

# Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis *Joyful Learning* terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas VI

## Author:

Tutik Sri Muntamah<sup>1</sup>  
Hendratno<sup>2</sup>  
Nurul Istiq'faroh<sup>3</sup>

## Affiliation:

Universitas Negeri  
Surabaya<sup>1,2,3</sup>

## Corresponding email

[25010855103@mhs.unesa.ac.id](mailto:25010855103@mhs.unesa.ac.id)

## Histori Naskah:

Submit: 2026-04-23  
Accepted: 2026-05-21  
Published: 2026-05-28



This is an Creative Commons License  
This work is licensed under a Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
License

## Abstrak:

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan, berkomunikasi secara efektif, serta berinteraksi dalam lingkungan sosial. Namun, pada praktiknya keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VI di SDN Gugus VI Sepaku. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian berjumlah 54 siswa yang terdiri dari 27 siswa pada kelompok eksperimen dan 27 siswa pada kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan berbicara dan observasi aktivitas siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 59,44 pada pretest menjadi 83,56 pada posttest, sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 58,59 menjadi 69,26. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil analisis N-Gain juga menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Joyful Learning*; Keterampilan Berbicara; Metode Bermain Peran; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar.

## Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan siswa menyampaikan gagasan, membangun interaksi sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis. Dalam konteks pembelajaran, keterampilan berbicara tidak hanya mencerminkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga kemampuan siswa dalam memahami, mengolah, dan merepresentasikan informasi secara lisan. Siswa yang memiliki keterampilan berbicara baik cenderung lebih aktif dalam diskusi, mampu menyampaikan pendapat secara runtut, serta lebih mudah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya keterampilan

berbicara menyebabkan siswa pasif, kurang percaya diri, dan mengalami kesulitan mengekspresikan gagasan secara verbal (Tarigan, 2015; Mercer & Dörnyei, 2020)

Permasalahan tersebut berkaitan dengan rendahnya kemampuan literasi siswa Indonesia. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359 dan masih berada di bawah rata-rata OECD sebesar 476 (OECD, 2023) Meskipun PISA tidak secara langsung mengukur keterampilan berbicara, rendahnya kemampuan literasi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami, menginterpretasikan, dan mengonstruksi informasi. Kondisi tersebut berdampak pada kemampuan komunikasi lisan karena proses berbicara memerlukan kemampuan memahami dan mengolah informasi sebelum disampaikan kembali secara verbal. Maharani et al., (2024) menjelaskan bahwa kemampuan literasi memiliki hubungan dengan kemampuan komunikasi lisan karena siswa yang mengalami kesulitan memahami informasi cenderung mengalami hambatan dalam menyusun argumentasi dan menyampaikan ide secara runtut dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil Asesmen Nasional tahun 2023 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar masih berada pada kategori literasi dasar (Kemdikbudristek, 2023). Kondisi ini terlihat dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak menerima informasi dibandingkan terlibat dalam aktivitas komunikasi. Akibatnya, siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk melatih keterampilan berbicara secara langsung. Siswa cenderung kurang percaya diri ketika menyampaikan pendapat, kesulitan menyusun gagasan secara sistematis, serta kurang aktif dalam kegiatan diskusi dan presentasi kelas. Pembelajaran yang minim interaksi menyebabkan keterampilan komunikasi lisan siswa berkembang kurang optimal (Slavin, 2015; Prince, 2004; Zahra et al., 2025).

Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai relevan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini memungkinkan siswa memerankan situasi sosial tertentu melalui simulasi dialog dan interaksi verbal sehingga siswa memperoleh pengalaman komunikasi secara langsung Joyce et al., (2009) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan model pembelajaran sosial yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam interaksi sehingga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal dan keberanian berbicara. Dalam kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga berlatih menyampaikan pendapat, merespons lawan bicara, dan menyusun gagasan secara spontan dalam situasi komunikasi yang kontekstual.

Efektivitas metode bermain peran dapat diperkuat melalui pendekatan *Joyful Learning* yang menekankan suasana belajar menyenangkan, interaktif, dan tidak menegangkan. Suasana belajar yang positif dapat meningkatkan motivasi dan keberanian siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunikasi. Wardana et al., (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam proses belajar. Dengan demikian, integrasi metode bermain peran dan *Joyful Learning* berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif, partisipatif, dan mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa secara optimal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain peran maupun *Joyful Learning* memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Trisnani, (2024) menemukan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara dan memperbaiki kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan. Ani et al., (2025) menunjukkan bahwa *Joyful Learning* meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam komunikasi kelas. Nurhamida et al. (2022) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan interaksi lebih efektif dalam meningkatkan

keterampilan berbicara dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji metode bermain peran dan *Joyful Learning* secara terpisah sehingga kajian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada konteks sekolah dasar negeri.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN Gugus VI Sepaku. Berdasarkan hasil observasi awal, keterampilan berbicara siswa masih belum berkembang optimal, ditandai dengan rendahnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat serta minimnya partisipasi dalam diskusi dan presentasi kelas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* sebagai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan simulasi sosial dengan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VI SDN Gugus VI Sepaku dengan jumlah subjek sebanyak 54 siswa.

### Studi Literatur

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan produktif yang tidak hanya berkaitan dengan penguasaan bahasa, tetapi juga kemampuan memahami, mengorganisasi, dan merepresentasikan gagasan secara lisan dalam interaksi sosial. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, kemampuan berbicara berkembang melalui proses interaksi dan pengalaman komunikasi yang berlangsung secara aktif dalam lingkungan belajar. Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan bahasa terjadi melalui interaksi sosial, sedangkan Tarigan (2015) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara berkembang melalui latihan komunikasi yang intensif dan bermakna. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak dapat berkembang optimal apabila pembelajaran masih menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif. Perspektif *active learning* yang dikemukakan Bonwell dan Eison (1991) menegaskan bahwa pembelajaran efektif harus melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi, interaksi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, rendahnya keterampilan berbicara siswa bukan hanya dipengaruhi oleh kemampuan linguistik, tetapi juga oleh terbatasnya kesempatan siswa untuk membangun pengalaman komunikasi secara langsung selama proses pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang memiliki relevansi teoritis dengan pengembangan keterampilan berbicara adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini berakar pada teori pembelajaran sosial yang memandang bahwa kemampuan komunikasi berkembang melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Joyce et al., (2009) menjelaskan bahwa *role playing* memungkinkan siswa memerankan situasi sosial tertentu melalui simulasi dialog sehingga siswa dapat memahami peran sosial sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Dalam kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dituntut menyusun dialog, merespons lawan bicara, serta menyampaikan gagasan secara spontan dalam konteks komunikasi yang autentik. Mekanisme tersebut menunjukkan bahwa efektivitas metode bermain peran terletak pada kemampuannya menyediakan praktik komunikasi langsung yang sulit diperoleh melalui pembelajaran konvensional. Temuan Triningsih et al., (2025) dan Nurhamida et al., (2022) menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keberanian, partisipasi, dan kelancaran berbicara siswa karena siswa memperoleh ruang untuk menggunakan bahasa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, efektivitas metode bermain peran tidak hanya ditentukan oleh aktivitas komunikasi, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi afektif siswa selama pembelajaran. Dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar mengalami rasa takut, kurang percaya diri, dan kecemasan ketika diminta berbicara di depan

kelas (Bilbina et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif meskipun pembelajaran telah dirancang secara interaktif. Perspektif humanistik memandang bahwa proses belajar akan berlangsung optimal apabila siswa berada dalam kondisi emosional yang positif dan merasa aman dalam lingkungan belajar. Pendekatan *Joyful Learning* lahir dari asumsi tersebut, yaitu pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan, interaktif, dan tidak menegangkan sehingga siswa lebih nyaman untuk berpartisipasi. Fauzan, (2022) menjelaskan bahwa *Joyful Learning* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena siswa merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Apriyani et al., (2022) juga menemukan bahwa suasana belajar yang positif meningkatkan partisipasi siswa dalam komunikasi kelas. Dalam konteks keterampilan berbicara, kondisi emosional yang positif menjadi faktor penting karena keberanian berbicara berkembang ketika siswa merasa aman untuk mengekspresikan gagasan tanpa takut melakukan kesalahan.

Penelitian terdahulu umumnya masih mengkaji metode bermain peran dan *Joyful Learning* secara terpisah, padahal secara konseptual kedua pendekatan tersebut saling melengkapi. Metode bermain peran menyediakan pengalaman komunikasi autentik melalui simulasi sosial, sedangkan *Joyful Learning* menciptakan kondisi afektif yang mendukung keberanian siswa untuk terlibat aktif dalam komunikasi. Sintesis teoritis tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas praktik komunikasi, tetapi juga oleh kondisi psikologis yang mendukung partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, integrasi metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* memiliki potensi lebih kuat dalam meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan penggunaan masing-masing pendekatan secara terpisah. Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, penelitian ini dibangun atas hipotesis bahwa penerapan metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VI SDN Gugus VI Sepaku.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh penerapan metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *true experimental design* dengan bentuk *pretest–posttest control group design*. Dalam desain ini, kedua kelompok penelitian terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbasis *Joyful Learning*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok kembali diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan berbicara setelah proses pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2019). Penggunaan desain ini memungkinkan peneliti membandingkan pengaruh perlakuan secara lebih objektif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SDN Gugus VI Sepaku, Kecamatan Sepaku, Kabupaten Penajam Paser Utara dengan subjek penelitian sebanyak 54 siswa kelas VI yang terdiri atas 27 siswa kelompok eksperimen dan 27 siswa kelompok kontrol. Teknik penentuan sampel menggunakan *total sampling* karena seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan berbicara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berbicara berupa tes unjuk kerja (*performance test*) dengan indikator penilaian meliputi kelancaran berbicara, ketepatan pengucapan, intonasi, penguasaan kosakata, keberanian berbicara, dan kemampuan menyampaikan gagasan secara runtut. Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment* yang melibatkan dua dosen pendidikan bahasa Indonesia dan satu guru kelas VI, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik *inter-rater reliability* dan memperoleh

koefisien reliabilitas sebesar 0,82 yang menunjukkan kategori reliabel. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan dan arsip pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kemampuan keterampilan berbicara siswa melalui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas Levene untuk memastikan data memenuhi syarat analisis parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Selain itu, analisis *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan keterampilan berbicara siswa pada masing-masing kelompok penelitian. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 25.

## Hasil

### Deskripsi Kemampuan Awal Keterampilan Berbicara Siswa (Pretest)

Kemampuan awal keterampilan berbicara siswa diukur melalui *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan diberikan. Penilaian dilakukan melalui tes unjuk kerja berdasarkan indikator kelancaran, pengucapan, intonasi, penguasaan kosakata, dan keberanian berbicara. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest Keterampilan Berbicara

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Eksperimen	27	55	64	59,44	2,55
Kontrol	27	55	62	58,59	1,94

Sumber: Hasil olahan data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest pada kelompok eksperimen sebesar 59,44, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 58,59. Nilai minimum pada kedua kelompok sama yaitu 55, sementara nilai maksimum pada kelompok eksperimen sebesar 64 dan pada kelompok kontrol sebesar 62. Selain itu, nilai standar deviasi pada kelompok eksperimen sebesar 2,55 dan pada kelompok kontrol sebesar 1,94, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai pada kedua kelompok relatif kecil dan kemampuan siswa cenderung homogen.

### Deskripsi Kemampuan Keterampilan Berbicara Siswa Setelah Perlakuan (Posttest)

Kemampuan keterampilan berbicara siswa setelah perlakuan diukur melalui *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Kelompok eksperimen menggunakan metode bermain peran berbasis *Joyful Learning*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Penilaian dilakukan melalui tes unjuk kerja berdasarkan indikator kelancaran, pengucapan, intonasi, penguasaan kosakata, dan keberanian berbicara. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Posttest Keterampilan Berbicara

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Standar Deviasi
----------	--------------	---------------	----------------	------	-----------------

Eksperimen	27	79	89	83,56	2,75
Kontrol	27	66	73	69,26	1,96

Sumber: Hasil olahan data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen sebesar 83,56, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 69,26. Nilai minimum pada kelompok eksperimen sebesar 79 dan nilai maksimum sebesar 89, sedangkan pada kelompok kontrol nilai minimum sebesar 66 dan nilai maksimum sebesar 73. Selain itu, nilai standar deviasi pada kelompok eksperimen sebesar 2,75 dan pada kelompok kontrol sebesar 1,96, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai pada kedua kelompok relatif kecil dan kemampuan siswa cenderung homogen.

### Perbandingan Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok penelitian.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest
Eksperimen	59,44	83,56
Kontrol	58,59	69,26

Sumber: Hasil olahan data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen meningkat dari 59,44 menjadi 83,56 pada *posttest* atau naik sebesar 24,12 poin. Sementara itu, kelompok kontrol meningkat dari 58,59 menjadi 69,26 atau sebesar 10,67 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

### Uji Prasyarat Analisis

#### Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Pengujian menggunakan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel tiap kelompok kurang dari 50 responden. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, sedangkan nilai Sig. < 0,05 menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

No	Kelompok Data	Statistik Shapiro–Wilk	Sig. (p-value)	Keterangan
1	Pretest Eksperimen	0,969	0,577	Normal
2	Posttest Eksperimen	0,965	0,466	Normal
3	Pretest Kontrol	0,962	0,404	Normal
4	Posttest Kontrol	0,962	0,404	Normal

Sumber: Hasil olahan data penelitian menggunakan uji Shapiro–Wilk, 2026.

Berdasarkan Tabel 4, seluruh nilai signifikansi pada data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen maupun kontrol lebih besar dari 0,05, yaitu 0,577 dan 0,466 pada kelompok eksperimen serta 0,404 pada kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat analisis statistik parametrik.

### Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pengujian menggunakan *Levene Test*. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, sedangkan nilai Sig. < 0,05 menunjukkan varians data tidak homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene Test)

No	Data yang Diuji	Statistik Levene	Sig. (p-value)	Keterangan
1	Posttest Eksperimen dan Kontrol	2,552	0,116	Homogen

Sumber: Hasil olahan data penelitian menggunakan uji Levene, 2026.

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) hasil uji Levene sebesar 0,116, yang berarti lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

### Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Karena data telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, pengujian dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* terhadap nilai *posttest* kedua kelompok.

Tabel 6. Hasil Uji Perbedaan Nilai Posttest (Independent Sample t-test)

Kelompok	Mean	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest Eksperimen	83,56	22,21	0,000	Signifikan
Posttest Kontrol	69,26			

Sumber: Hasil olahan data penelitian menggunakan Independent Sample t-test, 2026.

Berdasarkan Tabel 6, nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 83,56 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 69,26. Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dibandingkan metode konvensional.

### Analisis Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Analisis peningkatan hasil belajar dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan berbicara siswa dari nilai *pretest* ke *posttest*. Analisis ini digunakan untuk melihat efektivitas pembelajaran pada masing-masing kelompok penelitian.

Adapun kriteria interpretasi nilai *N-Gain* menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut:

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh hasil sebagaimana disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,60	Sedang
Kontrol	0,26	Rendah

Sumber: Hasil olahan data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 7, nilai rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 0,60 dengan kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,26 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan metode konvensional.

## Pembahasan

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa hubungan antara metode bermain peran dan peningkatan keterampilan berbicara bersifat multidimensional. Pada satu sisi, metode bermain peran menyediakan pengalaman komunikasi autentik melalui praktik berbicara secara langsung. Namun pada sisi lain, pendekatan *Joyful Learning* menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keberanian siswa untuk terlibat dalam komunikasi. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini tidak hanya berasal dari aktivitas simulasi sosial, tetapi juga dari terciptanya kondisi pembelajaran yang partisipatif dan kondusif. Maulidiyah et al., (2025). serta Zahra et al. (2025) menjelaskan bahwa suasana belajar yang positif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena siswa merasa lebih nyaman dan tidak takut melakukan kesalahan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, kondisi tersebut menjadi penting karena keterampilan berbicara berkaitan erat dengan rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk menggunakan bahasa secara terbuka di depan orang lain.

Perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional cenderung memberikan ruang komunikasi yang lebih terbatas bagi siswa. Pada kelompok kontrol, siswa tetap mengalami peningkatan keterampilan berbicara, namun peningkatannya tidak sebesar kelompok eksperimen. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara pada dasarnya dapat terjadi melalui proses pembelajaran biasa, tetapi intensitas dan kualitas peningkatan sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru menyebabkan siswa memiliki kesempatan lebih sedikit untuk berlatih berbicara secara aktif. Sebaliknya, pada kelompok eksperimen siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk berdialog, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat dalam situasi komunikasi yang nyata. Kayi (2006) dan Prince (2004), Slavin (2015) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara berkembang melalui praktik komunikasi yang berlangsung secara aktif dan berulang tampak pada aktivitas bermain peran yang mengharuskan siswa terlibat langsung dalam dialog, diskusi kelompok, serta simulasi situasi sosial selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, tetapi juga melatih siswa dalam mengonstruksi gagasan secara spontan sesuai konteks komunikasi yang diperankan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan berbicara siswa terjadi melalui proses penggunaan bahasa secara nyata, bukan hanya melalui pemahaman teori kebahasaan. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Kayi (2006) yang menegaskan bahwa keterampilan berbicara akan berkembang lebih optimal ketika siswa dilibatkan dalam aktivitas komunikasi autentik yang memungkinkan mereka menggunakan bahasa sebagai alat interaksi sosial. Dalam penelitian ini, kegiatan bermain peran menciptakan situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari sehingga siswa tidak hanya menghafal dialog, tetapi juga belajar menyesuaikan ekspresi, intonasi, dan respons verbal sesuai situasi yang dihadapi.

Lebih lanjut, teori *active learning* yang dikemukakan Prince (2004) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi faktor utama dalam peningkatan hasil belajar. Pembelajaran aktif tidak hanya menekankan aktivitas fisik siswa, tetapi juga keterlibatan mental dan sosial selama proses belajar berlangsung. Dalam penelitian ini, siswa pada kelompok eksperimen terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, menyusun percakapan, dan memecahkan situasi komunikasi bersama teman kelompoknya. Keterlibatan tersebut menyebabkan siswa tidak sekadar menerima informasi dari guru, tetapi membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang dialami secara langsung. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol yang cenderung berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa secara aktif menjadi lebih terbatas. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi aktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran satu arah.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Amalia, Kuswendi, dan Nurfurqon (2024) menemukan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar secara signifikan yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dan tingginya respons belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Saadatul Ummah et al., (2025). juga menjelaskan bahwa penggunaan metode bermain peran meningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar karena siswa memperoleh kesempatan lebih luas untuk berpartisipasi dalam komunikasi kelas. Penelitian Rosdiana (2023), Pratiwi et al., (2023) Ani et al., (2025), Rosdiana, (2023) serta Nurhamida et al. (2022) menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keberanian siswa berbicara, kelancaran komunikasi lisan, dan partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih memfokuskan perhatian pada efektivitas metode *role playing* sebagai teknik pembelajaran, sedangkan aspek suasana belajar dan kondisi afektif siswa belum banyak diintegrasikan secara eksplisit dalam desain pembelajaran.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini memiliki kontribusi pada integrasi metode bermain peran dengan pendekatan *Joyful Learning*. Integrasi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas komunikasi yang dilakukan siswa, tetapi juga oleh kondisi psikologis yang mendukung keberanian siswa untuk terlibat aktif dalam komunikasi. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif dan linguistik, tetapi juga memperhatikan aspek emosional dan sosial siswa dalam proses belajar. Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, penelitian ini tetap memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas pada satu gugus sekolah serta durasi perlakuan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* pada konteks sekolah yang lebih luas, jenjang pendidikan berbeda, serta durasi pembelajaran yang lebih panjang agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VI SDN Gugus VI Sepaku. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil *posttest* kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, serta diperkuat oleh hasil uji hipotesis dan analisis *N-Gain*. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa berkembang lebih optimal ketika pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam praktik komunikasi melalui simulasi sosial dan interaksi kelompok. Dengan demikian, peningkatan keterampilan berbicara tidak hanya

dipengaruhi oleh penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga oleh keterlibatan aktif siswa dalam pengalaman komunikasi yang autentik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi metode bermain peran dan pendekatan *Joyful Learning* berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi dan keberanian siswa dalam pembelajaran. Suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak menegangkan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan ini memperlihatkan bahwa pengembangan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari aspek afektif dan sosial siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu gugus sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, durasi perlakuan yang relatif singkat menyebabkan penelitian belum sepenuhnya mampu menggambarkan pengaruh metode bermain peran berbasis *Joyful Learning* dalam jangka panjang terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, konteks sekolah yang berbeda, serta durasi pembelajaran yang lebih panjang agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## Referensi

- Amalia, N., Kuswendi, U., & Nurfurqon, N. (2024). The effect of role-playing learning model on elementary students' speaking skills. *Journal of Elementary Education*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.22460/jee.v8i1.221>
- Ani, A., Fadilla, A., Chryselia, D., Putri Utami, D., Bulawan, S., & Junaedi, A. (2025). *Manajemen English Fun Day Berbasis Game-Based Learning untuk Peningkatan Kosakata dan Simple Past Tense Siswa*. <https://doi.org/10.30762/welfare.v3i4.3115>
- Apriyani, R., Sunarsih, D., & Pranoto, B. A. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 405–418. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7077555>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington, DC: The George Washington University, School of Education and Human Development
- Derakhshan, A. (2021). The predictability of Turkman students' willingness to communicate through teachers' immediacy and teacher–student rapport. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 13(5), 1356–1372. <https://doi.org/10.1108/JARHE-02-2020-0034>
- Fauzan, A. (2022.). *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia Implementasi Metode Sosiodrama Pada Teks Cerita Fantasi Berbantuan Media Latar Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Kayi, H. (2006). Teaching speaking: Activities to promote speaking in a second language. *The Internet TESL Journal*, 12(11). <http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html>

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Laporan hasil Asesmen Nasional 2023. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Maharani, S., Sari, E., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 8(2).
- Maulidiyah, A., Eka Putri Atjo, S., Guru Sekolah Dasar, P., & Negeri Makassar, U. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri Maradekaya 1. In *journal.innawaparaedu.com* (Vol. 1, Number 2).
- Mercer, S., & Dörnyei, Z. (2020). *Engaging language learners in contemporary classrooms*. Cambridge: Cambridge University Press.  
<https://doi.org/10.1017/9781009024563>
- Nurhamida, N., Haifaturrahmah, N., Sari, N., (2022). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sd*.
- Prawoko, I., Goreti, M., Kristiantari, R., Ketut, I., Putra, A., & Dasar, J. P. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peranterhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Kelompok Atk Handayani I Denpasar Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 47–56.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Rosdiana. (2023). Penerapan metode role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Palopo International Journal of Education and Social Science (PIJIES)*, 2(1).  
<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/PiJIES/article/view/4192>
- Saadatul Ummah, F., Alfi Muhimmah, H., & Fakhrudin, A. (2025). Pelatihan Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Sekolah Dasar melalui *Joyful Learning* Berbasis Kearifan Lokal. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 4115–4124. <https://doi.org/10.31949/jb.v6i4.16278>
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa
- T., Rusyid Affandi, G., Cholichul Hadi, M., Nur Ainy Fardana, P. N., Fika Megawati, P., Nurfi Laili, Mp., Noer Ma, P., & Rohmah, unatur. (2024). *Joyful Learning & Media Pembelajaran Penulis: Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS Jl, Mojopahit 666 B Sidoarjo*.
- Tri Bilbina, C., Komang Ayu Devi Maharani, N., Para Sakila, N., Oktaryanti, J., Nurul Fajriah, U., Haekal, M., Diaz Pratama, C., Made Augusto Dwi Anggara, I., & Hasanah, H. (2025). Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Bimbingan Belajar Dengan Metode Ceria (Cerita, Ekspresif, Rangsang Imajinasi, Interaktif) Di Desa Teniga Enhancing Children’s Reading Interest Through Tutoring Using The Ceria Method (Storytelling, Expressive, Imagination Stimulation, Interactive) In Teniga Village. *Jurnal Wicara Desa*, 3(5). <https://doi.org/10.29303/wicara.v3i5.8820>
- Triningsih, T., Sumantri, M. S., Dallion, E., & Korespondensi, P. (2025). *Pengaruh Joyful Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Vol. 5, Number 2). Retrieved <https://dmi-journals.org/deiktis/index>

- Trisnani, N. (2024). *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series 7 (3) (2024) 1360-1368 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar melalui Strategi Joyful Learning*. Retrieved <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wardana, M. A. W., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia Melalui Metode Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Quizizz. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(1), 71–82. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p71-82>
- Zahra, H., Punggeti, R. N., & Puniman, A. (2025). Peran Guru dalam Melatih Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Melalui Metode Bercerita Berbasis Joyfull Learning pada Siswa Kelas III di SDI Nurul Huda The Role Of Teachers In Developing Simple Writing Skills Through Joyfull Learning-Based Storytelling Methods In Grade III Students At SDI Nurul Huda. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, Number 2).