

**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS METODE CERAMAH DAN METODE ROLE PLAY
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V MI
DARUNNIYAH**

Tisya Rexa Oktavia¹, Mita Marisa Nirditaranti², Auralia Qurrota Aini³, Firnanda Putra Ananta⁴, Alya
Nadhifa Salsabila⁵, Rani Jayanti⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Majapahit

Email: oktaviatisya@gmail.com¹, mitamarisanirditaranti05@gmail.com²,
auraliaaini64@gmail.com³, firnandaputria876@gmail.com⁴, nadhifaalya9@gmail.com⁵,
ranijayanti@unim.ac.id⁶

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas metode ceramah dan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di sekolah MI Darruniyah salah satu Ds. Sidorejo, Kec. Jetis. Dua kelompok siswa berpartisipasi dalam penelitian ini. Kelompok pertama menggunakan metode ceramah dimana siswa diminta menceritakan kembali kisah “Malin Kundang” setelah membaca teks yang kami sediakan. Kelompok kedua, sebaliknya siswa memainkan peran sesuai karakter yang ada di tokoh dalam cerita tersebut, yaitu dengan menggunakan metode role play. Data dikumpulkan melalui observasi, rubrik penilaian keterampilan berbicara, wawancara siswa, dan tes sebelum dan sesudah. Penelitian menunjukkan bahwa metode ceramah lebih efektif dalam meningkatkan kefasihan berbicara dan struktur bercerita, sedangkan metode bermain peran lebih efektif dalam meningkatkan ekspresi, intonasi, dan kepercayaan diri siswa. Kedua metode tersebut mempunyai kelebihan masing-masing, namun metode role play memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan wawasan tentang penggunaan metode pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Metode Ceramah, Metode Role Play, Pembelajaran Bahasa, Sekolah Dasar.

Abstract: This study aims to compare the effectiveness of the lecture method and the role-playing method in improving the speaking skills of grade V students at the MI Darruniyah school, one of Sidorejo District, Jetis District. Two groups of students participated in this study. The first group used the lecture method where students were asked to retell the story of "Malin Kundang" after reading the text we provided. The second group, on the other hand, students play roles according to the characters in the story, namely by using the role play method. Data was collected through observation, speaking skills assessment rubrics, student interviews, and before and after tests.

Research shows that the lecture method more effective in improving speaking fluency and storytelling structure, while the role-playing method is more effective in improving students' expression, intonation and self-confidence. Both methods have their respective advantages, but the role play method provides students with a more interactive and enjoyable learning experience. This research provides insight into the use of different learning methods to improve students' speaking skills, especially in learning Indonesian at the elementary school level.

Keywords: *Speaking Skills, Lecture Method, Role Play Method, Language Learning, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam pemerolehan bahasa, terutama ketika pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Salah satu dari empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), keterampilan berbicara berfungsi sebagai sarana utama dalam menyampaikan gagasan, konsep, dan informasi secara lisan. Dalam lingkungan pembelajaran sekolah dasar, keterampilan berbicara tidak hanya membantu siswa berkomunikasi secara efektif, namun juga meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan berpikir kritis. Menurut (Syaira Delima 1*, 2024), berbicara adalah suatu proses menyampaikan pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sebagai media utama.

Mempelajari keterampilan berbicara seringkali menjadi hal yang sulit bagi para pendidik, terutama ketika memilih metode pembelajaran yang efektif. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya keberanian siswa untuk berbicara di depan umum. Oleh karena itu, siswa cenderung tetap pasif dalam proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa antara lain fasilitator (pendukung) dan inhibitor (penghambat). Faktor pendukungnya antara lain rasa percaya diri, lingkungan rumah, dan interaksi siswa sehari-hari dengan teman sebaya. Sedangkan faktor penghambatnya adalah sikap individu siswa, kebiasaan belajar, dan lingkungan tempat tinggalnya (Khafifah Khairani, 2024). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya mendorong siswa untuk berbicara tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Metode ceramah adalah salah satu pendekatan yg masih banyak dipakai pada pembelajaran bahasa. Metode ini efektif buat mengungkapkan fakta secara pribadi pada murid, terutama buat

materi yg memerlukan pemahaman teoretis. Namun, menurut (Afif Hendra Widayat1, 2024) Metode ceramah dapat menjadi kurang interaktif, dan beberapa siswa mungkin kesulitan untuk tetap fokus. Selain itu, murid yang mempunyai kecepatan belajar yg tidak sinkron mungkin merasa tertinggal atau bosan. Sebaliknya, metode role play atau bermain peran memperlihatkan pendekatan yg lebih dinamis. Dalam metode ini, siswa hanya membaca, namun juga terlibat aktif menggunakan memerankan tokoh-tokoh eksklusif pada sebuah cerita. Menurut (Djafar, 2021), role play bisa menaikkan kemampuan speaking murid menggunakan cara yg lebih efektif, kontekstual, & menyenangkan.

Penelitian sebelumnya menampakan bahwa penggunaan metode role play pada pembelajaran bahasa bisa menaikkan aspek-aspek keterampilan berbicara misalnya intonasi, ekspresi, & kelancaran. Selain itu, metode ini juga bisa menaikkan motivasi belajar siswa lantaran melibatkan mereka secara emosional & fisik. Sementara itu, metode ceramah masih relevan buat melatih kemampuan menyusun kalimat yang runtut & terstruktur. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, kedua metode ini mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing yang bisa dieksplorasi lebih lanjut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas metode ceramah dan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V MI Darunniyah di Ds. Sidorejo, Kec. Jetis. Cerita “Malin Kundang” dipilih sebagai bahan ajar karena sifatnya yang ramah dan kaya akan nilai moral, akan membantu siswa memahami cerita lebih dalam dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengajarkannya. Dengan membandingkan kedua metode tersebut, diharapkan penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan buat mendeskripsikan efektivitas dua metode pembelajaran, yaitu ceramah dan role play, dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak didik kelas V MI Darunniyah di Ds.Sidorejo, Kec. Jetis. Pendekatan kualitatif dipilih lantaran Menurut (Ardiansyah1, 2023), tujuan utama pendekatan kualitatif buat memperoleh pemahaman yg mendalam mengenai kenyataan yang diteliti. Hal ini sinkron

menggunakan penelitian yg bisa menaruh pemahaman mendalam tentang kenyataan yg dialami sang anak didik kelas lima pada konteks pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V sekolah MI Darunniyah di Ds. Sidorejo, Kec. Jetis. Dalam penelitian ini, dua kelompok siswa diberi tugas untuk mempraktikkan strategi yang berbeda. Kelompok pertama menerapkan metode ceramah dimana siswa membacakan teks cerita “Malin Kundang”. Siswa kemudian diminta untuk menceritakan kembali cerita tersebut secara lisan. Kelompok kedua menggunakan metode role play, dimana siswa memainkan peran berdasarkan tokoh dalam cerita yang diberikan.

Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dan mendemonstrasikan keterampilan berbicara dalam situasi alami. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan berbagai kumpulan informasi penting dalam bentuk catatan dan dokumen (Septy Nurfadhilah1, 2021). Dokumentasi berupa foto dan video membantu merekam aktivitas siswa selama proses penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi perbedaan keterampilan berbicara antara kedua kelompok berdasarkan aspek seperti kemampuan berbahasa, kosa kata, intonasi, dan kepercayaan diri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 9 Desember 2024 di Sekolah MI Darunniyah Ds. Sidorejo, Kec. Jetis. Dalam penelitian ini, penulis menyelidiki keterampilan berbicara berjumlah 36 siswa kelas lima dibagi dalam dua kelompok. Materi yang digunakan adalah teks cerita “Malin Kundang” yang dibagikan kepada masing-masing kelompok. Kelompok pertama menggunakan metode ceramah dengan membaca teks yang diberikan dan bercerita tentang “Malin Kundang”, kelompok yang kedua menggunakan metode role play atau bermain peran mengikuti teks yang telah diberikan yaitu "Malin Kundang". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan efektivitas kedua metode dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 MI Darunniyah.

Pada kelompok pertama, anak didik diberikan kesempatan buat membicarakan materi “Malin Kundang” melalui ceramah. Setiap anak didik diberi ketika buat membaca teks dan

mempersiapkan penyampaian secara lisan. Evaluasi keterampilan berbicara dilakukan menurut aspek kelancaran berbicara, kejelasan, dan kemampuan membicarakan ide secara sistematis.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kelompok ceramah cenderung kesulitan mengatur intonasi suara dan mengorganisasikan gagasannya dengan baik, serta sering terhenti dan terganggu saat menyampaikan materi yang dilakukannya. Ada siswa yang terganggu ketika berbicara, dan ada pula siswa yang kesulitan mengingat bagian tertentu dalam cerita "Malin Kundang". Penekanan atau pengungkapannya juga tidak bervariasi sehingga membuat cerita terasa monoton. Beberapa siswa menjadi gugup dan ini mempengaruhi kemampuan berbahasa mereka. Meskipun mengalami kesulitan, sebagian besar siswa mampu mengkomunikasikan poin-poin utama mereka dengan jelas. Mereka menunjukkan kemampuan untuk memahami dan menghafal teks dengan baik, meskipun ekspresi mereka buruk. Secara keseluruhan, kelompok ceramah cenderung lebih pasif dalam interaksinya dan memiliki dinamika bicara yang lebih sedikit.

Kelompok kedua yang menggunakan metode role play menunjukkan hasil yang lebih baik dalam hal keterampilan berbicara. Dalam metode ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan masing-masing kelompok berperan dalam cerita Malin Kundang. Meskipun hanya beberapa siswa yang memerankan tokoh Malin Kundang, namun setiap kelompok mempunyai kesempatan untuk memerankan tokoh lain dalam cerita, seperti ibu Malin Kundang, masyarakat, bahkan narator. Hasilnya, memperlihatkan bahwa anak didik yg memakai metode role play lebih percaya diri dan lebih ekspresif ketika berbicara.

Mereka bisa mengekspresikan perasaan dan emosi sinkron menggunakan peran yang mereka mainkan, meskipun tidak semuanya berperan menjadi Malin Kundang. Kelompok ini juga lebih terlibat pada hubungan sosial, lantaran mereka bekerja pada kelompok dan saling memberi respon selama aktivitas berlangsung. Berbeda dengan kelompok yang menggunakan metode ceramah yang cenderung lebih terfokus dalam penyampaian materi secara satu arah, kelompok role play lebih interaktif & penuh ekspresi.

Secara keseluruhan, kelompok bermain peran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam bidang kefasihan percakapan, penguasaan konten, ekspresi, dan intonasi. Siswa pada kelompok ini juga mampu mengorganisasikan gagasannya dengan lebih sistematis dan mampu berbicara lebih lancar tanpa terlalu banyak berhenti. Bahkan siswa yang biasanya kurang pandai

berbicara di depan umum pun akan menjadi lebih berani setelah bermain peran. Berikut tabel perbedaan metode ceramah dan metode role play:

Tabel 1. Perbedaan dari ke dua metode

Aspek	Kelompok 1 (Ceramah)	Kelompok 2 (Role Play)
Kelancaran	Sering terhenti dan bingung dalam berbicara	Lancar dalam berbicara saat memainkan peran
Pilihan Kosakata	Kosa kata terbatas dan kosakata sederhana	Kosakata sederhana, tapi cukup untuk menyampaikan peran
Intonasi dan Ekspresi	Intonasi kurang jelas karena gugup berbicara di depan kelas, dan ekspresi cemas	Intonasi sesuai dengan karakter, dan ekspresi sangat baik, menjiwai peran
Kepercayaan Diri	Terlihat malu-malu dan gugup, kurang percaya diri berbicara di depan teman	Sangat percaya diri, tampil dengan semangat

Dari hasil penelitian dan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa metode role-play lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Meskipun ceramah merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan pengetahuan, namun metode role-play memberikan ruang lebih bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif, kreatif, dan dinamis. Interaksi yang terjadi pada saat role play juga berperan penting dalam membangun kemampuan komunikasi sosial siswa, yang tidak dapat dicapai melalui metode ceramah saja.

Metode role play juga lebih menyenangkan dan menaruh ruang bagi kreativitas siswa. Ini memungkinkan siswa buat membicarakan diri mereka menggunakan cara yg lebih bebas dan alami, yg berdampak positif dalam keterampilan berbicara mereka. Dalam jangka panjang, aktivitas role play bisa membentuk rasa percaya diri siswa, mengurangi rasa takut berbicara pada depan umum, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif.

Secara keseluruhan, meskipun metode ceramah mempunyai manfaat pada mentransfer pengetahuan, metode role play lebih efektif pada meningkatkan keterampilan berbicara anak didik. Metode Role Play memungkinkan anak didik buat berlatih berbicara pada situasi yg lebih alami, menggunakan penggunaan ekspresi, intonasi, & keterampilan sosial yg lebih baik. Oleh lantaran itu, sangat disarankan supaya metode role play diterapkan lebih sering pada pembelajaran berbicara pada kelas-kelas sekolah dasar buat membantu anak didik menyebarkan keterampilan berbicara yg lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membandingkan metode ceramah dan metode role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 pada MI Darunniyah. Berdasarkan output penelitian, kedua metode ini mempunyai keunggulan masing-masing. Metode ceramah menciptakan siswa kurang ekspresif dan cenderung pasif ketika membicarakan cerita. Kendala misalnya rasa gugup dan keterbatasan intonasi juga timbul saat siswa diminta bercerita menggunakan metode ceramah. Sedangkan metode role play terbukti lebih efektif pada mengembangkan aspek-aspek berbicara misalnya ekspresi, intonasi, dan kepercayaan diri. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan kreatif ketika bermain peran, sebagai akibatnya suasana pembelajaran lebih hayati dan interaktif. Metode ini tidak hanya membantu siswa berbicara lebih lancar, namun juga memungkinkan mereka buat mengekspresikan emosi secara lebih alami. Keberanian siswa buat tampil di depan kelas juga semakin percaya diri sesudah berlatih menggunakan metode role play.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru lebih sering menggunakan metode role-play, terutama pada saat latihan bercerita atau menyampaikan cerita. Metode ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memperoleh rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan komunikasinya. Penggunaan cerita-cerita yang akrab dengan kehidupan siswa, misalnya cerita rakyat, akan meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam kegiatan bermain peran. Melalui penggunaan teknik role-play yang konsisten dan kreatif, kami bertujuan untuk memastikan bahwa keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dikembangkan secara optimal, baik dalam hal kefasihan berbahasa, ekspresi dan kepercayaan diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Hendra Widayat1, M. &. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif di Kelas Matematika dengan memanfaatkan Teknologi Pendidikan. *Prosiding Diskusi Panel Nasional pendidkan Matematika Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*, 68.
- Ardiansyah1, R. M. (2023). Tektik pengumpulan data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3.
- Djafar, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tidore Melalui Metode Role Play (Suatu Penelitian Tindakan Kelas). *JUANGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 143.
- Khafifah Khairani, F. D. (2024). KETERAMPILAN BEBICARA SISWA KELAS VA SD NEGRI 48 PEKANBARU. *Didaktik: jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1993.
- Septy Nurfadhilah1, A. C. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL SEBAGAI UPAYA MENYAMPAIKAN MATERI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI MUNCUL 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3.
- Syaira Delima 1*, D. S. (2024). Media Sosial Instagram untuk Keterampilan Berbicara. *Bahasa Prancis: Sebuah Persepsi Mahasiswa*, 836.