

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN  
TERHADAP KETERAMPILAN BERCRITERIA  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II  
DI MI TARBIYATUS SYIBYAN GENTENG BANYUWANGI**

Eka Ramiati<sup>1</sup>, Nina Nur Azizah<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia

e-mail: [1numateraeka@gmail.com](mailto:1numateraeka@gmail.com)

**Abstract**

*This research was motivated by difficulties in storytelling skills in Indonesian subjects. So that students have difficulty in expressing ideas, and ideas when the teacher asks students to tell stories. Learning storytelling skills through this role-playing method is an activity that is used as a place to act out characters, objects, plants or animals around, so as to train students to tell stories by paying attention to the elements of word and sentence selection, fluency and accuracy, and expressions shown. This study aims to determine whether or not there is an influence of the use of role-playing methods on children's storytelling skills. This research was conducted at MI Tarbiyatus Syibyan Genteng Banyuwangi. The type of research used is pre-experimental quantitative research with one group pretes-postes design. The data collection method used is test performing. The data analysis technique used is the t-test or t-test. The subjects of this study were 25 MI class II students who were taken through purposive sampling data collection techniques. Based on the results of the calculation, the data obtained is significant at 0.000 smaller than 0.05. Which means a signification of  $0.000 < 0.05$ . Thus the influence of role-playing methods on the storytelling skills of Indonesian subjects is acceptable. It means  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.*

**Keywords:** role-playing method, storytelling skills

**Abstrak**

*Penelitian ini dilatar belakangi adanya kesulitan dalam keterampilan bercerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sehingga siswa kesulitan dalam mengungkapkan ide, dan gagasan ketika guru meminta siswa bercerita. Pembelajaran keterampilan bercerita melalui metode bermain peran ini merupakan sebuah kegiatan yang digunakan sebagai wadah untuk memerankan tokoh-tokoh, benda, tumbuhan ataupun hewan yang ada di sekitar, sehingga mampu melatih siswa untuk bercerita dengan memperhatikan unsur-unsur pemilihan kata dan kalimat, kelancaran dan ketepatan, serta ekspresi yang ditunjukkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap keterampilan bercerita anak. Penelitian ini dilakukan di MI Tarbiyatus*

Syibyan Genteng Banyuwangi. *Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif pre-eksperimental dengan one group pretes-postes design. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah performen tes. Tehnik analisis data yang digunakan adalah uji t atau t-test. Subjek penelitian ini sebanyak 25 siswa MI kelas II yang diambil melalui teknik pengambilan data purposive sampling. Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Yang artinya signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan bercerita mata pelajaran bahasa Indonesia dapat diterima. Berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.*

**Kata Kunci:** Metode Bermain Peran, Keterampilan Bercerita

Accepted: March 05 2023	Reviewed: March 12 2023	Published: March 31 2023
----------------------------	----------------------------	-----------------------------

#### A. Pendahuluan

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD atau MI bertujuan membuat siswa terampil berbahasa lisan dan tulis. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan keterampilan siswa tentang bagaimana menggunakan bahasa dengan baik yang diwujudkan secara lisan maupun tulis. Menurut (Wassid 2009) bahasa dipergunakan pada sebagian besar aktivitas manusia, tanpa bahasa manusia tidak dapat mengungkapkan perasaannya, menyampaikan keinginan, memberikan saran dan pendapat. Semakin tinggi tingkat penguasaan bahasa yang dimiliki oleh siswa, dapat menjadi indikasi semakin baik pula penggunaan bahasa siswa dalam berkomunikasi. Siswa dalam mengungkapkan perasaan, keinginan, saran, dan pendapat berbeda-beda. Siswa harus belajar untuk dapat menguasai keterampilan berbahasa lisan dan tulis dengan baik. Keterampilan berbahasa lisan maupun tulis pada siswa di SD atau MI dapat dilatihkan melalui salah satu mata pelajaran. Mata pelajaran tersebut yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mulai diberikan di kelas 1 SD atau MI.

Keterampilan berbahasa mencakup empat hal yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Keterampilan berbicara diajarkan mulai kelas 1 SD atau MI melalui berbagai materi yang mengandung aspek melatih keterampilan berbicara atau bercerita siswa. Di dalam keterampilan bercerita terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Langkah pertama yang harus diperhatikan adalah: (1) pemilihan kata dan kalimat di dalam bercerita, (2) kelancaran dan ketepatan, dan (3) ekspresi yang ditunjukkan. Dapat diungkapkan kembali bahwa keterampilan bercerita adalah salah satu dari keterampilan berbahasa yang bersifat produktif.

Melalui kegiatan berbicara atau bercerita seseorang dapat mengungkapkan perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dibaca, dilihat, dan membagikan pengalaman kepada orang lain. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Handayu 2009) bahwa kegiatan berbicara atau bercerita adalah membicarakan kembali sesuatu yang telah didengar atau sesuatu yang telah dilihat. Salah satu materi yang melatihkan keterampilan bercerita siswa dalam silabus di kelas II SD atau MI yaitu menceritakan dan memerankan tokoh karakter dalam sebuah cerita dengan pemilihan kata yang sesuai.

Keterampilan bercerita juga dapat membantu siswa memperoleh bahasa, karena melalui bercerita anak dapat mengolah kembali semua pengalaman dalam bentuk lisan. Pada dasarnya, kegiatan bercerita dan mendengarkan cerita menjadi satu aspek yang penting bagi siswa untuk memperoleh bahasa, kosa kata baru, informasi, pendidikan emosi, dan kreativitas. Pentingnya mengambil manfaat cerita, memilih cerita, dan cara penyampaian cerita di sekolah dijadikan penetapan pembelajaran bercerita di kelas merupakan bagian terpenting dalam pendidikan (Majid 2008). Melihat tujuan dan manfaat kegiatan bercerita dalam kehidupan dan lingkungan pendidikan, terutama bagi perkembangan imajinasi peserta didik, maka keterampilan bercerita mendapatkan perhatian mulai dari pendidikan usia dini sampai pendidikan tingkat tinggi.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tak sedikit siswa yang belum berani bercerita di depan kelas ketika ditunjuk oleh guru. Bahkan ditingkat pendidikan yang lebih tinggi seperti di SMP, SMA, SMK, dan perguruan tinggi, masih banyak siswa yang tidak berani bercerita di depan kelas. Terlebih dalam sekolah dasar, ketika siswa di tunjuk oleh guru untuk maju kedepan kelas siswa akan merasa gerogi. Berdasarkan kenyataan itu, perlu adanya sebuah strategi yang dapat membuat siswa aktif. Siswa dapat terlibat secara langsung menyerap informasi dan menyatakan kembali hasil rekaman informasi yang diperolehnya sesuai kemampuan individu siswa. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, seperti penggunaan metode pembelajaran yang tepat diharapkan tidak membuat jemu dalam penyajian materi pelajaran.

Metode menurut Sagala dalam (Ruminiati 2007) adalah cara yang digunakan oleh guru atau siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep, pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi. Metode lebih bersifat prosedural dan sistematik karena tujuannya untuk mempermudah penggeraan suatu pekerjaan. Metode pembelajaran yang baik serta memudahkan siswa memahami materi menceritakan dan memerankan tokoh karakter dalam sebuah cerita dengan pemilihan kata yang sesuai, menurut peneliti yaitu menerapkan metode bermain peran (*role playing*). (Sugihartono et al. 2007)

menjelaskan, bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya.

Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, karena bermain peran melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Metode bermain peran memiliki banyak kelebihan seperti melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental, sehingga meningkatkan minat, antusiasme, partisipasi belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh (Kisnawaty 2013). Bermain peran memperhatikan urut-urutan logis, keterkaitan materi antar pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan materi. Bermain peran memberi kebebasan siswa untuk berpikir, berpendapat, dan berkreasi secara mandiri. Metode bermain peran membantu proses pembelajaran keterampilan bercerita, sehingga akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Menurut (Zain and Djamarah 2010), metode bermain peran mempunyai beberapa kelebihan dalam pembelajaran yaitu (1) Melatih siswa untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan, (2) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya, (3) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membina tanggung jawab dengan sesamanya, (4) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif *pre-eksperimental* dengan *one group pretest-posttest design*. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto 2006). Penelitian akan dilakukan di MI Tarbiyatus Shibyan Genteng Banyuwangi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Tarbiyatus Shibyan Genteng Banyuwangi. Namun siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini atau sampel penelitian adalah siswa kelas 2 yang berjumlah 25 siswa. Sampel penelitian diambil dengan cara *purposive sampling* yang artinya bahwa sampel diambil dengan maksud tertentu. Yaitu karena siswa kelas II MI Tarbiyatus Syibyan Genteng Banyuwangi kurang aktif dalam keterampilan bercerita.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan performen tes. Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *t-test* karena data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes "t" atau *t test*. Bentuk penyajian data yang dilakukan dalam bentuk data interval. Sebelum melakukan analisis data dengan test "t" atau *t test* ada dua syarat yang harus dilakukan yaitu:

### **1. Uji normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan uji chi kuadrat, dengan bantuan program SPPSS v.23 *for windows*. Jika pada penghitungan diperoleh r hitung <r tabel maka data dinyatakan normal.

### **2. Uji homogenitas**

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji F dari data *pretest posttest* pada kelompok dengan menggunakan bantuan program SPSS v.16.0 *for windows*

### **3. Uji T-test**

Uji *T-test* merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari variabel x dan variabel y. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah *t-test*. Berikut dipaparkan rumus *t-test*;

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s_{X_1 X_2} \cdot \sqrt{\frac{2}{n}}}$$

Keterangan:

$X_1$  = Rata-rata hasil belajar (posttest)

$X_2$  = Rata-rata hasil belajar (pretest)

$n_1$  = Jumlah sampel 1

$n_2$  = Jumlah sampel 2

S = Standar deviasi

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Metode bermain peran menjadi salah satu metode yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Azizah 2013) menyatakan bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan

penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Maksud dari bermain peran adalah dapat digunakan untuk wadah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar siswa, tujuannya untuk mengembangkan daya khayal atau siswa dapat berimajinasi, kemudian tujuan lainnya juga diharapkan siswa dapat menghayati. Pada saat anak memerankan sesuatu, contohnya siswa memerankan sebagai seorang raja, siswa memerankan menjadi seorang raja yang baik. Dalam cerita itu raja yang baik ini akhirnya mendapatkan suatu kebahagiaan dalam hidup. Kemudian daya khayal dan menghayati yang dapat ditimbulkan dari latihan bermain peran itu tentunya akan membantu siswa untuk berfikir dan berprilaku sebagai mana karakter tokoh karena siswa seolah-olah menjadi raja yang baik dan mendapatkan suatu kebahagiaan.

Berdasarkan ulasan pendapat di atas, dapat diungkapkan bahwa metode bermain peran dapat diartikan sebagai sebuah permainan peran yang digunakan sebagai wadah untuk memerankan tokoh-tokoh, benda, tumbuhan ataupun hewan yang ada di sekitar siswa, yang bertujuan untuk mengembangkan daya khayal maupun imajinasi, dan juga untuk kemampuan menghayati sebuah peran.

Langkah-langkah penerapan metode bermain peran yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Langkah pertama yaitu pemanasan pada tahap ini, guru memberi pengertian pada siswa tentang maksud bermain peran dan menentukan tema cerita. Setelah siswa mengerti maksud dan tujuan bermain peran.
- 2) Memilih partisipan atau pemain. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pemain dalam cerita yang akan dimainkan.
- 3) Memilih pengamat, seorang pengamat dipilih oleh guru sebagai orang yang mengamati dengan seksama jalannya cerita yang dimainkan oleh siswa.
- 4) Menyiapkan panggung, panggung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tempat yang bisa digunakan untuk memainkan cerita seperti di depan kelas, di tengah ataupun di aula sekolah.
- 5) Siswa kemudian memerankan sesuai dengan yang sudah direncanakan.
- 6) Setelah itu adalah waktu untuk melakukan evaluasi dan diskusi, di dalam evaluasi dan diskusi kegiatanya adalah memberikan masukan pada pemain tentang kekurangan dan kelebihan yang perlu di perhatikan.
- 7) Setelah melakukan evaluasi dan diskusi siswa memerankan untuk kedua kalinya bila memang terdapat sesuatu yang perlu diperbaiki, bila sudah baik semua tidak perlu di lakukan pemeran ulang.
- 8) Langkah selanjutnya adalah evaluasi dan diskusi yang kedua. Bila pada pemeran ulang perlu ada evaluasi dan diskusi.

9) Langkah terakhir adalah berbagi pengalaman dan kesimpulan dari pemeranan cerita. Dimana pada prosedur di atas dapat dilakukan siswa kelas 2 MI Tarbiyatus Syibyan Genteng Banyuwangi sesuai indikator pada materi semester 2.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi, dokumentasi dan performen tes atau tes perbuatan. Observasi yang penulis lakukan adalah untuk mengetahui bagaimana seorang guru mengajar di dalam kelas. Serta performen tes atau tes perbuatan yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan keterampilan bercerita.

Sebelum mengadakan uji *t test* peneliti mengadakan pengujian normalitas dalam rangka menguji tingkat kenormalan soal yang diberikan kepada sampel. Diperoleh data signifikansi 0,006 yang berarti bahwa uji normalitas lebih besar dari 0,05 atau  $0,006 > 0,050$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan tergolong normal.

Langkah selanjutnya, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas varians dengan bantuan program SPSS v.23.0 *for windows* diperoleh skor-skor yang menunjukkan varians yang homogen. Syarat sebuah varians dikatakan homogen apabila signifikasinya  $> 0,05$ . Data yang diperoleh data signifikansi yaitu 0,784 yang artinya signifikansi lebih besar dari 0,05 atau  $0,784 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, langkah terakhir adalah menguji dengan uji *t-test* yang dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan yang berarti adanya pengaruh penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberikan metode menyanyi. Uji *t-test* menghasilkan data yaitu signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Hasil *t-test* diperkuat dengan hasil observasi yang peneliti lakukan pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2. Bawa guru tersebut telah mengajar sesuai dengan runtutan pembelajaran. Sehingga seorang guru perlu kreatif dalam menyampaikan teori pembelajarannya dengan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan materi yang ada. Sebagai contoh adalah dengan menggunakan metode bermain peran terhadap teori pembelajaran bahasa Indonesia yang berguna untuk keterampilan bercerita siswa.

Berdasarkan hasil nilai dari penerapan metode bermain peran diperoleh data bahwa dari 25 siswa, ada 2 orang siswa yang nilainya turun ketika diberikan metode bermain peran terhadap keterampilan bercerita. Faktor yang

mempengaruhi turunnya nilai 2 orang siswa tersebut karena mereka lebih asik bermain dibandingkan melakukan peran dengan baik.

Dengan adanya metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan dapat menjadi salah satu metode untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Metode bermain peran juga diharapkan sebagai referensi maupun acuan dalam menyampaikan teori pembelajaran, supaya siswa menguasai materi tanpa adanya tekanan-tekanan untuk mengingat teori, tetapi siswa mengingat dengan sendirinya teori tersebut. Karena ada bantuan dari metode bermain peran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan :

1. Adanya pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan bercerita mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI Tarbiyatus Syibyan Genteng Banyuwangi.
2. Sebelum menggunakan metode bermain peran guru harus melalui prosedur atau langkah-langkah sebagai berikut :  
(1) pemanasan (*warming up*) pemilihan tema, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan di bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode menyanyi dapat membantu siswa untuk menguasai keterampilan bercerita secara lebih mudah. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t atau *t-test* yang diperoleh signifikansi sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05. Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sedangkan hasil uji *t-test*nya diperoleh hasil t hitung sebesar 29.261 dan sedangkan t tabelnya sebesar 1.71714. Berarti hasil t hitung lebih besar daripada t tabel. Yang artinya bahwa hipotesis peneliti yang berbunyi "ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia" telah terbukti.

#### **Daftar Rujukan**

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Renika Cipta.

Azizah, Nur. 2013. "TINGKAT KETERAMPILAN BERBICARA DITINJAU DARI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 2 (2). <https://doi.org/10.15294/IJECES.V2I2.9241>.

Handayu, Tuti. 2009. *Memaknai Cerita Mengasah Jiwa: Panduan Menanamkan Moral Pada Anak Melalui Cerita*. Solo: Era Media.

Kisnawaty, Pundhirela. 2013. "Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil

Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal." Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/17346>.

Majid, Abdul Aziz. 2008. *Mendidik Anak Dengan Cerita*. Bandung: PT. Remaja Rosida Karya.

Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati, and Siti Rohmah Nurhayati. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Wassid, Iskandar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Zain, Aswan, and Bahri Syaiful Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.