



## PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN MENCERITAKAN ISI DONGENG PADA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Agnes Asri \*<sup>1</sup>, Frederiksen Novenrius Sini Timba<sup>2</sup>, Desi Maria El Puang<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusa Nipa

---

### Article Info

#### Article history:

Published Mar 31, 2023

---

#### Keywords:

Role Playing Method

Skills

Telling the Content Fairy Tales

---

### ABSTRACT

*The use of learning methods has considerable benefits in learning. Based on the results of observations on grade III students of SD Inpres Nogodue, the problems found by students who have not been able to read, and write are not neat and the teacher has not used the right learning method following the material taught. In general, teachers use the method of lectures and questions and answers. This condition results in the low ability of students to retell the content of fairy tales. As for the solution to this problem is to use the role-playing method. The type of research used is quantitative with experimental models. The research design used one group pretest and posttest design with a sample of 8 students. Research techniques using. The results showed that the average pretest value was 77.50, while the average posttest value was 87.50 with the hypothesis test results obtained a signification value (2-tailed) of  $0.000 \leq 0.005$  then  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected. These results show that there is an influence on the use of role-playing methods on the skills of telling the content of students' fairy tales in subjects Indonesian grade III SD Inpres Nogodue.*

---

### Corresponding Author:

Agnes Asri,  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Nusa Nipa,  
Jl. Kesehatan Nomor 3, Maumere, Indonesia.  
E-mail: [elpuangdesimaria@gmail.com](mailto:elpuangdesimaria@gmail.com)

---

### How to Cite:

Asri, A., Timba, F.N.S., & El 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.



## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan pengalaman belajar yang dialami oleh siswa dalam proses mencapai tujuan khusus pembelajaran (Tarigan dalam Samsiyah, 2016). Selanjutnya Akhadia (dalam Samsiyah, 2016) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tertentu pula. Berdasarkan kedua pendapat ini dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah pengalaman belajar peserta didik untuk melakukan sesuatu. Pembelajaran dilaksanakan oleh guru dan peserta didik baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Begitu pula dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) diajarkan dari kelas satu sampai kelas enam. Dalam Kurikulum 2013, 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 & Wijati, 2020). Salah satu strategi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berbicara yaitu dengan mendongeng. Melalui kegiatan mendongeng, peserta didik diharapkan mampu menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibaca. Keterampilan menceritakan kembali isi dongeng 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 dongeng. Namun pada kenyataannya, masih ada guru yang menggunakan metode pembelajaran yang belum tepat sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam menceritakan kembali isi dongeng. Berdasarkan observasi pada peserta didik kelas III SD Inpres Nogodue, bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi tentang menceritakan kembali isi dongeng yang suda dibaca, diketahui dari 8 orang, terdapat 2 peserta didik yang telah mampu menceritakan kembali isi dongeng dengan baik dan ada 6 peserta didik yang masih merasa kesulitan untuk menceritakan kembali isi dongeng tersebut. Hal ini disebabkan oleh masih ada 1 orang peserta didik yang belum mampu membaca sehingga masih membutuhkan bantuan guru untuk mengeja. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang menulisnya kurang rapi serta kalimat-kalimat yang dituliskan masih belum jelas sehingga mengakibatkan tulisanya sulit untuk dipahami. Dalam pembelajaran juga terlihat guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada umumnya guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi dongeng.

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 (Amri dan

Ahmadi dalam Purwanto, 2017). Dengan metode bermain peran, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi dongeng pada peserta didik kelas III SD Inpres Nogodue.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hayani (2019) dengan judul penelitian “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkan penggunaan metode bermain peran setiap siklusnya mengalami peningkatan. Berdasarkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 50 Bulu’ datu Kota Palopo yang dilakukan sebanyak dua siklus menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa dapat meningkat, dari siklus I nilai rata-ratanya 71,10 dengan ketuntasan 74,07%. Sedangkan siklus II nilai rata-ratanya 76,72 dengan ketuntasan 92,59% dan sudah memenuhi nilai KKM yaitu 70. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas V SDN 50 Bulu’ Datu Kota Palopo.

Berdasarkan masalah dan hasil kajian pustaka, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng pada peserta didik kelas III sekolah dasar.

## 2. METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan model eksperimen (*pre experimental*) menggunakan *one group pretest posttest design*. Model desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

$O_1$  : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$X$  : *Treatment* berupa penggunaan metode bermain peran

$O_2$  : Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Inpres Nogodue dalam bentuk daftar nilai tes dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Guru dengan sampel berjumlah 8 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi dengan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *Kolmogorof Smirnov* dengan tujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, uji homogenitas guna mengetahui sama atau tidaknya variasi sampel yang akan diambil. dan uji t untuk melihat adakah pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Prosedur penelitian ini dimulai dari pemberian *pretest* berupa tes lisan, setelah itu diberikan *posttest* berupa penggunaan metode pembelajaran dan pemberian tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik kelas III SD Inpres Nogodue. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Descriptive Statistics</i>				
	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Hasil belajar siswa	8	70	90	77.50	8.864
Kelas	8	80	100	87.50	8.864
Valid N ( <i>listwise</i> )	8				

Berdasarkan data hasil analisis pada tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan nilai rata-rata hasil belajar dari 77,50 meningkat menjadi 86,15. 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. Sebelum uji hipotesis akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini memakai *Normality Tes kolmogrov smirnov* dengan bantuan *software* SPSS Versi 25. Pengujian normalitas data dilakukan terhadap data perubahan pengaruh penggunaan metode bermain peran (X) dan perubahan keterampilan menceritakan isi dongeng (Y), dimana persyaratan data dianggap normal apabila  $p > 0,05$  pada uji normalitas Kolmogrov Smirnov. Hasil analisis normalitas data berupa pengaruh penggunaan metode bermain peran (X) dan keterampilan menceritakan isi dongeng (Y) disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>				
		<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	df	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i>	.377	8	.124
	<i>Posttest</i>	.263	8	.133

#### a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel, diketahui hasil normalitas terhadap nilai *pretest* adalah 0,124 dan nilai *posttest* adalah 0,133. Hasil ini menunjukkan bahwa, nilai normalitas dengan *Asymp. Sig (2 tailed) > 0,05* pada nilai *pretest* dan *posttest* memenuhi sebaran normal.

### Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan bantuan *Software* SPSS versi 25 for os nilai *Sig.* 0,291  $> \alpha$  (0,05). Hal ini menunjukkan bahwa, data hasil belajar peserta didik adalah homogen. Hasil pengujian uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	1.367	1	14	.262
	<i>Based on Median</i>	.111	1	14	.744
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.111	1	11.271	.745
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.109	1	14	.310

**Uji Hipotesis**

Pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik ditentukan melalui uji hipotesis, yaitu dengan uji t (*paired sample test*). Hasil uji hipotesis tercantum pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

<b>Paired Samples Test</b>									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Pos Test	-16.250	5.175	1.830	-20.577	-11.923	-8.881	7	.000

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai signifikansi (*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 penggunaan metode bermain peran terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Inpres Nogodue.

**PEMBAHASAN**

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. Metode pembelajaran bermain peran digunakan agar peserta didik dapat cepat memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *pretest* peserta didik lebih rendah dibandingkan dengan nilai hasil belajar *posttest*. Hasil ini 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. Terlihat masing-masing peserta didik sungguh-sungguh memerankan tokoh yang diperankan. Tidak hanya berperan, selain itu peserta didik juga menggunakan atribut sesuai isi cerita dari dongeng. Agar dapat berperan dengan baik, peserta didik diwajibkan untuk membaca dan memahami isi dongeng terlebih dahulu. Melalui aktivitas ini, peserta didik dapat memerankan dengan baik karakter dari setiap tokoh. Hal ini membuktikan bahwa, peserta didik dapat belajar dan memahami sesuatu, apabila terdapat rangsangan berupa sesuatu yang telah dibaca atau dilihat sebelumnya. Hal juga diungkapkan oleh Bandura (dalam 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.

Hasil penelitian juga membuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng yang dibuktikan dengan hasil analisis data yaitu nilai signifikansi (*2-tailed*) pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Pairi et al., 2021) dimana menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Siklus I diperoleh rata-rata nilai dengan kategori kurang baik dengan nilai 53,21 dan siklus II berhasil dengan kategori cukup baik, dengan nilai rata-rata 70,35, dengan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dengan nilai 43% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 71%. Maka dengan nilai ini dapat dikatakan proses pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian lainnya juga yang membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng adalah penelitian dari (Purwanto, 2017), 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.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik kelas III SD Inpres Nogodue dapat berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan isi dongeng. Ini terlihat dari nilai rata-rata *posttest* lebih baik dari pada nilai rata-rata *pretest*. Selain itu penggunaan metode bermain peran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di dalam kelas, mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif dan memiliki keterkaitan untuk belajar dan fokus dalam menceritakan isi dongeng dalam pembelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Didaxei : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52.
- Hayani. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 221–230.
- Husada, A., Untari, M. F. A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124–130.
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Pairi, M. S., Syarif, I., & Suherman. (2021). Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Berbicara di Kelas III SDN 298 Inpres Nusa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 125–131.
- Pradita, A., Lukman, & Hakim, A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 170–186.
- 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.
- Rosidah, C. T., Akbar, M. R., Pratiwi, D. A., Ningsih, A. G., Owon, R. A. S., Amelia, D. J., Houtman, Rukiyah, S., Puspita, Y., & Saputra, N. (2021). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SD/MI Kelas Tinggi*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi*. Magetan: CV. AE Media Grafika.