



## **Meningkatkan Metode Bermain Peran dalam Menceritakan kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar**

**Bilqis Amirah<sup>1✉</sup>, Vevy Liansari<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail : [amirahrisma01@gmail.com](mailto:amirahrisma01@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya pembelajaran secara formal disekolah pembelajaran di sekolah terjadi antara guru peserta didik disebut belajar untuk memberikan kemudahan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan anak dalam menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan dengan menggunakan gambar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif-eksperimen. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi suatu treatment (X) dan diberi post-test (O). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan anak dalam menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan dengan menggunakan gambar melalui pretest dan posttest dengan nilai rata-rata hasil belajar dari 44,43 meningkat menjadi 87,50. Hasil pengujian normalitas terhadap nilai pretest adalah 0,297 dan nilai posttest adalah 0,27, yang berarti bahwa nilai normalitas dengan Asymp. Sig (2 tailed) > 0,05 memenuhi sebaran normal. Hasil pengujian t diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yaitu  $0,000 \leq 0,05$ , berarti bahwa terdapat pengaruh dari pengerjaan posttest dengan pemberian perlakuan terhadap Meningkatkan Metode Bermain Peran Dalam Menceritakan kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar pada kelas IV SD Muhammadiyah Ngaban 9.

**Kata Kunci:** Bermain peran, Metode belajar, Posttest, Pretest

### **Abstract**

*This research is motivated by the importance of formal education in schools. Learning in schools occurs between teachers and students, referred to as learning to facilitate the understanding of what teachers convey in the field of education. This research aims to understand the learning process to enhance children's skills in retelling stories that have been narrated using pictures. The research method used in this study is quantitative-experimental research. The design involves a single group given a pre-test (O), then subjected to treatment (X), and finally given a post-test (O). The research results show that improving children's skills in retelling the content of stories narrated using pictures through pre-tests and post-tests with an average learning outcome score of 44.43, increasing to 87.50. The normality test results indicate normality for pre-test scores (0.297) and post-test scores (0.27), which means that normality values with Asymp. Sig (2-tailed) > 0.05 is normal distribution criteria. The t-test results show a significance value (2-tailed) of the influence of role-playing methods on storytelling skills of folktales as  $0.000 \leq 0.05$ , indicating that there is an influence of post-test implementation with treatment on enhancing the Role-Playing Method in retelling Folktales of Elementary School Students in the fourth grade at SD Muhammadiyah Ngaban 9.*

**Keywords:** Role-playing, Learning method, Post-test, Pre-test

Copyright (c) 2023 Bilqis Amirah, Vevy Liansari

✉ Corresponding author :

Email : [amirahrisma01@gmail.com](mailto:amirahrisma01@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5608>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya diarahkan untuk melengkapi pengetahuan saja, namun sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan itu sangat erat sekali hubungannya dengan keterampilan yang lain (Purwanto, 2017). Pada aspek berbicara misalnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk berbicara secara efektif dan efisien untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, kritikan, dan pendapat dalam berbagai bentuk kepada lawan berbicara sesuai dengan konteks pembicaraan. Memiliki kemampuan berbicara merupakan anugerah bagi setiap manusia. Berkat kemampuan ini, setiap orang mampu berkomunikasi dengan orang lain. Objek yang disampaikan pun beragam, dari sekedar menyampaikan informasi, meminta sesuatu, mengungkapkan keinginan dan perasaan, dan lain sebagainya sebagaimana keperluan masing-masing (Monica et al., 2020).

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan guru dalam mengajar supaya peserta didik mudah memahami apa yang disampaikan, selain itu agar peserta didik tidak mudah bosan dan bisa ikut aktif terlibat pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamaluddin et al. 2019). Metode belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain (Festiawan, 2020). Metode pembelajaran yang digunakan pada setiap mata pelajaran berbeda-beda tergantung pada kreatifitas guru, tujuan yang ingin dicapai dan kesesuaian antara materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran (Himawan, 2018).

Ada banyak metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar antara, (1) Metode Studi Kasus (2) Metode Demonstrasi (3) Metode Discovery (4) Metode Jigsaw (5) Metode Diskusi Kelompok (6) Metode Bermain Peran (7) Metode Tugas Proyek dan lain-lain (Santoso et al. 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) diajarkan dari kelas satu sampai kelas enam. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menganut pembelajaran terpadu (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) yang diintegrasikan dalam suatu tema bersama dengan mata pelajaran lain (Rosidah et al., 2021). Salah satu keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik dimanapun berada. Terampil berbicara melatih dan menuntut anak didik untuk dapat berkomunikasi dengan siswa lainnya (Ilham et al., 2020).

Salah satu strategi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berbicara yaitu dengan bercerita. Keterampilan bercerita merupakan satu diantara kemampuan bahasa yang harus dikuasai siswa. Bercerita merupakan aktivitas menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun hasil rekaan (Rukiyah, 2018). Maka dapat dikatakan bahwa cerita itu bisa jadi peristiwa yang benar-benar terjadi ataupun peristiwa yang dikarang. Storytelling merupakan suatu proses kreatif anak-anak yang dalam perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya fantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan (Nursolehah, 2018).

Melalui kegiatan bercerita, peserta didik diharapkan mampu menceritakan kembali isi cerita rakyat yang telah dibaca. Keterampilan menceritakan kembali isi cerita rakyat yang telah dibaca dapat dilakukan dengan baik jika dalam pembelajaran, guru menerapkan metode atau cara belajar yang tepat agar dapat membantu peserta didik menguasai isi cerita rakyat. Namun pada kenyataannya, masih ada guru yang menggunakan metode pembelajaran yang belum tepat sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam menceritakan kembali isi cerita rakyat. Berdasarkan observasi pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 9 Ngaban, bahwa dalam

proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi tentang menceritakan kembali isi cerita rakyat yang sudah dibaca, dari observasi diketahui dari 12 orang, terdapat 2 peserta didik yang telah mampu menceritakan kembali isi cerita rakyat dengan baik dan ada 10 peserta didik yang masih merasa kesulitan untuk menceritakan kembali isi cerita rakyat tersebut. Hal ini disebabkan oleh masih ada peserta didik yang belum mampu membaca sehingga masih membutuhkan bantuan guru untuk mengeja dan peserta didik merasa malu, belum terbiasa, kurang percaya diri, takut salah. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang menulisnya kurang rapi serta kalimat-kalimat yang dituliskan masih belum jelas sehingga mengakibatkan tulisannya sulit untuk dipahami. Dalam pembelajaran juga terlihat guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada umumnya guru menggunakan metode storytelling dan tanya jawab. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi cerita rakyat.

Solusi yang diambil untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu (Pradita et al., 2021). Sedangkan menurut (Husada et al., 2019), bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyesuaian diri suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang sebagai media pengajaran dan metode pelatihan keterampilan tertentu. Berdasarkan kedua pendapat ini dapat disimpulkan bahwa, bermain peran adalah suatu cara untuk menguasai materi melalui pemeranan suatu tokoh sesuai kehidupan nyata manusia. Dalam melaksanakan metode pembelajaran bermain peran, guru perlu memperhatikan langkah-langkahnya dimana pembelajaran diawali dengan menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, kemudian memilih peran, menyusun tahapan-tahapan, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan dan tahap diskusi (Purwanto, 2017). Dengan metode bermain peran, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi cerita rakyat pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Asri et al. 2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkan penggunaan metode bermain peran nilai rata-rata pretest sebesar 77,50, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 87,50 dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,005$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Pada penelitian selanjutnya oleh (Purwanto, 2017) dengan hasil menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan bercerita isi dongeng pada siswa kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. Selanjutnya pada penelitian oleh (Deprianti et al., 2022) menunjukkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) di tolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya ada pengaruh media wayang terhadap keterampilan berbicara pada anak usia dini kelompok B Fatahul Wardah Palembang. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Hambali et al., 2017) hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, perkembangan anak setiap siklus mengalami kemajuan dalam mengekspresikan diri berbahasa yang didukung oleh faktor pemilihan tema dan sub tema yang dekat dengan keseharian anak.

Berdasarkan masalah dan hasil kajian pustaka, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Metode Bermain Peran dalam Menceritakan kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menceritakan isi cerita rakyat pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan metode bermain peran.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan anak dalam menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan dengan menggunakan gambar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan dilakukan secara langsung dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik bercerita dengan menggunakan alat peraga buku cerita gambar seri dimana anak-anak

dapat mendengarkan dan mencoba menggunakan gambar di saat bersamaan. Dengan mendengarkan dan melihat guru bercerita, diharapkan mampu menceritakan kembali isi cerita sebagai bentuk respon dan pengembangan kemampuan berbahasa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif-eksperimen, dimana dalam prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu treatment (perlakuan) tertentu, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti perlu melakukan pengidentifikasian variabel-variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini (Wardiah, 2017). Pengertian kuantitatif itu sendiri ilmu dan seni yang berkaitan dengan tata cara (metode) pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi terhadap hasil analisis untuk bisa mendapatkan informasi untuk menarik kesimpulan dan pengambilan keputusan. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi suatu treatment (X) dan diberi post-test (O). Variabel independen ditunjukkan oleh treatment melalui bermain peran sedangkan variabel dependen adalah mengungkapkan kembali suatu cerita, yang ditunjukkan oleh perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* (O1 – O2).

Berdasarkan rancangan metode penelitian, O1 adalah peserta didik di SD Muhammadiyah 9 Ngaban yang akan diberikan treatment berupa penerapan bermain peran sehingga mengalami perubahan O2. Fokus penelitian adalah peningkatan keterampilan mengungkapkan kembali suatu cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bermain peran terhadap mengungkapkan kembali suatu cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 9. Ngaban. Penelitian ini peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Ngaban yang berjumlah 40 peserta didik. Sampel merupakan bagian dari populasi. Kalimat ini memiliki dua makna, yaitu (1) Semua unit populasi harus memiliki peluang untuk terambil sebagai unit sampel, dan (2) Sampel dipandang sebagai penduga populasinya atau sebagai populasi dalam bentuk kecil (miniatur populasi). Artinya besar sampel harus mencukupi untuk menggambarkan populasinya (Mutiah, 2015). Sampel pada penelitian ini nanti terdiri dari 4 kelompok yang dimana satu kelompoknya ada 5 atau 6 peserta didik dimaksudkan untuk dijadikan objek penelitian dalam hal meneliti pengaruh bermain peran terhadap keterampilan mengungkapkan kembali suatu cerita.

Prosedur penelitian menggunakan bermain peran pada pembelajaran mengungkapkan kembali cerita rakyat. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui perbedaan hasil belajar antara cerita yang langsung dibacakan oleh guru dan cerita yang menggunakan metode bermain peran. Adapun langkah-langkah dalam implementasi mengungkapkan kembali cerita rakyat dengan bermain peran ialah, 1) guru memberikan pretest dengan cara membacakan cerita rakyat peserta didik menyimak cerita yang guru. Setelah itu guru meminta peserta didik satu persatu untuk menceritakan cerita rakyat tersebut, 2) Setelah guru mengetahui hasil belajar peserta didik menceritakan cerita rakyat guru memperlakukan dengan menggunakan metode bermain peran, 3) siswa melakukan metode bermain peran bersama kelompoknya dengan mendengarkan penjelasan guru tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran, 4) Siswa menceritakan kembali cerita yang telah diperankannya dengan perwakilan satu kelompok satu anak, 5) Guru beserta peserta didik menganalisis kembali hasil cerita anak pada tiap kelompok, 6) Guru bertanya kembali kepada peserta didik pengaruh metode bermain peran pada peserta didik 7) Guru mengevaluasi hasil cerita anak pada peserta didik secara kelompok.

Analisis data dilakukan untuk menyempitkan dan memberikan batasan-batasan penemuan dalam penelitian dengan teratur dan lebih berarti. Analisis data kuantitatif dihitung menggunakan statistik berupa menghitung data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Prosedur penelitian ini dimulai dari pemberian pretest tanpa pemberian perlakuan dan pemberian posttest dengan perlakuan kepada peserta kelas IV SDN Muhammadiyah Ngaban 9. Hasil nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

### **Analisis Deskriptif**

**Tabel 1. Analisis Deskriptif**

<b>Descriptives</b>		<b>Statistic</b>	<b>Std. Error</b>
Pretest	Mean	46,43	4,207
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37,34
		Upper Bound	55,52
	5% Trimmed Mean	46,03	
	Median	47,50	
	Variance	247,802	
	Std. Deviation	15,742	
	Minimum	25	
	Maximum	75	
	Range	50	
	Interquartile Range	30	
	Skewness	,228	,597
	Kurtosis	-1,195	1,154
Posttest	Mean	87,50	2,013
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83,15
		Upper Bound	91,85
	5% Trimmed Mean	87,78	
	Median	90,00	
	Variance	56,731	
	Std. Deviation	7,532	
	Minimum	75	
	Maximum	95	
	Range	20	
	Interquartile Range	15	
	Skewness	-,551	,597
	Kurtosis	-1,135	1,154

Berdasarkan data hasil analisis pada tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa meningkatkan keterampilan anak dalam menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan dengan menggunakan gambar melalui pretest dan posttest dengan nilai rata-rata hasil belajar dari 44,43 meningkat menjadi 87,50. Selain itu juga terjadi perbedaan standart deviasi pada pretest yang bernilai 15,742 dan pada posttest yang bernilai 7,532 dan lebih kecil dari nilai mean yang menunjukan terjadinya persebaran data yang baik meskipun kurang bervariasi. Pada tabel tersebut menunjukkan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar posttest peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest peserta didik.

### **Pengujian Persyaratan Analisis**

Pelaksanaan analisis data untuk menguji hipotesis, dilakukan dengan cara pemeriksaan atau pengujian terhadap data yang diperoleh dan sebelum uji hipotesis akan dilakukan uji normalitas.

### **Uji normalitas**

Uji normalitas adalah sebuah prosedur statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah sebuah sampel data atau distribusi data mengikuti distribusi normal (distribusi Gauss atau distribusi normal standar). Data dikatakan normal pada uji normalitas jika hasil uji tersebut tidak menunjukkan adanya bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol (null hypothesis) yang menyatakan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal. Dengan kata lain, jika p-value yang dihasilkan dari uji normalitas tidak lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya, maka tidak memiliki cukup bukti statistik untuk menyimpulkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal. Sebagai aturan umum, tingkat signifikansi yang umum digunakan

adalah 0.05. Jadi, dalam konteks uji normalitas, jika  $p\text{-value} > \text{tingkat signifikansi}$  yang ditentukan, dapat disimpulkan bahwa data tersebut dapat dianggap mengikuti distribusi normal. Sebaliknya, jika  $p\text{-value} \leq \text{tingkat signifikansi}$  yang ditentukan, perlu mengambil langkah-langkah tambahan, seperti melakukan transformasi data atau mempertimbangkan metode statistik yang tidak memerlukan asumsi distribusi normal. Pada penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk dikarenakan responden yang digunakan kurang dari 100. Berikut hasil pengujian Normalitas sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,195	14	,157	,929	14	,297
Posttest	,201	14	,128	,857	14	,027

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel, diketahui hasil normalitas terhadap nilai pretest adalah 0,297 dan nilai posttest adalah 0,27. Hasil ini menunjukkan bahwa, nilai normalitas dengan Asymp. Sig (2 tailed)  $> 0,05$  pada nilai pretest dan posttest memenuhi sebaran normal.

### Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan alat yang kuat dalam metode ilmiah karena membantu peneliti dalam membuat keputusan berdasarkan bukti empiris, sehingga memungkinkan generalisasi dari sampel ke populasi yang lebih besar. Pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan paired sample test dikarenakan data yang digunakan merupakan kelompok dengan data yang sama.

**Tabel 3. Uji Hipotesis**

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-41,071	18,727	5,005	-51,884	-30,259	-8,206	13	,000

Sesuai tabel diperoleh nilai singnifikasi (2-tailed) pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng sebesar  $0,000 \leq 0,05$ , maka terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$ . Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari pengerjaan posttest dengan pemberian perlakuan terhadap Meningkatkan Metode Bermain Peran Dalam Menceritakan kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar pada kelas IV SD Muhammadiyah Ngaban 9.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pretest peserta didik lebih rendah dibandingkan dengan nilai hasil belajar posttest. Secara langsung, hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran bermain peran dalam menceritakan kembali cerita rakyat mengalami peningkatan. Peningkatan bermain peran dalam menceritakan kembali cerita rakyat pada Siswa Sekolah Dasar pada kelas IV SD Muhammadiyah Ngaban 9 dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif dimana diperoleh nilai tertinggi dari pretest sebesar 75, sedangkan setelah perlakuan atau post test diperoleh hasil tertinggi sebesar 95 yang berarti terjadi peningkatan senilai 20. Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik agar materi yang diajarkan mudah dipahami. Hal ini senada dengan pendapat dari (Akollo et al., 2020). yang menyatakan bahwa metode yang tepat dan sesuai karakter anak usia dini bertujuan agar manfaat atau pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh anak. Bermain peran merupakan salah satu jenis metode pembelajaran selain ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan dan lain-lain. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, guru perlu menyiapkan perlengkapan

atau alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Persiapan yang baik akan membantu jalannya proses pembelajaran pada anak.

Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menceritakan kembali cerita rakyat dikarenakan dalam bermain peran peserta didik dapat belajar dan memahami sesuatu, apabila terdapat rangsangan berupa sesuatu yang telah dibaca atau dilihat sebelumnya. Hal ini juga diungkapkan oleh Bandura (Mutiah, 2015) yang menyatakan bahwa saat melakukan pengamatan akan melibatkan berbagai unsur pancainderanya dan unsur kognitif serta emosinya seperti terjadinya fase dalam proses modeling yaitu adanya attention (perhatian), sesuatu yang membuat anak merasa tertarik dan berminat terhadap suatu kegiatan, benda-benda atau peristiwa tertentu. Kemudian terjadi fase penyimpanan dan beralih pada fase production (memproduksi) tingkah laku tersebut dalam situasi lain. Pengamatan secara langsung menunjukkan bahwa, penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena, peserta didik selama proses pembelajaran sangat aktif memerankan karakter yang ada dalam dongeng. Selain itu, metode pembelajaran bermain peran juga digunakan agar peserta didik dapat cepat memahami materi yang diajarkan (Asri, Novenrius, et al., 2023). Oleh karena itu, bermain peran merupakan cara yang sangat bermanfaat untuk mengeksplorasi perilaku untuk membantu siswa memahami pentingnya individu dalam proses pembelajaran. Jadi, bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Sukkuruna, 2017).

Dengan adanya metode bermain peran, diketahui siswa lebih dapat mengekspresikan dan meningkatkan keterampilan. Dimana diketahui bahwa pada saat pra observasi di SDN Muhammadiyah 9 Ngaban saat mengajarkan bahasa Indonesia tentang berbicara di depan kelas peserta didik mengalami kesulitan dalam berbicara. Hal ini disebabkan peserta didik merasa malu, belum terbiasa, kurang percaya diri, dan takut salah, namun setelah adanya penerapan metode bermain peran dalam menceritakan kembali cerita rakyat peserta didik mengalami perubahan saat berbicara. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai mean yang diperoleh dari analisis deskriptif dimana nilai mean pretest (sebelum perlakuan) lebih kecil dari pada post test (setelah perlakuan atau penerapan metode bermain peran). Yang berarti bahwa metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa untuk lebih percaya diri. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan karena metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Selain itu, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik agar materi yang diajarkan mudah dipahami (Asri, Novenrius, et al., 2023). Hal ini senada dengan pendapat dari (Akollo et al., 2020) yang menyatakan bahwa metode yang tepat dan sesuai karakter anak usia dini bertujuan agar manfaat atau pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh anak.

Selain itu seni peran melalui dongeng merupakan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan apresiasi drama dirasakan sudah ada perubahan pada setiap siklusnya. Terutama pada pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari sikap dan antusias siswa terhadap pembelajaran. Tetapi pada siklus III pembelajaran mengalami penurunan, karena siswa sudah mengalami kejenuhan. Pembelajaran dilaksanakan dengan materi yang bervariasi dan menarik berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan memaksimalkan metode bermain peran, maka pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama dikatakan berhasil (Puspitasari, 2015). Selain itu pada kegiatan seni peran melalui dongeng dapat meningkatkan kemampuan berbicara hal ini ditunjukkan oleh hasil yang diperoleh siswa setelah tindakan dilakukan yaitu kemampuan berbicara telah mencapai ketuntasan yaitu sebesar 85 dikarenakan anak mampu aktif berdiskusi dan mengekspresikan terkait hal-hal yang memang memberikan ketertarikan kepada anak (Adipu, 2019). Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2022) bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak-anak meningkat ketika mereka diajarkan melalui metode pendidikan bermain peran yang berarti untuk dimainkan dan menjadi seseorang atau sesuatu ketika mereka melakukan peran makro. Anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan pra-akademik seperti

mendengarkan, menjaga target, memecahkan masalah, dan bermain damai dengan orang lain ketika mereka memiliki pertemuan sehari-hari dengan permainan peran makro (tema berdasarkan kehidupan nyata). Metode bermain peran makro ini sangat perlu dikembangkan karena kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pemahamannya tentang dunia di sekitar mereka, keterampilan bahasa, keterampilan sudut pandang, dan empati melalui permainan peran yang mengalirkan pengetahuan ke dalam diri mereka. anak melalui bermain peran. Kegiatan seni peran juga memberikan pengenalan konsep pada anak usia prasekolah dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang dan tanpa dia sadari ternyata dia sudah banyak belajar. Dalam hal ini, pada saat bermain peran, tanpa disadari keterampilan berbicara pada anak meningkat. Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran tersebut dapat terlihat dengan tercapainya indikator berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata, panjang kalimat yang diucapkan anak terdiri dari 6-8 kata perkalimat, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan, isi pembicaraan berpusat pada orang lain (sosialisasi), mengajukan pertanyaan sesuai dengan topik, berbicara lancar dengan kalimat sederhana, serta mengekspresikan diri melalui dramatisasi (Ayuningtiyas, 2013). Oleh karena itu, bermain peran merupakan cara yang sangat bermanfaat untuk mengeksplorasi perilaku untuk membantu siswa memahami pentingnya individu dalam proses pembelajaran. Jadi, bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok proses pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.), menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar khusus pada materi menceritakan kembali isi dongeng yaitu nilai rata-rata kelas pra tindakan sebesar 68,10 dengan persentase ketuntasan 48,28%. Pada siklus I mendapat nilai rata-rata kelas sebesar 72,04 dengan persentase ketuntasan 55,18%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas naik secara signifikan menjadi 76,64 dengan persentase ketuntasan 86,20 (Sukkuruna, 2017).

Penelitian ini sangat membantu dalam proses pembelajaran pada anak sekolah dikarenakan dapat memberikan perkembangan pada pola pikir anak dan juga peningkatan dalam proses menangkap kata-kata baru, berekspresi serta memberikan peningkatan cara berbicara pada anak. Penelitian ini juga memberikan gambaran yang baik bagi anak saat melakukan kegiatan seni peran karena mampu memberikan pengembangan akan jati diri pada anak tersebut. Namun penelitian ini juga memiliki keterbatasan karena setiap anak memiliki perbedaan dalam tingkat penangkapan informasi dan kegiatan jadi memerlukan pendampingan khusus dan berkala untuk menerapkan metode ini pada anak-anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik di SDN Muhammadiyah 9 Ngaban dalam menceritakan kembali cerita rakyat memberikan pengaruh yang baik, dimana dapat meningkatkan keterampilan peserta didik khususnya dalam berbicara. Hal ini dapat dibuktikan melalui data analisis yang menunjukkan bahwa nilai pretest peserta didik lebih rendah dibandingkan nilai posttest, yang berarti bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menceritakan kembali cerita rakyat.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya untuk semua pihak baik dari segenap jajaran ibu guru yang sudah senantiasa membimbing dan membantu peneliti untuk menyusun sekaligus menyelesaikan artikel ini dengan baik serta peserta didik yang sudah mau bekerja sama dan belajar bersama. Saya ucapkan banyak berterima kasih kepada kedua orang tua yang sudah senantiasa menjadi tempat keluh kesah dan sudah memberi kepercayaan penuh untuk saya, serta doa tulus yang tidak



pernah terputus menjadi kekuatan yang tiada dua. Semoga Allah selalu memberi kesehatan dan umur yang berkah tanpa doamu aku tidak bisa menjadi apa-apa. Untuk semua temanku yang sudah memberi dukungan serta semangat terbaik nya, sekaligus doa baik dari kalian semoga Allah membalas segala kebaikan kalian dan doa baik kembali kepada kalian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipu, C. E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak di Kabupaten Boalemo. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 160–172.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Application of Role Playing Method in Developing Empathes in Children Aged 5-6 Years 1. *Didaxei : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52.
- Asri, A., Novenrius, F., Timba, S., Maria, D., Puang, E., Nipa, N., & Info, A. (2023). *Pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng pada peserta didik kelas iii sekolah dasar*. 17(1), 61–67. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15743>
- Asri, A., Timba, F. N. S., & Puang, D. M. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng Pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17(1), 61–67. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15743>
- Ayuningtiyas, V. (2013). Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Upaya Menumbuhkembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk Bhayangkari 17 Cimahi. *Jurnal Empowerment*, 2(2252–4738), 48–55.
- Deprianti, D., Wigati, I., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh Media Wayang Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudatul Athfal Plus Fatahul Wardah Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5).
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hambali, L., Mulyani, D., & Wilda, E. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengekspresikan Diri dalam Berbahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Peran Efforts to Improve Self-Expression in Children Aged 4-5 Years Through Role Play. *Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, 27–33.
- Himawan, F. D. (2018). *Peran Tutor dalam Pembelajaran Pelatihan Setir Mobil di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Sahara Demak*. Universitas Negeri Semarang.
- Husada, A., Fita, M., Untari, A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Ilham, M., Wijati, I. A., & Rokhmawan, T. (2020). *Keterampilan berbicara : Pengantar keterampilan berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Monica, R. A. I., Syahrudin, D., & Ridwan Sutisna, M. (2020). Analisis Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Membaca*, 5(2), 145–152. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca>
- Mutiah, D. (2015). *Pskologi Bermain Anak Usia Dini* (3rd ed.). Kencana.
- Nursolehah, D. Della. (2018). *Pengaruh Kegiatan Storytelling Terhadap Kemampuan Menyimak Anak*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pradita, A., Hakim, A., & Lukman. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang The Application of Role-Playing Methods to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students in Enrekang Regency. *PINISI: Journal Of Education*, 1(1), 170–186.

- 2126 *Meningkatkan Metode Bermain Peran dalam Menceritakan kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar - Bilqis Amirah, Vevy Liansari*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5608>
- Purwanto, G. (2017). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 257–261.
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).\ <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Rosidah, C. T., Akbar, Muh. R., Pratiwi, D. A., Ningsih, A. G., Owon, R. A. S., Amelia, D. J., Houtman, Rukiyah, S., & Puspita, Y. (2021). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD/MI Kelas Tinggi*. Media Sains Indonesia.
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99–106. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Indigo Media.
- Sari, M. (2022). *Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun Di Tk Jernih Ni Telege Aceh Tengah*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.
- Sukkuruna, R. (2017). *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Skripsi*. Universitas.
- Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56.