yang ditandai dengan penggunaan kosa kata yang terbatas serta kesulitan dalam menyusun kalimat tanya yang efektif dan baku. Setelah dilakukan tindakan perbaikan, terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek kebahasaan siswa di setiap siklusnya. Pada Siklus II, rata-rata skor aspek pengucapan kata mencapai 8,6, pemilihan kata mencapai 8,9, dan susunan kalimat mencapai 8,5. Peningkatan ini terjadi karena pada tahap persiapan dan penyusunan skenario, siswa dibimbing untuk menyusun draf pertanyaan wawancara terlebih dahulu agar memiliki kesiapan konten sebelum berbicara. Sejalan dengan penelitian [Ernawati \(2023\)](#) penyusunan draf pertanyaan sangat efektif untuk memastikan kesiapan siswa sebelum melakukan praktik berbicara.

Metode *Role Playing* berhasil mengubah kelas menjadi laboratorium sosial yang aman bagi siswa untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa rasa takut salah. Sejalan dengan temuan [Anjelina & Tarmini \(2022\)](#) yang menegaskan bahwa keterlibatan emosional dalam bermain peran secara otomatis mampu menurunkan tingkat kecemasan psikologis siswa secara drastis. Selain itu, integrasi media video pada Siklus II memberikan stimulus audio-visual yang memperjelas artikulasi, intonasi, dan etika berkomunikasi secara nyata. [Irawan et al. \(2026\)](#) bantuan media visual dalam metode *Role Playing* dapat membantu siswa sekolah dasar untuk lebih cepat memahami materi komunikasi lisan yang sulit melalui contoh yang nyata.

Aspek non-kebahasaan atau sikap dalam penelitian ini mencakup indikator rasa percaya diri, pandangan mata, gerak tubuh, dan kelancaran berbicara. Pada tahap prasiklus,

siswa didominasi oleh kecemasan komunikatif yang tinggi, seperti takut salah saat berhadapan dengan lawan bicara dan kurangnya kontak mata serta kelancaran saat berbicara di depan kelas. Namun, setelah diimplementasikan metode *Role Playing* yang dikombinasikan dengan media video pada Siklus II, aspek non-kebahasaan siswa mengalami lonjakan yang sangat positif. Rata-rata skor rasa percaya diri siswa naik menjadi 8,8, pandangan mata menjadi 8,9, gerak tubuh menjadi 8,3, dan kelancaran berbicara mencapai angka tertinggi yaitu 9,1. Perubahan sikap ini terjadi karena metode *Role Playing* berhasil mengubah suasana kelas menjadi laboratorium sosial yang aman bagi siswa untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa rasa takut salah. Keterlibatan emosional dalam bermain peran secara otomatis mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa ([Anjelina & Tarmini, 2022](#)).

Melalui simulasi peran sebagai pewawancara dan narasumber, siswa juga dituntut untuk berpikir kritis dan tangkas dalam merespons, siswa memiliki kesempatan untuk mempraktikkan menggunakan bahasa Indonesia yang santun dalam konteks yang menyerupai realita kehidupansosial siswa ([Rokmanah et al., 2024](#)). [Haisyah et al. \(2024\)](#) menyatakan metode bermain peran sangat efektif mengasah kemampuan berbicara karena siswa merasa sedang bermain sambil belajar, sehingga menumbuhkan keberanian dan motivasi mereka secara alami. Keterlibatan aktif siswa dalam mensimulasikan skenario dunia nyata membantu memperkuat pemahaman dan motivasi belajar siswa ([Fu & Li, 2025](#)).

Aspek ketuntasan mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh dengan mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 85% siswa mencapai KKM. Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya tren kenaikan yang sangat drastis dari tahap awal hingga Siklus II. Pada tahap prasiklus, persentase ketuntasan belajar siswa sangat rendah yaitu hanya mencapai 35% dengan rata-rata nilai kelas 62. Setelah tindakan Siklus I dilaksanakan menggunakan metode *Role Playing*, ketuntasan belajar meningkat menjadi 60% dengan rata-rata nilai kelas 71. Puncaknya pada Siklus II, setelah dioptimalkan dengan pemodelan video, ketuntasan klasikal melonjak hingga 89% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 84. Hasil ini membuktikan bahwa target indikator keberhasilan sebesar 85% telah berhasil dilampaui dengan baik. Peningkatan hasil belajar yang sejalan dengan penelitian [Gaspar et al., \(2026\)](#) dan [Wiliani et al. \(2025\)](#) metode bermain peran sangat efektif meningkatkan *speaking skill* karena melibatkan partisipasi aktif siswa secara total.

Lebih lanjut, penelitian [Rizal \(2025\)](#) keefektifan metode bermain peran dalam memicu motivasi dan kemampuan bicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivisme sosial, di mana pengetahuan dibentuk melalui interaksi antarindividu dalam konteks budaya dan sosial yang nyata dan bermakna. Perubahan sikap dari pasif menjadi aktif bertanya menunjukkan bahwa kegiatan ini meningkatkan kemampuan berpikir, perilaku, serta hubungan sosial siswa dan kematangan perilaku komunikasi ([Az-Zahara et al., 2026](#)). Secara terapan, hasil ini berimplikasi pada strategi guru untuk lebih berani meninggalkan metode ceramah dan beralih ke metode yang berbasis aktivitas (*activity-based learning*). Guru dapat menggunakan rubrik penilaian yang komprehensif untuk memberikan umpan balik yang konstruktif bagi perkembangan motorik dan lisan anak ([Muslihin et al., 2022](#)). Metode *Role Playing* yang dihasilkan tidak hanya konsisten secara teks, tetapi juga memiliki kedalaman emosi dan logika yang realistis untuk kebutuhan interaksi manusia ([Chen et al., 2025](#)). Dengan demikian, metode *Role Playing* yang diintegrasikan dengan media video materi wawancara layak untuk melatih keterampilan berbicara siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *Role Playing* yang diintegrasikan dengan media video terbukti sangat efektif dalam mengoptimalkan keterampilan berbicara, meningkatkan keberanian, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar pada praktik wawancara. Kolaborasi strategi ini mampu mentransformasi suasana kelas menjadi laboratorium sosial yang interaktif, menstimulasi keterlibatan emosional siswa secara total, serta menurunkan tingkat kecemasan sosial dan hambatan komunikatif secara drastis dari tahap prasiklus hingga Siklus II. Sebagai implikasi praktis, disarankan kepada para guru sekolah dasar untuk mengadopsi dan mengembangkan metode simulasi peran berbantuan media video ini sebagai salah satu strategi alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, inovatif, menyenangkan, dan partisipatif guna membekali kemampuan komunikasi lisan siswa sejak dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan rekan guru di SD Negeri Growong Kidul 02 Pati atas izin dan bantuan fasilitas kelas sehingga pengambilan data berjalan lancar. Apresiasi khusus ditujukan kepada para siswa kelas VI atas partisipasi aktif dan antusiasme mereka selama mengikuti rangkaian metode *Role Playing* ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ali, Z., Akib, I., & Rukli. (2023). Identifikasi Kesulitan Berbicara Siswa di SD Inpres Pakkolompo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 1726–1741. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1423>
- Anjelina, N., & Tarmine, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Annisa, Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhlisoh, 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>
- Asipi, L. S., & Puspitaningsih, I. (2024). Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Masalah Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 9464–9474. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/15506>
- Az-Zahara, N. L., Oktrifianty, E., Maharani, R., & Ivanna, A. (2026). Analisis Penilaian Sikap Pada Peserta Didik Di Kelas IV Pada Proses Pembelajaran Berdasarkan Wawancara Walikelas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1211(1), 20–29. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11254>
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Journal of Education Research*, 4(103), 121–131. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i1.275>
- Chen, C., Yao, B., Zou, R., Hua, W., Lyu, W., Li, T. J.-J., & Wang, D. (2025). Towards a Design Guideline for RPA Evaluation: A Survey of Large Language Model-Based Role-Playing Agents. *Findings Of the Association for Computational Linguistics*, 18229–18268. <https://doi.org/10.18653/v1/2025.findings-acl.938>
- Ernawati, N. P. (2023). Implementation Of The Role Playing Method In Increasing Speaking

- Skills Material Reporting Observation Results In Class Iii Elementary School Students. *Jurnal of Islamic Elementary Education*, 49–56. <https://doi.org/10.35896/jiee.v1i1.213>
- Faizah, R. A., Mubaidillah, M., & Putri, O. T. D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Menggunakan Model Role Playing di Sekolah Dasar Negeri 179/II Lembah Kuamang. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 19–38. <https://doi.org/10.51311/el-madib.v2i1.356>
- Fawaid, A., & Damayanti, A. D. (2024). Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 145–162. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2914>
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1443/818>
- Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of Role-play Method : A Meta-analysis. *International Journal or Instruction*, 18(1), 309–324. <https://e-iji.net/ats/index.php/pub/article/view/696>
- Gaspar, A., Philippe, G., Thewissen, D., & Bardiau, M. (2026). Developing pharmacy students ' soft skills by combining graphic medicine and role-playing simulations : A mix-method study. *International Pharmaceutical Federation*, 26(1), 49–61. <https://doi.org/10.46542/pe.2026.261.4961>
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1445>
- Haisyah, S., Haliq, M. I., & Masnur. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V UPT SDN 25 Limbuang. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 7(2), 473–483. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4588>
- Irawan, D., Ferdiansyah, R., Afdila, I., & Putra, I. A. (2026). Peningkatan Keaktifan Berbicara Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Metode Role Playing dibantu Media Video. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 9(024), 65–75. <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta/article/view/4983>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, 17(1), 134–142. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.242>
- Jayanti, R., Verawati, A. A., Azis, M. A., Hidayat, T., & Lestari, T. W. (2023). Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VI SD Ketapangkuning.

- Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 25–33.
<https://doi.org/10.22437/pena.v13i2.29522>
- Kusyairi, Ad, F. F., & Habibatul Ummah. (2024). Menumbuhkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah. *Demagogi Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 2(4), 239–251. <https://doi.org/10.61166/demagogi.v2i4.58>
- Lafendry, F. (2023). Ruang Lingkup PTK. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 142–150. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i2.520>
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Nursabella, M. L., & Astriani, L. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Teknik Wawancara Siswa Kelas 5 SDN Benda Baru 03. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 2(1), 669–676. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23619>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Putri, Y., Nurhuda, A., & Huda, A. A. S. (2023). Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas : Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 9–16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.119>
- Ramadani, R., & Hamza, R. A. (2025). Mengembangkan Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 66–79. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/jpb/article/view/12430/2696>
- Renanda, C. A., Yunus, M., & Rachmawati, S. (2025). Improving Speaking Proficiency Via Role-Play: An Investigation From Indonesian Secondary Schools. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 10(2), 191–205. <https://doi.org/10.21462/educasia.v10i2.348>
- Rizal, S. (2025). Improving the Speaking Skills of Fifth Grade Students through the Role Playing Learning Model in Indonesian Language Subjects at SDN 1 Mamben Lauk. *Journal of Islamic Education Studies*, 3(3), 166–177. <https://doi.org/10.66886/alfaiza-jies.v3i3.224>
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Wiyudia, N. (2024). Analisis Metode Role Playimg Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 2548–6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/44863/25199>

- Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.43>
- Sarifudin, S., & Setyawan, W. H. (2025). The Effect of Using Role-Play Method in Improving Speaking Skills of Basic Level Students At Central Course. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 29–35. <https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.5190>
- Tria Giftia, Mulyana, F., Mudmainna, & Dilla. (2025). Keterampilan Berbicara sebagai Pilar Literasi Lisan dalam Kurikulum Merdeka. *Pedagogical Education and Review of Linguistics*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.58230/pearl.v1i3.383>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wabdaron, D. Y. (2025). *Terampil Berbicara dengan Metode PBM*.
- Wijayanto, A., Zuhdi, A., Muhyi, M., Badaru, B., & Pradana, D. A. (2023). Teknologi Era Society pada Dunia Pendidikan. In *Akademia Pustaka*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/gshx9>
- Wiliani, K., Ketut, L., & Widhiasih, S. (2025). Role Play in Improving Students' Speaking Skill. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*, 23(2), 82–89. <https://doi.org/10.23887/ika.v23i2.95939>
- Zahroh, F. L., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1052–1062. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5049>