EKSPLORASI PENGALAMAN GURU DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DI SDN 1 TELAGA BIRU

JURNAL

DEISKE RAMADANTI AKUBA

NIM : F01422074

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

GORONTALO

2026

PENGESAHAN JURNAL

Judul Penelitian	:	Eksplorasi Pengalaman Guru Dalam Mengimplementasikan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa di SDN 1 Telaga Biru
Nama	:	Deiske Ramadanti Akuba
Nim	:	F0142207
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Yusraningsih H. Pongoliu, S. Pd, M. Pd	Andi Nur Syarif Hidayatullah., M.Pd
NIDN : 0901068504	NIDN : 160510890

Mengetahui

Dekan	Ketua Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prof. Dr. H. Abd. Hamid. Isa, M. Pd	Yusraningsih H. Pongoliu, S. Pd, M. Pd
NBM : 1150864	NIDN : 0901068504

INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN
REDAKSI JURNAL JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR (JIPDAS)
Jl. Sutan Mhd. Arif Kel. Batang Ayumi Jae Padangsidimpuan -website : https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS e-mail: jipdas8@gmail.com

No : **1172/JIPDAS/IPTS/V/2026** Padangsidimpuan, 19 Mei 2026

Lamp : -

Hal : ***Published Naskah***

Kepada Yth,

Sdri. **Deiske Ramadanti Akuba, dkk**
Di

Tempat

Dengan Hormat,
Kami mendoakan Bapak/Ibu/Sdr/i berada dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, amin

Kami mengucapkan terima kasih kepada Saudara yang telah mengirim naskah publikasinya di Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS). Identitas naskah tersebut adalah:

Nama Penulis : **Deiske Ramadanti Akuba [1], Yusraningsih H. Pongoliu [2], Andi Nur Syarif Hidayatullah [3]**

Judul Naskah : **Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Mengimplementasikan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar**

Sehubungan dengan telah kami terima naskah tersebut maka dengan surat ini kami sampaikan bahwa naskah tersebut akan diproses di :

Nama Jurnal	: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Nomor ISSN	: E.ISSN 2775-2445
Website	: https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Nomor Penerbitan	: Vol. 7 No. 1, Edisi Agustus 2026

Demikian, atas perhatiannya disampaikan terimakasih.
Wassalam,

Editor in Chief

Afdhal Ilahi, S.Pd.I, M.Pd.

Vol. 3 No. 1 Edisi Februari 2023 **E. ISSN. 2775-2445**

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar

(JIPDAS)

Journal Page is available to

https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS

Email: jipdas8@gmail.com

Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Mengimplementasikan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar

Deiske Ramadanti Akuba [1], Yusraningsih H. Pongoliu [2], Andi Nur Syarif Hidayatullah [3]

[1*,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo

[*]Email: deisramadantiakuba@gmail.com, yusraningsihpongoliu@umgo.ac.id, andi.syarif@umgo.ac.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4308

Article info:

Received: Revised: Accepted:

Published:

Abstract

This study aims to explore teachers' experiences in implementing role-play methods as an effort to develop students' communication skills at SDN 1 Telaga Biru, Gorontalo Regency. The focus of the research is not directed at quantitatively measuring learning outcomes, but rather on an in-depth understanding of how teachers design, implement, and interpret these learning practices in a real classroom context. This study uses a qualitative approach with a phenomenological approach. Data were obtained through observation, in-depth interviews, and documentation involving the principal, second-, third-, and fourth-grade teachers, and students as informants. Data analysis was conducted inductively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that teachers' experiences in implementing role-playing methods are reflective and adaptive. In planning, teachers not only develop learning scenarios but also consider student characteristics, particularly their courage and communication skills. During implementation, teachers encountered classroom dynamics that tended to be active and sometimes less conducive, but this was interpreted as a form of student engagement in learning. Interactions between teachers and students became more communicative, with students beginning to speak boldly, engage in dialogue, and express their roles more openly. However, several challenges were encountered, such as low student self-confidence, differences in ability to understand roles, and limited learning time. Teachers addressed these challenges through motivation, simplifying scenarios, and continuous reflection on learning practices. Thus, this study demonstrates that the development of students' communication skills is influenced not only by learning methods but also by teachers' experience and reflective ability in managing the learning process contextually.

Keywords: *teacher experience, role-playing methods, communication skills, active learning*

Vol. 3 No. 1 Edisi Februari 2023 E. ISSN. 2775-2445

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar

(JIPDAS)

Journal Page is available to

https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS

Email: jipdas8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa di SDN 1 Telaga Biru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas II, guru kelas III, guru kelas IV, serta siswa kelas III dan IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara induktif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman guru dalam menerapkan metode bermain peran bersifat reflektif, adaptif, dan kontekstual. Guru merancang skenario sederhana berdasarkan materi, karakter siswa, keberanian berbicara, dan dinamika kelas. Dalam pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur kelompok, memberi contoh, membimbing dialog, serta menjaga keseimbangan antara keaktifan siswa dan ketertiban kelas. Metode bermain peran memberi ruang bagi siswa untuk menyimak, berbicara, membaca skenario, menulis catatan sederhana, bekerja sama, dan mengekspresikan peran secara lebih percaya diri. Tantangan yang muncul meliputi rasa malu, perbedaan kemampuan memahami peran, keterbatasan waktu, dan perlengkapan pembelajaran. Guru mengatasinya melalui motivasi, penyederhanaan skenario, latihan bertahap, penguatan positif, dan refleksi pembelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan bermain peran dalam mengembangkan komunikasi siswa tidak hanya ditentukan oleh prosedur metode, tetapi juga oleh kemampuan reflektif guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi nyata kelas.

Kata Kunci: pengalaman guru, metode bermain peran, keterampilan komunikasi, sekolah dasar, pembelajaran aktif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan akademik, sosial, karakter, dan keterampilan abad ke-21 peserta didik. Salah satu keterampilan yang semakin penting dikembangkan sejak sekolah dasar adalah keterampilan komunikasi. Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berbicara, tetapi juga mencakup kemampuan menyimak, membaca, menulis, merespons, menyampaikan ide, bekerja sama, serta menyesuaikan bahasa dengan situasi sosial. Trilling dan Fadel (2009) menempatkan komunikasi sebagai bagian dari keterampilan utama abad ke-21, sedangkan Almukhanbet et al. (2025) menegaskan bahwa keterampilan bahasa siswa sekolah dasar meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang secara terpadu mendukung komunikasi efektif.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan komunikasi tidak dapat berkembang secara optimal apabila siswa hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif. Siswa membutuhkan ruang belajar yang memberi kesempatan untuk berbicara, berdialog, bertanya, merespons, dan mengekspresikan pemahamannya. Edlund et al. (2023) menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan kelas yang kaya kesempatan praktik bahasa lisan melalui strategi komunikasi pendukung. Dengan demikian, pengembangan komunikasi siswa sangat berkaitan dengan kualitas strategi pedagogis guru.

Salah satu metode pembelajaran yang relevan untuk memberi ruang komunikasi kepada siswa adalah metode bermain peran atau role playing. Metode ini memungkinkan siswa memerankan situasi sosial tertentu, berdialog dengan teman, memahami peran, serta mengekspresikan gagasan melalui pengalaman belajar yang konkret. Hamzah et al. (2023) menunjukkan bahwa role playing berkontribusi terhadap perkembangan bahasa anak sekolah dasar melalui partisipasi aktif, interaksi

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar
(JIPDAS)
Journal Page is available to
https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

sosial, peningkatan keterampilan berbicara, menyimak, dan perluasan kosakata. Antari et al. (2025) juga menemukan bahwa model role playing berbasis teater berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi verbal siswa kelas II sekolah dasar.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas role playing terhadap kemampuan berbicara dan komunikasi siswa sekolah dasar. Rosdiana et al. (2023) menemukan bahwa metode role playing efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan Rahmah dan Nasution (2024) menunjukkan adanya pengaruh model role playing terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas V. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut masih berorientasi pada pengukuran hasil atau efektivitas metode. Kajian yang secara khusus menelusuri pengalaman guru sebagai pelaksana pembelajaran, terutama bagaimana guru merancang, mengelola, memaknai, dan merefleksikan penerapan metode bermain peran, masih perlu diperkuat.

Berdasarkan hasil studi pada SDN 1 Telaga Biru, guru telah menerapkan metode bermain peran di kelas II, III, dan IV. Guru menyiapkan skenario sederhana, membagi peran, memberi arahan, mengelola kelompok, serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Namun, dalam pelaksanaan masih ditemukan beberapa tantangan, seperti siswa malu tampil, kesulitan menghafal dialog, kelas menjadi ramai, perbedaan kemampuan memahami peran, serta keterbatasan waktu dan perlengkapan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi bermain peran tidak cukup dipahami sebagai prosedur metode, tetapi perlu dilihat sebagai pengalaman pedagogis guru yang bersifat reflektif dan kontekstual.

Kebaruan artikel ini terletak pada fokus kajian yang tidak semata-mata menilai efektivitas metode bermain peran, tetapi mengeksplorasi pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode tersebut untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa. Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, artikel ini berupaya menjawab pertanyaan: bagaimana pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa di SDN 1 Telaga Biru?

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami makna pengalaman subjektif guru dalam menerapkan metode bermain peran pada konteks kelas yang nyata. Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa fenomenologi digunakan untuk menggali makna pengalaman individu terhadap suatu fenomena, sedangkan Moustakas (1994) menekankan pentingnya deskripsi pengalaman partisipan untuk menemukan esensi fenomena yang diteliti.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas II, guru kelas III, guru kelas IV, serta siswa kelas III dan IV. Pemilihan informan dilakukan secara purposif karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Guru menjadi informan utama karena penelitian berfokus pada pengalaman guru, sedangkan kepala sekolah dan siswa digunakan sebagai sumber pendukung untuk memperkuat triangulasi data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat proses perencanaan, pengelolaan kelas, interaksi guru dan siswa, pelaksanaan langkah-langkah bermain peran, serta perkembangan keterampilan komunikasi siswa. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pengalaman, makna, strategi, kendala, dan refleksi guru. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, daftar informan, serta dokumen pendukung penelitian.

Analisis data dilakukan secara induktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Data dari observasi dan wawancara dikelompokkan ke dalam tema utama, yaitu pengalaman guru dalam merancang pembelajaran, pengelolaan kelas, interaksi guru dan siswa, tantangan implementasi, pelaksanaan langkah-langkah bermain peran, dan refleksi pedagogis. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar
(JIPDAS)
Journal Page is available to
https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

sumber dan teknik dengan membandingkan data kepala sekolah, guru, siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran di SDN 1 Telaga Biru membentuk lima tema utama, yaitu perencanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, interaksi guru dan siswa, tantangan implementasi, serta refleksi pedagogis guru. Temuan ini diperoleh melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas II, III, dan IV, serta wawancara dengan siswa kelas III dan IV.

3.1 Perencanaan Pembelajaran Bermain Peran

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyesuaikan kegiatan bermain peran dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakter siswa, serta kondisi kelas. Guru tidak hanya menyusun skenario sederhana, tetapi juga mempertimbangkan kemampuan berbicara, keberanian, dan kesiapan siswa untuk tampil. Guru kelas II menyatakan, "Biasanya saya lihat dulu kondisi anak-anak, karena tidak semua berani. Jadi saya buat cerita yang sederhana dulu supaya mereka tidak takut." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa perencanaan bermain peran dilakukan secara fleksibel dan berangkat dari pengalaman guru memahami karakter siswa.

Temuan lain menunjukkan bahwa guru kelas III dan IV menyesuaikan skenario dengan materi yang dekat dengan kehidupan siswa. Guru kelas III menyampaikan bahwa skenario dibuat sesuai materi dan kondisi siswa agar mereka mudah memahami dan mau berperan, sedangkan guru kelas IV mempertimbangkan kemampuan berbicara, keberanian, dan karakter siswa sebelum membagi peran. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran bermain peran dalam penelitian ini bersifat kontekstual dan tidak semata-mata administratif.

3.2 Pengelolaan Kelas dalam Pelaksanaan Bermain Peran

Pada tahap pelaksanaan, guru mengelola kelas dengan memberikan aturan, membagi siswa ke dalam kelompok kecil, menentukan peran, serta mengarahkan siswa agar kegiatan berjalan tertib. Kepala sekolah menjelaskan bahwa guru biasanya memberikan arahan yang jelas sebelum kegiatan dimulai sehingga siswa memahami apa yang harus dilakukan. Guru kelas III juga membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar kegiatan lebih mudah dikendalikan.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa kelas menjadi lebih aktif dan terkadang ramai ketika kegiatan bermain peran berlangsung. Namun, kondisi tersebut tidak selalu dipandang sebagai gangguan. Guru tetap mengarahkan siswa melalui pengingat aturan, pembatasan waktu, dan pendampingan kelompok. Siswa juga menyatakan bahwa kelas menjadi "ramai tetapi menyenangkan" saat bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa dinamika kelas dalam bermain peran ditandai oleh keaktifan siswa, tetapi tetap membutuhkan pengendalian guru agar aktivitas pembelajaran tidak keluar dari tujuan.

3.3 Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Interaksi guru dan siswa tampak lebih terbuka selama kegiatan bermain peran. Guru tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga memberi contoh, membantu siswa yang lupa dialog, membimbing kelompok yang mengalami kesulitan, serta memberikan motivasi kepada siswa yang masih malu. Guru kelas II menjelaskan bahwa ia berinteraksi dengan siswa melalui arahan, motivasi, dan bantuan langsung ketika siswa mengalami kesulitan.

Dari sisi siswa, dukungan guru dirasakan membantu mereka lebih berani tampil. Salah satu siswa kelas IV menyatakan bahwa guru membantu mereka agar tidak malu saat bermain peran di depan kelas. Siswa lain menyebutkan bahwa guru memberi contoh cara berbicara. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran membuka ruang komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa belajar menyimak arahan, berbicara melalui dialog, membaca skenario atau petunjuk peran, serta menulis catatan sederhana atau rangkuman pengalaman setelah kegiatan.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar
(JIPDAS)
Journal Page is available to
https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

3.4 Tantangan Guru dalam Menerapkan Metode Bermain Peran

Tantangan yang ditemukan dalam penerapan bermain peran meliputi rasa malu siswa, kurang percaya diri, kesulitan menghafal dialog, perbedaan kemampuan memahami peran, kelas yang ramai, keterbatasan waktu, dan perlengkapan pembelajaran yang belum selalu memadai. Kepala sekolah menyebutkan bahwa tantangan yang sering muncul adalah pengelolaan waktu, kesiapan siswa, dan keterbatasan perlengkapan pembelajaran.

Guru kelas III menyampaikan bahwa tidak semua siswa mudah menghafal dialog sehingga guru perlu memberikan dialog sederhana. Guru kelas IV menegaskan bahwa kegiatan bermain peran membutuhkan waktu cukup lama sehingga guru harus mengatur waktu agar semua kelompok mendapat kesempatan tampil. Dari perspektif siswa, beberapa siswa merasa malu, gugup, atau lupa dialog saat tampil. Meskipun demikian, siswa tetap memandang kegiatan bermain peran sebagai kegiatan yang menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain.

3.5 Refleksi Guru terhadap Pengembangan Keterampilan Komunikasi Siswa

Refleksi guru terlihat dari upaya menilai kembali pelaksanaan bermain peran dan memperbaiki strategi pada pembelajaran berikutnya. Guru menyederhanakan skenario, memberi latihan sebelum tampil, membagi peran sesuai karakter siswa, serta memberi motivasi agar siswa lebih percaya diri. Guru juga menyadari bahwa perkembangan komunikasi siswa tidak berlangsung seragam. Siswa kelas II masih memerlukan banyak bimbingan, siswa kelas III mulai lebih aktif berdialog, sedangkan siswa kelas IV menunjukkan keberanian dan kelancaran berbicara yang lebih baik.

Secara umum, hasil penelitian memperlihatkan bahwa metode bermain peran memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi secara bertahap. Keterampilan tersebut muncul melalui kemampuan menyimak instruksi dan dialog teman, berbicara dalam bentuk dialog atau tanggapan, membaca skenario atau petunjuk peran, serta menulis catatan atau rangkuman sederhana. Namun, perkembangan tersebut sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang, mengarahkan, mendampingi, dan merefleksikan pembelajaran.

4. PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pengalaman guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi metode bermain peran. Dalam perspektif pembelajaran berbasis pengalaman, guru tidak hanya melaksanakan prosedur pembelajaran, tetapi juga memaknai pengalaman kelas sebagai dasar pengambilan keputusan pedagogis. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewey (1938) bahwa pengalaman menjadi bermakna apabila diikuti proses refleksi, serta dengan konsep reflective practice yang menempatkan refleksi guru sebagai dasar perbaikan tindakan pembelajaran (Maaranen & Stenberg, 2017).

4.1 Perencanaan Bermain Peran sebagai Praktik Pedagogis Reflektif

Perencanaan yang dilakukan guru dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran tidak dapat diterapkan secara mekanis. Guru perlu memahami materi, tujuan pembelajaran, dan kesiapan psikologis siswa sebelum kegiatan dilaksanakan. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran aktif membutuhkan desain yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks kelas. Joyce, Weil, dan Calhoun (2015) menempatkan role playing sebagai model pembelajaran sosial yang menuntut kejelasan skenario, pembagian peran, dan refleksi setelah kegiatan.

Kesesuaian perencanaan dengan karakter siswa juga penting karena siswa sekolah dasar memiliki tingkat keberanian, kemampuan berbicara, dan kesiapan sosial yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu menyusun skenario sederhana, membagi peran secara proporsional, dan memberi ruang latihan agar siswa tidak merasa tertekan. Dalam konteks ini, perencanaan bukan hanya dokumen pembelajaran, tetapi bentuk keputusan pedagogis yang mempertimbangkan kebutuhan siswa.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar
(JIPDAS)
Journal Page is available to
https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

4.2 Pengelolaan Kelas Aktif dalam Metode Bermain Peran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran membuat kelas lebih hidup, aktif, dan komunikatif. Namun, kelas yang aktif juga menghadirkan risiko suasana ramai dan kurang terkendali. Temuan ini menunjukkan bahwa pengelolaan kelas dalam pembelajaran aktif tidak identik dengan kelas yang sepenuhnya tenang, tetapi dengan kemampuan guru menjaga aktivitas siswa tetap bermakna dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran bermain peran, guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur alur kegiatan, memberi batasan waktu, mengingatkan aturan, dan mendampingi kelompok. Strategi ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, sementara guru mengarahkan proses agar keterlibatan siswa tetap produktif. Dengan demikian, dinamika kelas yang ramai dapat dimaknai sebagai indikator keterlibatan selama guru tetap mampu menjaga arah pembelajaran.

4.3 Bermain Peran dan Pengembangan Keterampilan Komunikasi Siswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa bermain peran memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam satu rangkaian aktivitas. Hal ini relevan dengan kajian Hamzah et al. (2023), Rosdiana et al. (2023), Rahmah dan Nasution (2024), serta Antari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa role playing dapat mendukung perkembangan bahasa, keterampilan berbicara, komunikasi verbal, dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar.

Keterampilan komunikasi siswa berkembang karena bermain peran menyediakan konteks sosial yang menyerupai situasi nyata. Siswa tidak hanya menjawab pertanyaan guru, tetapi juga menggunakan bahasa untuk memainkan peran, merespons teman, menyampaikan ide, dan memahami pesan dari dialog. Aktivitas ini membantu siswa yang semula pasif memperoleh ruang aman untuk berlatih berbicara secara bertahap. Dengan demikian, bermain peran berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran bahasa, pembelajaran sosial, dan pembentukan kepercayaan diri.

4.4 Tantangan Implementasi dan Strategi Adaptif Guru

Tantangan seperti rasa malu, kesulitan menghafal dialog, keterbatasan waktu, dan perbedaan kemampuan siswa menunjukkan bahwa implementasi bermain peran memerlukan strategi adaptif. Guru perlu menyederhanakan dialog, memberi contoh, menyediakan waktu latihan, serta menyesuaikan peran dengan karakter siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Antari et al. (2025) yang menegaskan bahwa keberhasilan role playing dipengaruhi oleh kesiapan skenario, pendampingan guru, dan keberanian siswa dalam berkomunikasi.

Selain tantangan teknis, penelitian ini juga memperlihatkan tantangan psikologis siswa. Rasa malu dan kurang percaya diri menjadi hambatan utama dalam komunikasi lisan. Oleh karena itu, dukungan emosional guru menjadi bagian penting dari implementasi metode bermain peran. Guru tidak hanya mengarahkan kegiatan, tetapi juga membangun rasa aman agar siswa berani mencoba, salah, memperbaiki, dan tampil kembali.

4.5 Implikasi Temuan Penelitian

Implikasi utama dari penelitian ini adalah bahwa keberhasilan bermain peran dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa tidak hanya ditentukan oleh metode, tetapi oleh kualitas pengalaman guru dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran. Guru yang reflektif mampu membaca kebutuhan siswa, menyesuaikan strategi, serta mengubah tantangan kelas menjadi peluang pembelajaran.

Secara praktis, sekolah perlu mendukung penerapan bermain peran melalui penyediaan perlengkapan sederhana, forum diskusi guru, supervisi pembelajaran, dan pelatihan penyusunan skenario. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat posisi pengalaman guru sebagai sumber pengetahuan pedagogis yang penting dalam pembelajaran aktif di sekolah dasar. Oleh karena itu, metode bermain peran sebaiknya tidak hanya dipahami sebagai teknik pembelajaran, tetapi sebagai praktik pedagogis yang menuntut refleksi, adaptasi, dan kepekaan guru terhadap perkembangan komunikasi siswa.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar
(JIPDAS)
Journal Page is available to
https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa di SDN 1 Telaga Biru merupakan proses pedagogis yang reflektif, adaptif, dan kontekstual. Guru tidak hanya menerapkan prosedur bermain peran, tetapi juga menyesuaikan skenario, pembagian peran, strategi bimbingan, dan pengelolaan kelas dengan karakteristik siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, metode bermain peran menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Siswa memperoleh kesempatan untuk menyimak instruksi, berbicara melalui dialog, membaca skenario, menulis catatan sederhana, bekerja sama, dan mengekspresikan peran. Interaksi guru dan siswa menjadi lebih komunikatif karena guru memberi contoh, motivasi, arahan, dan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Tantangan yang muncul meliputi rasa malu, kurang percaya diri, kesulitan menghafal dialog, perbedaan kemampuan memahami peran, kelas yang ramai, keterbatasan waktu, dan keterbatasan perlengkapan. Guru mengatasi kendala tersebut melalui penyederhanaan skenario, pembagian peran sesuai kemampuan, latihan bertahap, motivasi, dan refleksi pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa tidak hanya ditentukan oleh metode itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memaknai pengalaman, menyesuaikan strategi, dan merefleksikan pembelajaran secara berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Almukhanbet, S., Moldabek, K., Orynbassarova, G., Yesnazar, A., & Zhorabekova, A. (2025). Developing primary school students' language skills from a critical thinking perspective: A methodological system. Frontiers in Education, 10, 1565783. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1565783

Antari, L. D., Antara, P. A., & Tristiantari, N. K. D. (2025). Theater-based role-playing learning model for enhancing students' verbal communication skills in Indonesian language. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 9(2), 327-335. https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.92629

Colognesi, S., Coppe, T., & Lucchini, S. (2023). Improving the oral language skills of elementary school students through video-recorded performances. Teaching and Teacher Education, 128, 104141. https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104141

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Dewey, J. (1938). Experience and education. Macmillan.

Edlund, K., Kjellmer, L., Hemmingsson, H., & Berglund, E. (2023). Primary school teachers' patterns in using communication-supporting strategies following a professional development program: Lessons learned from an exploratory study with three teachers. Frontiers in Education, 8, 1036050. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1036050

Hamzah, M. Z., De Vega, N., Rahayu, Ummah, S. S., & Pattiasina, P. J. (2023). Role-playing method for language development in elementary school. Journal of Childhood Development, 3(2), 36-47. https://doi.org/10.25217/jcd.v3i2.3799

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). Models of teaching (9th ed.). Pearson.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar

(JIPDAS)

Journal Page is available to

https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS

Email: jipdas8@gmail.com

Maaranen, K., & Stenberg, K. (2017). Portraying reflection: The contents of student teachers' reflection on personal practical theories and practicum experience. Teaching and Teacher Education, 64, 23-31. https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.01.014

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Moustakas, C. (1994). Phenomenological research methods. SAGE Publications.

Rahmah, M. F., & Nasution, S. (2024). The effect of role playing model on students' communication skills in elementary school. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 8(3). https://doi.org/10.30651/else.v8i3.23870

Rosdiana, C. P., Marzuki, I., & Bakhtiar, A. M. (2023). The effectiveness of the role playing method on students' speaking skills in Indonesian language learning for elementary students. Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, 6(2), 125-134. https://doi.org/10.24256/pijies.v6i2.4192

Slavin, R. E. (2018). Educational psychology: Theory and practice (12th ed.). Pearson.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kualitatif. Alfabeta.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. Jossey-Bass.