

## **METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA THAILAND**

Miss Sofeeyah Chesoh<sup>1</sup>, Mutia Febriyana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP,

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,

<sup>1</sup>sofeeyahchesoh04@gmail.com , <sup>2</sup>mutiafebriyana@umsu.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This study was conducted to improve the Indonesian speaking skills of Thai students using role-playing methods in the Matayum 3 Islam Witaya School, Thailand. The research method used was Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, each going through the planning, implementation, observation, and reflection stages. The study involved 20 Thai students, and data were collected through tests, observations, and documentation. The results showed a quite striking improvement in speaking skills, especially in the aspects of pronunciation, word stress, tone, intonation, rhythm, as well as vocabulary selection and sentence structure. The average student score increased from 54 in the pre-action, to 69 in the first cycle, and reached 85 in the second cycle. In addition, the number of students in the very good category also increased from 0% before the action, to 15% in the first cycle, and 30% in the second cycle. These findings indicate that the use of role-playing methods is effective in improving the speaking skills of Thai students.*

*Keywords: role play, speaking skills, thai students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa Thailand dengan menggunakan metode bermain peran di kelas Matayum 3 Islam Witaya School, Thailand. Metode penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian melibatkan 20 siswa Thailand, dan data dikumpulkan melalui tes, observasi, serta dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan berbicara yang cukup mencolok, terutama dalam aspek pelafalan, tekanan kata, nada, intonasi, ritme, serta pemilihan kosakata dan struktur kalimat. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 54 pada pratindakan, menjadi 69 pada siklus I, dan mencapai 85 pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik juga bertambah dari 0% sebelum tindakan, menjadi 15% pada siklus I, dan 30% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa Thailand.

Kata Kunci: bermain peran, kemampuan berbicara, siswa thailand

## **A. Pendahuluan**

Kemampuan berbicara sangat penting dalam pemerolehan bahasa, namun bagi siswa Thailand yang belajar Bahasa Indonesia. Keterampilan dan kemampuan berbicara menjadi tantangan tersendiri dikarenakan perbedaan bahasa, pelafalan, dan kurangnya lingkungan berbahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan situasi komunikatif, dan memberikan pengalaman berbahasa yang bermakna. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam memenuhi kebutuhan tersebut adalah metode bermain peran (role playing).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan berbahasa siswa. Hasil analisis uji-t membuktikan bahwa penerapan metode role playing mampu meningkatkan kemampuan memahami cerita secara signifikan pada siswa sekolah dasar, ditunjukkan oleh nilai  $t$  hitung yang jauh lebih besar dibandingkan  $t$  tabel (Syahputri et al., 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi kebutuhan penting untuk memastikan materi dapat dipahami secara efektif oleh pembelajar (Amelia et al., 2024; Saragih, 2025a). Sejalan dengan itu, penelitian lain menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus hasil belajar siswa, seperti yang ditemukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Mranti (Atikhah et al., 2025).

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian yang menerapkan bermain peran berbasis budaya lokal Samawa, yang berhasil memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa (Hakim et al., 2025). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa metode ini secara konsisten meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan dan mendorong perkembangan keterampilan komunikasi yang lebih efektif (Oktriyana et al., 2025; Saragih, 2025b). Hasil eksperimen yang membandingkan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan bahkan menunjukkan bahwa kelompok yang

belajar dengan metode bermain peran mengalami peningkatan skor kemampuan berbicara yang jauh lebih tinggi daripada kelompok yang tidak diberi perlakuan (Anjani & Febriyana, 2025; Hasan & Anggriani, 2025). Selain meningkatkan kemampuan berbicara, metode bermain peran juga berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial siswa. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam berkomunikasi, lebih mampu bekerja sama, dan lebih terampil dalam menyampaikan pendapat, sehingga metode ini menjadi pendekatan yang menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar (Nurwahyuni & Khadijah, 2025).

Penelitian lainnya juga menegaskan bahwa role playing memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang kelas II sekolah dasar (Sitompul et al., 2025).

Berdasarkan temuan tersebut, metode bermain peran menjadi pendekatan yang relevan dan efektif bagi siswa Thailand karena memberi kesempatan untuk berlatih Bahasa Indonesia melalui simulasi dan interaksi dalam konteks yang lebih nyata.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa Thailand di kelas Matayum 3 Islam Witaya School. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa Thailand, melalui metode bermain peran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek sebanyak 20 siswa kelas Matayum 3 Islam Witaya School.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan pada pratindakan, siklus I, dan siklus II untuk mengukur perkembangan kemampuan berbicara. Observasi digunakan untuk menilai keaktifan, kerja sama, dan kelancaran siswa dalam bermain peran, sedangkan dokumentasi mendukung temuan observasi.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan, serta kualitatif melalui kajian hasil observasi dan dokumentasi. Penilaian kemampuan berbicara mengacu pada penelitian (Astuti et al., 2025). mencakup ketepatan pengucapan, tekanan, nada, intonasi, ritme, serta penggunaan kata dan kalimat.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berbicara siswa Matayom 3 di Islam Wittaya School melalui metode bermain peran. Materi “Warna dalam Bahasa Indonesia” dan “Jual Beli di Pasar Tradisional” disesuaikan dengan kemampuan siswa Thailand.

#### 1. Pra-tindakan

Pada tahap pratindakan, sebelum penerapan metode bermain peran, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa Matayom 3 masih berada pada kategori rendah. Penilaian awal terhadap kemampuan mereka pada fase ini disajikan secara lebih rinci dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil pratindakan**

Nama siswa	Kriteria penilaian			perse ntase
	Ketepatan Pengucapan	Penempatan Tekanan, Nada, Intonasi, dan Ritme	Penggunaan Kata dan Kalimat	
S1	3	2	4	75
S2	3	3	4	83,3
S3	3	2	3	66,7
S4	3	2	2	58,3
S5	3	3	4	83,3
S6	3	2	3	66,7
S7	2	1	2	41,7
S8	2	1	2	41,7
S9	3	1	3	58,3
S10	3	1	2	50
S11	3	1	3	58,3
S12	3	1	1	41,7
S13	3	2	3	66,7
S14	3	3	3	75
S15	2	1	1	33,3
S16	2	1	1	33,3
S17	2	1	1	33,3
S18	3	1	1	41,7
S19	3	1	1	41,7
S20	3	1	1	41,7
Jumlah				1,091.7
Rata-rata				54

**Table 2. Frekuensi Penilaian**

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat Baik	93-100	0	0%
Baik	84-92	0	0%
Cukup	75-83	4	20%
Kurang	<75	16	80%

Berdasarkan hasil pratindakan, kemampuan berbicara siswa kelas Matayom 3 masih tergolong rendah.

Dari 20 siswa, sebanyak 16 siswa (80%) mendapatkan nilai di bawah KKM 75, sementara hanya 4 siswa (20%) yang mampu mencapai kategori cukup. Tidak satu pun siswa yang masuk kategori baik ataupun sangat baik. Nilai rata-rata sebesar 54 menunjukkan bahwa kemampuan dasar berbicara masih belum memenuhi standar, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penggunaan metode pembelajaran yang lebih aktif dan komunikatif, salah satunya metode bermain peran pada siklus I.

#### **Siklus I**

Pada siklus pertama, pembelajaran dengan materi Warna dalam Bahasa Indonesia dilaksanakan menggunakan metode bermain peran di kelas Matayom 3 Islam Witaya School. Tujuan utama dari siklus ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hasil tes pada akhir siklus I memperlihatkan adanya peningkatan dibandingkan pratindakan, meskipun hasilnya belum sepenuhnya optimal. Gambaran lengkap perkembangan kemampuan berbicara siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil siklus 1**

Nama siswa	Kriteria penilaian			Nilai
	Ketepatan Pengucapan	Penempatan Tekanan, Nada, Intonasi, dan Ritme	Penggunaan Kata dan Kalimat	
S1	4	3	4	91.7
S2	4	4	4	100
S3	3	2	4	75
S4	3	2	4	75
S5	4	4	4	100
S6	3	2	3	66.7
S7	2	2	2	50
S8	2	2	2	50
S9	3	3	3	75
S10	2	2	2	50
S11	3	2	3	66,7
S12	3	2	3	66,7
S13	4	2	4	83,3
S14	4	4	4	100
S15	2	1	2	41,7
S16	3	2	3	66,7
S17	3	2	2	58,3
S18	2	2	2	50
S19	3	2	3	66,7
S20	2	2	2	50
Jumlah				1,380.5
Rata-rata				69

**Table 4. Frekuensi Penilaian**

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat Baik	93-100	3	15%
Baik	84-92	1	5%
Cukup	75-83	4	20%
Kurang	<75	12	60%

Berdasarkan hasil pada tabel, kemampuan berbicara siswa pada siklus I mengalami peningkatan

dibandingkan pratindakan. Sebanyak 12 siswa (60%) masih berada pada kategori kurang, 4 siswa (20%) berada pada kategori cukup, 1 siswa (5%) masuk kategori baik, dan 3 siswa (15%) telah mencapai kategori sangat baik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya fokus karena materi yang digunakan kurang menarik perhatian. Hal ini berdampak pada masih ditemukannya kesulitan dalam aspek pengucapan, tekanan, nada, intonasi, ritme, serta penggunaan kata dan kalimat.

Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penambahan materi yang lebih menarik dan peningkatan alokasi waktu pembelajaran. Dengan perbaikan langkah pembelajaran pada siklus II, peningkatan partisipasi dan kemampuan berbicara siswa diharapkan dapat tercapai secara lebih optimal.

### **Siklus II**

Pada siklus II, pembelajaran dengan metode bermain peran pada materi “Warna dalam Bahasa Indonesia” dan “Jual Beli di Pasar Tradisional” dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil evaluasi siklus

I. Perbaikan dilakukan dengan menambah materi yang lebih menarik dan menyesuaikan waktu pembelajaran. Hasil tes menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara yang lebih signifikan, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil siklus 2**

Nama siswa	Kriteria penilaian			Nilai
	Ketepatan Pengucapan	Penempatan Tekanan, Nada, Intonasi, dan Ritme	Penggunaan Kata dan Kalimat	
S1	4	4	4	100
S2	4	4	4	100
S3	4	3	4	91,7
S4	4	3	4	91,7
S5	4	4	4	100
S6	4	4	4	100
S7	4	4	4	100
S8	3	3	3	75
S9	3	3	4	83,3
S10	3	3	3	75
S11	4	3	3	83,3
S12	3	3	4	83,3
S13	4	3	4	91,7
S14	4	4	4	100
S15	3	2	3	66,7
S16	3	3	3	75
S17	3	2	3	66,7
S18	3	2	3	66,7
S19	3	3	3	75
S20	3	3	3	75
Jumlah				1,700.1
Rata-rata				85

**Table 4. Frekuensi Penilaian**

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat Baik	93-100	6	30%
Baik	84-92	3	15%
Cukup	75-83	8	40%
Kurang	<75	3	15%

Berdasarkan tabel, kemampuan berbicara siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penambahan materi yang lebih menarik dan penyesuaian waktu pelaksanaan. Pada tahap ini, sebanyak 3 siswa (15%) berada pada kategori kurang, 8 siswa (40%) pada kategori cukup, 3 siswa (15%) pada kategori baik, dan 6 siswa (30%) telah mencapai kategori sangat baik.

Observasi juga memperlihatkan perkembangan yang positif, terlihat dari meningkatnya fokus, antusiasme, serta keaktifan siswa selama proses bermain peran. Sebagian besar siswa telah mampu menerapkan pengucapan, tekanan, nada, intonasi, ritme, serta penggunaan kata dan kalimat dengan lebih baik. Dengan terpenuhinya indikator keberhasilan, siklus II dianggap memadai sehingga tidak diperlukan tindak lanjut berikutnya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, metode bermain peran terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa Thailand kelas Matayom 3 Islam Witaya School. Pada pratindakan, kemampuan berbicara siswa masih rendah dengan rata-rata 54 dan mayoritas belum mencapai KKM. Setelah penerapan metode pada siklus I, terjadi peningkatan meskipun belum maksimal karena keterbatasan materi dan kurangnya fokus siswa.

Perbaikan pada siklus II melalui penambahan materi yang lebih menarik dan penyesuaian waktu menghasilkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 85 dan sebagian besar siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Aspek ketepatan pengucapan, tekanan, nada, intonasi, ritme, serta penggunaan kata dan kalimat juga meningkat secara konsisten. Observasi menunjukkan peningkatan keaktifan, kepercayaan diri, dan kerja sama siswa selama pembelajaran.

Dengan demikian, metode bermain peran terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan untuk

meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa Thailand.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, G., Febriyana, M., & Kemal, I. (2024). Pelafalan Kosa Kata Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing: (Pembelajar Thailand) Melalui Penerapan Direct Method. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 8(1), 52–61.
- Anjani, D., & Febriyana, M. (2025). Improving Beginning Reading Skills of Foreign Learners through Repetition Theory: A Case Study of BIPA Learners at Thammasat Wittaya, Thailand. *Journal of English Language and Education*, 10(1), 202–209. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i1.620>
- Astuti, P. D., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2025). *Studi Kasus Pemanfaatan Aktivitas Bermain Peran (Role Playing) untuk Penguatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Mahasiswa Internasional*. 14(2), 2337–2346. <https://repository.unja.ac.id/75858/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/75858/5/DaftarRujukan.pdf>
- Atikhah, L. M., Robikho, A., Ratnaningsih, A., & Widodo, J. W. (2025). *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA MATERI CINTA INDONESIA Laila*. 12(1), 343–353.
- Hakim, A. R., Apriana, D., Kudsiah, M., Hamdi, Z., & Meilani, H. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis Budaya Lokal Samawa Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SDN 2 Lalar Liang. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 81–87. <https://doi.org/10.29408/didika.v11i1.30149>
- Hasan, H., & Anggriani, R. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah ...*, 1(1), 34–42. <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/752%0Ahttps://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/download/752/780>
- Nurwahyuni Nurwahyuni, & Khadijah, S. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelas II SD (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 MI Nahdiyah Desa Tanah Tinggi Kecamatan Tapung Hilir). *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 174–183.
- Oktriyana, D. L., Ani, H., & Sugiarti, S. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Mi Nurul .... *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(May), 80–91. [http://repository.radenfatah.ac.id/5587/%0Ahttp://repository.radenfatah.ac.id/5587/1/BAB I .pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/5587/%0Ahttp://repository.radenfatah.ac.id/5587/1/BAB%20I.pdf)
- Saragih, M. A. T. S. (2025a). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Bipa Untuk Penguatan Pemahaman Nilai Kearifan Lokal Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional BIPA UMSU, 2025*, 616–623.



- Saragih, M. A. T. S. (2025b). Speech Acts and Implicature in Media Framing: A Pragmatic Study of Gus Miftah's "Goblok" Controversy on Detik.com. *English Teaching and Linguistics Journal (ETLiJ)*. <https://doi.org/10.30596/etlij.v6i2.25552>
- Sitompul, N. A., Siregar, H., Amri, Y. K., & Mayasar, A. (2025). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATERI BERBAGAI JENIS PEKERJAAN DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG. *PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATERI BERBAGAI JENIS PEKERJAAN DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG*, 11(2).
- Syahputri, S., Nasution, I. S., & ... (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 9088–9096. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5832>