
Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Interaktif untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa PGSD

Enggar Kurniasih, Merry Ch. Romainum, Firmansyah, Sintia

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Papua, Indonesia

Artikel info

Article history:

Submit: 09 Februari 2026

Revisi: 13 April 2026

Diterima: 20 Juni 2026

Kata kunci:

*role playing*¹; *kajian bahasa Indonesia*²; *kemampuan berbicara*³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kajian yang mengkaji secara mendalam implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berbicara mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai calon pendidik. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia, (2) menganalisis kontribusi metode *role playing* terhadap pengembangan kemampuan berbicara mahasiswa PGSD. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan pada mahasiswa PGSD di salah satu perguruan tinggi. Subjek penelitian dipilih secara *purposive* berdasarkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif, komunikatif, dan kontekstual. (2) Mahasiswa menunjukkan perkembangan kemampuan berbicara yang ditandai dengan meningkatnya keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara, kelancaran berkomunikasi, ketepatan penggunaan bahasa Indonesia, serta kemampuan mengekspresikan ide secara lisan dalam konteks akademik. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia berkontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan berbicara dan penguatan kompetensi pedagogis mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar.

Corresponding Author:

Nama: Enggar Kurniasih

Afiliasi: Universitas Papua

E-mail: e.kurniasih@unipa.ac.id

Pendahuluan

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran strategis dalam menunjang kompetensi akademik dan profesional mahasiswa PGSD sebagai calon pendidik [1]. Pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia, kemampuan berbicara tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan, tetapi juga sebagai fondasi bagi mahasiswa dalam mengelola interaksi pembelajaran, menyampaikan materi secara komunikatif, serta membangun suasana belajar yang dialogis di kelas sekolah dasar. Praktik pembelajaran bahasa di perguruan tinggi masih kerap didominasi pendekatan teoretis dan kurang memberikan ruang yang memadai bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara secara aktif dan kontekstual[2]. Kondisi ini menunjukkan adanya isu pedagogis yang perlu mendapat perhatian serius, mengingat kemampuan berbicara merupakan kompetensi esensial bagi calon guru.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Menurut [3], penerapan *role playing* dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan kelancaran berbicara, pengucapan, penguasaan kosakata, serta kepercayaan diri peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian nasional yang dimuat dalam Hakim & Rahayu, (2024) yang menyatakan bahwa metode bermain peran mendorong partisipasi aktif dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Sejalan dengan itu, penelitian eksperimen dalam Rokmanah et al., (2024) menunjukkan bahwa peserta didik yang diajar menggunakan metode *role playing* memiliki kemampuan berbicara yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian [6] menegaskan bahwa *role playing* berkontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan berbicara melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam situasi komunikasi yang bermakna. Novelty didalam penelitian terletak pada (1) fokus kajian pada implementasi metode *role playing* dengan konteks pembelajaran interaktif di perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia. (2) Analisis proses pembelajaran secara mendalam dengan tahapan dari perencanaan, pelaksanaan, hasil belajar dan refleksi. (3) pengkajian keterkaitan penerapan metode *role playing* dengan perkembangan kemampuan berbicara yang terintegrasi dengan kompetensi pedagogis mahasiswa sebagai calon guru SD.

Penerapan metode *role playing* dapat diterapkan di berbagai jenjang dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Penelitian yang dimuat dalam Ribka Yago et al., (2025) mengungkapkan bahwa *role playing* sebagai strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, empati, serta keterampilan komunikasi lisan. Menurut penelitian tersebut, pengalaman belajar berbasis simulasi dan interaksi sosial memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan

komunikasi secara reflektif. Penelitian [8] menegaskan bahwa metode *role playing* dalam pembelajaran sosial emosional mampu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dan kesadaran emosional mahasiswa. Pemaparan kajian penelitian terdahulu menekankan pada pengembangan *soft skills* dan aspek sosial emosional, serta belum secara spesifik mengkaji kemampuan berbicara dalam konteks pembelajaran bahasa dan kompetensi pedagogis calon guru.

Kajian lain yang dimuat dalam [9] menegaskan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara, melalui peningkatan keaktifan dan ketuntasan belajar peserta didik. Namun, kajian tersebut masih berfokus pada siswa sekolah dan bersifat komparatif, sehingga belum mengulas secara mendalam implementasi pembelajaran interaktif di perguruan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun efektivitas metode bermain peran telah banyak dibuktikan, sebagian besar penelitian masih berorientasi pada jenjang pendidikan dasar atau pada pengukuran hasil belajar, belum banyak yang menelaah proses implementasi pembelajaran interaktif secara kualitatif pada mahasiswa PGSD. Berdasarkan pemetaan penelitian terdahulu terdapat kesenjangan kajian terkait implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berbicara mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara mendalam proses penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran interaktif serta kontribusinya terhadap pengembangan kemampuan berbicara mahasiswa. Kajian ini didasarkan pada teori pembelajaran interaktif dan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang menekankan keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan refleksi sebagai kunci pengembangan keterampilan berbahasa [10]. Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga perlu memperhatikan kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif peserta didik. Materi yang relevan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa akan lebih mudah dipahami dan mampu mendorong keterampilan berpikir kritis serta kemampuan berbahasa secara optimal [11]. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran bahasa di pendidikan guru, serta implikasi praktis bagi dosen dalam merancang pembelajaran yang lebih komunikatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kompetensi pedagogis calon guru sekolah dasar.

Metode

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus deskriptif dipandang tepat karena memungkinkan peneliti menelaah

secara mendalam dinamika pembelajaran dan interaksi yang terjadi di dalam kelas tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian [12]. Pendekatan penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif serta kontribusinya terhadap pengembangan kemampuan berbicara mahasiswa PGSD pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia. Penelitian kualitatif studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena pembelajaran secara kontekstual, alami, dan holistik [13]. Alur implementasi metode *role playing* dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pembagian peran, pelaksanaan simulasi, diskusi dan refleksi, serta perkembangan kemampuan berbicara mahasiswa, sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Interaktif

Data dan Sumber Data

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD yang mengikuti mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia semester 3 kelas A,B,C dengan jumlah keseluruhan 110 mahasiswa. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan memilih 30 mahasiswa. Kriteria mahasiswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis metode *role playing* [14]. Teknik ini dipilih agar data yang diperoleh benar-benar merepresentasikan pengalaman belajar mahasiswa yang relevan dengan fokus penelitian [15]. Mahasiswa yang aktif terlibat pembelajaran berbasis metode *role playing* sebanyak 30 mahasiswa. Sumber data meliputi data primer berupa aktivitas pembelajaran dan pengalaman mahasiswa, serta data sekunder berupa dokumen pendukung pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif ini adalah *human instrument* [16]. Teknik pengumpulan data [17] menggunakan (1) observasi pembelajaran untuk mengamati secara langsung proses penerapan metode bermain peran dan interaksi mahasiswa selama pembelajaran; (2) wawancara mendalam semi-terstruktur untuk menggali pandangan, pengalaman, dan respons mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis bermain peran; serta (3) dokumentasi berupa Rencana Pembelajaran Semester (RPS), bahan ajar, foto, dan catatan pembelajaran. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendukung keabsahan temuan penelitian.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk deskriptif naratif dan tabel untuk memudahkan pemahaman hubungan antar temuan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan makna data secara menyeluruh. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi [18]. Proses analisis tersebut dipandu oleh indikator penelitian yang berfungsi sebagai acuan dalam mengorganisasi, menginterpretasi, dan menafsirkan data [12]. Indikator disusun berdasarkan tujuan penelitian serta kajian teori mengenai pembelajaran interaktif, metode *role playing*, dan kemampuan berbicara mahasiswa, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Implementasi Metode *Role Playing* dan Kemampuan Berbicara Mahasiswa PGSD

No	Aspek yang Dikaji	Indikator	Deskripsi Operasional	Teknik Pengumpulan Data
1	Implementasi metode <i>role playing</i>	Kesesuaian skenario <i>role playing</i>	Kesesuaian skenario bermain peran dengan materi mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia	Observasi, dokumentasi
		Pelaksanaan tahap <i>role playing</i>	Pelaksanaan kegiatan mulai dari pembagian peran, simulasi, hingga refleksi pembelajaran	Observasi

		Keterlibatan mahasiswa	Tingkat keaktifan mahasiswa dalam memainkan peran sesuai skenario	Observasi
2	Pembelajaran interaktif	Partisipasi aktif mahasiswa	Keaktifan mahasiswa dalam diskusi, tanya jawab, dan simulasi pembelajaran	Observasi, wawancara
		Interaksi antar mahasiswa	Intensitas dan kualitas interaksi mahasiswa selama kegiatan bermain peran	Observasi
		Suasana pembelajaran	Terwujudnya suasana belajar yang komunikatif, kolaboratif, dan partisipatif	Observasi
3	Kemampuan berbicara	Keberanian berbicara	Keberanian mahasiswa dalam menyampaikan pendapat dan tampil berbicara di depan kelas	Observasi, wawancara
		Kelancaran berbicara	Kemampuan mahasiswa berbicara secara lancar tanpa banyak jeda yang mengganggu	Observasi
		Ketepatan penggunaan bahasa	Ketepatan penggunaan kosakata, struktur kalimat, dan ragam bahasa Indonesia	Observasi, dokumentasi
		Ekspresi ide lisan	Kemampuan mahasiswa mengekspresikan gagasan secara runtut dan jelas	Observasi, wawancara
4	Kepercayaan diri	Sikap percaya diri	Sikap percaya diri mahasiswa saat berbicara dan memainkan peran	Observasi, wawancara

Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa PGSD

Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia dilakukan dengan *microteaching role play*, mahasiswa berperan menjadi guru SD dan peserta didik dalam situasi pembelajaran kontekstual. Menurut [19] Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir, interaksi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, komunikatif, dan kontekstual mampu mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan pemahaman mendalam.

Pada tahap perencanaan, dosen menyusun skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan materi Kajian Bahasa Indonesia serta menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, pada tahap pembagian peran, mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan peran sebagai guru maupun siswa sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Tahap pelaksanaan simulasi merupakan inti dari kegiatan *role playing*, di mana mahasiswa memainkan peran dalam situasi yang menyerupai pembelajaran di kelas sekolah dasar. Mahasiswa yang berperan sebagai guru menyampaikan materi, memberikan instruksi, serta merespons pertanyaan, sedangkan mahasiswa yang berperan sebagai siswa berinteraksi secara aktif melalui pertanyaan, tanggapan, dan diskusi. Interaksi ini mendorong terjadinya komunikasi dua arah yang bersifat komunikatif dan kontekstual. Setelah kegiatan simulasi, dilakukan tahap diskusi dan refleksi. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan jalannya kegiatan, mengevaluasi penampilan, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan bahasa dan cara berkomunikasi. Dosen memberikan penguatan terhadap aspek kebahasaan, seperti ketepatan penggunaan kosakata, struktur kalimat, serta kelancaran berbicara.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 30 mahasiswa yang menjadi informan penelitian, implementasi metode *role playing* menunjukkan bahwa mahasiswa terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan tersebut berdampak pada peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa yang ditandai dengan meningkatnya keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara di depan kelas, kelancaran dalam menyampaikan gagasan, ketepatan penggunaan bahasa Indonesia, serta kemampuan mengekspresikan ide secara lisan secara runtut dan jelas. Selain itu, pembelajaran berbasis *role playing* juga menciptakan suasana kelas yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berbasis simulasi pembelajaran tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang autentik dan relevan dengan tuntutan kompetensi pedagogis sebagai calon guru sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian [20] menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

**Tabel 2. Ringkasan Temuan Implementasi Metode *Role Playing*
dan Kemampuan Berbicara Mahasiswa PGSD**

Aspek yang Dikaji	Indikator	Temuan Utama	Interpretasi Hasil
Implementasi metode <i>role playing</i>	Pelaksanaan skenario <i>role playing</i>	Kegiatan <i>role playing</i> terlaksana sesuai dengan skenario dan materi mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia	Metode <i>role playing</i> diterapkan secara terstruktur dan relevan dengan tujuan pembelajaran
	Keterlibatan mahasiswa	Sebagian besar mahasiswa terlibat aktif dalam memainkan peran yang diberikan	Metode <i>role playing</i> mendorong keaktifan dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran
Pembelajaran interaktif	Partisipasi dalam diskusi	Mahasiswa aktif berdiskusi dan menanggapi peran yang dimainkan oleh teman	Terjadi interaksi dua arah yang bersifat komunikatif dan kolaboratif
	Suasana pembelajaran	Suasana kelas menjadi lebih hidup, komunikatif, dan kondusif	Pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keberanian berbicara
Kemampuan berbicara	Keberanian berbicara	Mahasiswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam menyampaikan pendapat secara lisan	Aspek afektif dalam kemampuan berbicara mengalami perkembangan positif
	Kelancaran berbicara	Mahasiswa berbicara lebih lancar selama simulasi peran	Kegiatan <i>role playing</i> memberikan kesempatan praktik berbicara secara intensif
	Ketepatan penggunaan bahasa	Penggunaan kosakata dan struktur bahasa Indonesia lebih tepat	Terjadi peningkatan kesadaran dan ketepatan kebahasaan mahasiswa
	Kemampuan mengekspresikan ide	Ide dan gagasan disampaikan secara lebih runtut dan jelas	Kemampuan berpikir dan menyampaikan gagasan secara lisan berkembang
Kepercayaan diri	Sikap percaya diri saat tampil	Mahasiswa tampil lebih percaya diri saat memainkan peran dan berbicara di depan kelas	Metode <i>role playing</i> memperkuat kepercayaan diri mahasiswa sebagai calon pendidik

Tabel 2 menunjukkan bahwa implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif memberikan dampak positif pada berbagai aspek pembelajaran. Temuan ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terhadap 30 mahasiswa yang dipilih sebagai informan penelitian. Pada aspek implementasi metode *role playing*, kegiatan pembelajaran terlaksana secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan skenario yang telah disusun. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dirancang secara pedagogis sehingga selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran tampak dari partisipasi aktif 30 mahasiswa dalam memainkan peran yang diberikan. Peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa dalam penelitian ini juga didukung oleh adanya praktik komunikasi langsung dalam kegiatan *role playing*. Hal ini sejalan dengan temuan

penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan ekspresi bahasa dalam pembelajaran dapat meningkatkan kelancaran berbicara, interaksi verbal, serta kepercayaan diri peserta didik dalam berkomunikasi [21]. Keaktifan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu mendorong mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku utama dalam kegiatan belajar.

Temuan penelitian konsisten dengan hasil penelitian [3] yang menyatakan bahwa *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara, termasuk kelancaran dan kepercayaan diri peserta didik. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada siswa sekolah dasar dan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, kesamaan temuan menunjukkan bahwa *role playing* memiliki karakteristik universal sebagai strategi pembelajaran bahasa yang aktif dan komunikatif. Aspek pembelajaran interaktif terlihat melalui aktivitas diskusi dan respons mahasiswa terhadap peran yang dimainkan oleh teman. Interaksi yang terjadi bersifat dua arah, komunikatif, dan kolaboratif. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan kondusif, sehingga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk lebih berani dalam menyampaikan pendapat secara lisan. Kemampuan berbicara mahasiswa mengalami perkembangan pada beberapa indikator, yaitu keberanian berbicara, kelancaran berkomunikasi, ketepatan penggunaan bahasa Indonesia, serta kemampuan mengekspresikan ide secara runtut dan jelas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan kesempatan praktik berbicara secara langsung dalam situasi yang kontekstual dan bermakna.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian nasional yang dilakukan pada jenjang sekolah dasar yang menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keberanian siswa dalam berbicara [2]. Aspek kepercayaan diri juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari kesiapan mahasiswa saat tampil di depan kelas. Mahasiswa menunjukkan sikap lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan memainkan peran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan dalam kegiatan *role playing* mampu mengurangi rasa canggung serta meningkatkan keberanian dalam berbicara di depan umum. Implementasi metode *role playing* secara keseluruhan tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan berbicara, tetapi juga memperkuat keterlibatan, interaksi, dan kepercayaan diri mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memperluas konteks dengan menerapkan metode tersebut pada mahasiswa PGSD, sehingga memberikan perspektif baru tentang efektivitas *role playing* dalam pendidikan tinggi.

2. Implikasi Penelitian terhadap Kompetensi Calon Guru

Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kompetensi pedagogis mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar. Hasil wawancara dengan mahasiswa memperkuat temuan tersebut.

"Pembelajaran dengan metode role playing membuat saya lebih berani berbicara di depan kelas karena harus menyampaikan materi secara langsung" (M1).

Pernyataan mahasiswa tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum. Kegiatan bermain peran menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif yang harus menyampaikan informasi, berinteraksi, dan mengekspresikan gagasan secara langsung di hadapan teman-temannya. Situasi pembelajaran yang demikian memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlatih mengatasi rasa gugup, mengembangkan kemampuan komunikasi lisan, serta membangun keberanian dalam menyampaikan pendapat. Melalui pengalaman berulang selama proses pembelajaran, mahasiswa menjadi lebih terbiasa tampil di depan kelas sehingga tingkat kecemasan saat berbicara berangsur menurun. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri yang menjadi bagian penting dari kompetensi akademik maupun profesional mahasiswa.

"Melalui kegiatan ini, saya merasa seperti benar-benar menjadi guru, sehingga saya belajar bagaimana menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami" (M2). Peningkatan kemampuan dalam berinteraksi dan mengelola kelas terlihat dari pernyataan mahasiswa yang menyebutkan bahwa *"role playing membantu saya memahami cara berinteraksi dengan siswa, seperti memberikan instruksi dan menjawab pertanyaan"* (M3).

Pernyataan mahasiswa tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu memberikan pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual dalam mengembangkan keterampilan pedagogis. Melalui simulasi peran sebagai guru, mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep pembelajaran secara teoretis, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan cara menyampaikan materi dengan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, kegiatan *role playing* membantu mahasiswa memahami dinamika interaksi di dalam kelas, seperti memberikan instruksi, mengelola jalannya pembelajaran, merespons pertanyaan, serta membangun komunikasi yang efektif dengan siswa. Pengalaman

tersebut memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pedagogis secara langsung melalui praktik yang menyerupai situasi nyata di kelas. Dengan demikian, metode *role playing* berperan penting dalam mempersiapkan mahasiswa sebagai calon pendidik yang memiliki kemampuan mengajar, berkomunikasi, dan mengelola pembelajaran secara lebih efektif.

Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran memberikan pengalaman autentik yang relevan dengan tuntutan kompetensi guru di sekolah dasar. Hasil temuan sejalan dengan studi eksperimen yang menyatakan *bahwa role playing* lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik [22]. Berbeda dengan penelitian tersebut yang berfokus pada hasil akhir pembelajaran, penelitian ini menekankan proses implementasi pembelajaran interaktif dan pengalaman belajar mahasiswa secara mendalam. Penelitian yang telah dilakukan memberikan perspektif kualitatif yang memperkaya pemahaman tentang bagaimana *role playing* bekerja dalam konteks pembelajaran bahasa di pendidikan tinggi.

Pendapat dari [23] yang menegaskan bahwa *role playing* di pendidikan tinggi dapat meningkatkan keterlibatan dan keterampilan komunikasi mahasiswa. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian ini yang secara khusus menelaah kemampuan berbicara bahasa Indonesia dalam konteks pedagogis calon guru. Studi penelitian [8] yang menekankan aspek sosial-emosional, dengan menambahkan dimensi kebahasaan dan akademik sebagai bagian integral kompetensi profesional calon pendidik. Pendapat [24] Metode yang digunakan memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa melalui pengalaman belajar yang menekankan interaksi, refleksi, dan konstruksi pengetahuan, serta memungkinkan integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan dalam pembelajaran bahasa. Integrasi tersebut berkontribusi pada pengembangan kemampuan berbicara mahasiswa secara lebih komprehensif [25]. Dari sisi praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi dosen PGSD untuk menerapkan metode *role playing* sebagai alternatif strategi pembelajaran interaktif pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia guna melatih kemampuan berbicara mahasiswa secara kontekstual dan mempersiapkan mereka sebagai calon pendidik dengan kompetensi komunikasi lisan yang memadai.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan pada satu perguruan tinggi, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Pengukuran kemampuan berbicara yang didasarkan pada observasi dan wawancara juga berpotensi mengandung subjektivitas peneliti, serta belum disertai perbandingan langsung antara metode bermain peran dan metode pembelajaran lainnya. Upaya mengatasi keterbatasan

tersebut dapat dilakukan melalui penelitian lanjutan dengan desain metodologis yang lebih beragam, perluasan subjek dan konteks penelitian, serta pengombinasian pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa di pendidikan tinggi.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran interaktif pada mata kuliah Kajian Bahasa Indonesia berperan strategis dalam mengembangkan kemampuan berbicara mahasiswa PGSD sebagai calon pendidik. Pembelajaran berbasis bermain peran tidak hanya menyediakan ruang praktik berbicara yang kontekstual dan bermakna, tetapi juga membangun keberanian, kelancaran berkomunikasi, dan ketepatan penggunaan bahasa Indonesia dalam situasi akademik dan pedagogis. Implementasi metode *role playing* mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dan mendukung penguatan kompetensi pedagogis yang relevan dengan tuntutan profesi guru sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa di pendidikan tinggi dapat menjadi alternatif strategis untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada pengembangan kompetensi komunikasi calon guru. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas metode ini pada konteks dan desain penelitian yang lebih beragam guna memperluas pemahaman tentang penerapan *role playing* dalam pembelajaran bahasa di pendidikan tinggi.

Daftar Pustaka

- [1] V. Kogoya, "Peningkatan Kemampuan Dasar Bahasa Inggris Melalui Program Kelas Ekstra Untuk Mahasiswa PGSD Semester II Di STKIP Kristen Wamena," *SILIMO: Community Service Journal*, 2025.
- [2] S. Maharani, E. Sari, and P. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 8, no. 2, 2024.
- [3] J. M. Quinteros-Villacís and T. Fajardo-Dack, "Role-playing as a technique to promote oral expression in elementary school students," *Ingenium et Potentia*, vol. 4, no. 1, p. 52, Mar. 2022, doi: 10.35381/i.p.v4i1.1695.
- [4] R. Hakim and I. Rahayu, "Efektivitas Penerapan Metode *Active Learning Model Rotating Roles* terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa Kaiwa Ii," *JPBJ*, vol. 10, no. 1, 2024.
- [5] S. Rokmanah *et al.*, "Analisis Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 09(04), pp. 1388–1399, Dec. 2024.

- [6] B. Tang, Khaerati, and Israwati Akib, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dalam Membentuk Karakter Mahasiswa sebagai Calon Pendidik di Universitas Patempo," *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 87–95, Dec. 2022, doi: 10.33506/jq.v11i2.2083.
- [7] Ribka Yago, Nurhasanah, Arpiani, and Yulia Astuti, "Analysis of Social Communication Skills in Experimental PGSD' Students: A Case Study at a University," *Madako Elementary School*, vol. 4, no. 1, pp. 79–96, Jun. 2025, doi: 10.56630/mes.v4i1.306.
- [8] D. Ratnasari, Y. Sari, N. Ulia, and P. Calon Guru Universitas Islam Sultan Agung Semarang, "Eksplorasi Pengalaman Mahasiswa Dalam Pembelajaran Sosial Emosional Melalui Metode Role Play," 2025.
- [9] S. Rusminah and S. N. Purworejo, "Application of Role Playing Methods to Improve Students' Language Skills," Nov. 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- [10] H. Badpa, P. Zare-Behtash, and E. Zare-Behtash, "The Interrelationship between Literature and Language Teaching: Drama and Speaking," *JNTELL: Journal of New Trends in English Langue Learning*, vol. 03, pp. 117–127, 2023, doi: 10.71528/jntell.20240205930918.
- [11] M. T. Mawar, L. S. A. Lutfia Septi Ayuni, L. N. R. Luthfiah Nur Ramadhani, and M. H. Miftakhul Huda, "Relevansi Materi dan Perkembangan Kognitif pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, vol. 7(2), no. 2, pp. 303–312, Dec. 2025, doi: 10.23917/bppp.v7i2.11561.
- [12] S. A. Dzogovic and V. Bajrami, "Qualitative Research Methods In Science And Higher Education," *Human Research in Rehabilitation*, vol. 13, no. 1, pp. 156–166, 2023, doi: 10.21554/hrr.042318.
- [13] P. D. Astuti, "Studi Kasus Pemanfaatan Aktivitas Bermain Peran (Role Playing) untuk Penguatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Mahasiswa Internasional," *Universitas Jambi-Institutional Repository (UNJA-IR)*, vol. 3, pp. 5–13, Mar. 2025, Accessed: Feb. 03, 2026. [Online]. Available: <https://repository.unja.ac.id/75858/>
- [14] M. Şen, Ş. N. Şen, and T. G. Şahin, "A New Era for Data Analysis in Qualitative Research: ChatGPT!," *Shanlax International Journal of Education*, vol. 11, no. S1-Oct, pp. 1–15, Oct. 2023, doi: 10.34293/education.v11is1-oct.6683.
- [15] H. Nurahma, R. Endah Sugiharti, and U. Islam, "Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," May 2025. [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org>
- [16] E. Fischer and G. T. Guzel, "The case for qualitative research," *Journal of Consumer Psychology*, vol. 33, no. 1, pp. 259–272, Jan. 2023, doi: 10.1002/jcpy.1300.
- [17] I. Gunbayi, "JAQMER) To cite this article: Gunbayi, I. (2023). Data Analysis in Qualitative Research," *Journal of Action Qualitative & Mixed Methods Research*, vol. 2, no. 2, pp. 1–11, 2023, doi: 10.5281/zenodo.7763207.
- [18] M. Ilham Yasin, M. Hilman Fikri, W. Sudrajad, A. Syakur, G. Dwi Ananto, and I. Jauhari, "Improving Students Speaking Ability Through Picture at Junior High School," 2024.
- [19] E. Nurdiana, D. A. P. Cempaka, and R. S. Anggraeani, "Kelayakan Isi Dan Penyajian Materi Buku Pelajaran Cerdas Cergas Berbahasa Dan Bersastra Indonesia Kelas X

- Sekolah Menengah Atas," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 225–234, Jul. 2025, doi: 10.23917/bppp.v7i1.11631.
- [20] I. A. Pramesti, Dita Eka Wardani, Ida Aulia Sekarwati, and Yunus Sulistyono, "Efektivitas Penggunaan Media ScrapBook pada Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, vol. 6(1), no. 1, pp. 44–53, Jun. 2024, doi: 10.23917/bppp.v6i1.6709.
- [21] Cyka Nur Chasanah, "Penerapan Ekspresi Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris di SD Negeri Sumberejo 2," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, vol. 6(2), pp. 64–73, Dec. 2024.
- [22] H. Wangsa Anumerta, P. Janson Silaban, D. Sofia Tanjung, A. Remigius Abi, and U. Katolik Santo Thomas, "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara pada Matapelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD RK Namopuli," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10(4), pp. 280–300, Dec. 2025.
- [23] M. V. Malinda and S. Mulyani, "The Effect Of Role-Playing Learning Model On The Speaking Skills Of Grade V Elementary School Students," *International Journal of Research in Education*, vol. 4, no. 1, pp. 59–69, Jan. 2024, doi: 10.26877/ijre.v4i1.15443.
- [24] S. H. Harahap, E. Susanti Tarigan, and C. J. Sari, "Analisis Pembelajaran Drama terhadap Kemampuan Berbahasa Indonesia: Kajian Literatur," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif*, 2025.
- [25] H. Luo and J. Lyu, "The Effectiveness of a Role-play Activity in Practicing EFL Learner's Communicative Skills," *Journal of Higher Education Research*, vol. 5(3), pp. 166–170, 2024, doi: 10.32629/jher.v5i3.2464.