

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan ini mencakup kemampuan menyampaikan gagasan, memahami konteks komunikasi, memilih kosakata yang tepat, serta mengatur struktur tuturan. Menurut Wulandari (2021), berbicara merupakan proses penyampaian pesan secara verbal dengan memperhatikan aspek linguistik (bahasa) dan paralinguistik (intonasi, tempo, mimik).

Dalam konteks pendidikan dasar, berbicara memegang peran penting dalam membantu siswa mengekspresikan ide, berdiskusi, dan berinteraksi sosial. Pada siswa SD, berbicara bukan hanya tentang kemampuan mengucapkan kata, melainkan kemampuan mengelola keberanian, kelancaran, kreativitas, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan situasi komunikasi (Dewi & Prasetyo, 2022).

Keterampilan berbicara siswa pada usia sekolah dasar berkembang melalui proses imitasi, latihan, pengulangan, dan interaksi sosial yang intensif. Di sinilah guru berperan menyediakan pengalaman komunikasi yang kaya dan bermakna, salah satunya melalui metode bermain peran.

2. Komponen-Komponen Keterampilan Berbicara

Untuk memahami bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara, perlu dipahami komponen-komponen yang membangun

kemampuan tersebut. Berdasarkan penelitian terbaru (Kusuma & Handayani, 2022; Andika, 2023), keterampilan berbicara meliputi:

a. Lafal/Pelafalan

Kemampuan mengucapkan kata atau kalimat dengan tepat sesuai kaidah bahasa. Pada anak SD, kesalahan pelafalan sering terjadi akibat minimnya paparan model bahasa yang baik.

b. Intonasi

Naik turunnya suara saat berbicara. Intonasi sangat penting karena berkaitan dengan pengungkapan emosi dan makna. Metode bermain peran mampu melatih aspek ini karena siswa harus menirukan karakter.

c. Kelancaran

Kemampuan berbicara secara terus-menerus tanpa banyak jeda. Kelancaran dapat meningkat jika siswa mendapatkan kesempatan berbicara lebih banyak, sesuatu yang sering kurang dalam pembelajaran konvensional.

d. Pemilihan Kata (Diksi)

Keterampilan memilih kosakata yang sesuai konteks. Pada siswa kelas IV, kemampuan ini berkembang pesat bila diberi aktivitas dialog kreatif.

e. Sikap Berbahasa (Keberanian & Percaya Diri)

Keterampilan berbicara sangat dipengaruhi faktor non-linguistik seperti rasa malu, kecemasan, atau takut salah. Bermain peran menciptakan ruang aman untuk berlatih tanpa kesan “ujian”.

3. Permasalahan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar

Berbagai penelitian terbaru (2019-2024) menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa SD masih rendah. Beberapa masalah yang sering muncul:

a. Minimnya Kesempatan Berbicara

Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru daripada berlatih berbicara.

Hal ini berdampak pada kurangnya kelancaran serta rendahnya kemampuan bertutur.

b. Rasa Malu atau Takut Salah

Menurut Putra & Aprilia (2021), rasa tidak percaya diri menjadi hambatan terbesar siswa dalam berbicara di depan kelas. Anak sering takut ditertawakan ketika salah mengucapkan kata.

c. Pembelajaran Berpusat pada Guru

Metode ceramah masih dominan di banyak SD di Indonesia. Kondisi ini membuat siswa pasif.

d. Kurangnya Media atau Teknik Variatif

Pembelajaran berbicara kurang menarik jika tidak disertai permainan bahasa atau kegiatan interaktif.

e. Kurangnya Lingkungan Berbahasa

Siswa di wilayah pedesaan sering kali lebih sering menggunakan bahasa daerah dalam interaksi sehari-hari. Akibatnya, penggunaan Bahasa Indonesia menjadi kurang terlatih.

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi dasar pentingnya inovasi pembelajaran, salah satunya menggunakan metode bermain peran.

4. Hakikat Metode Bermain Peran

Metode bermain peran (role play) merupakan teknik pembelajaran yang mengajak siswa memerankan karakter tertentu dalam situasi yang diskenariokan. Menurut Nanda & Rismawati (2020), bermain peran adalah teknik pembelajaran

yang efektif untuk melatih komunikasi lisan, meningkatkan empati, dan membantu siswa memahami situasi sosial.

Dalam konteks Bahasa Indonesia, bermain peran membuat siswa:

- a. berlatih dialog,
- b. mengembangkan karakter,
- c. mengatur intonasi,
- d. mempelajari struktur kalimat,
- e. mengembangkan keberanian berbicara,
- f. mempraktikkan bahasa dalam konteks nyata.

Bermain peran bukan hanya permainan, tetapi strategi pedagogis.

Hal inilah yang menjadikan role play sangat relevan digunakan dalam pembelajaran berbicara Bahasa Indonesia.

5. Landasan Teori Metode Bermain Peran

Beberapa teori relevan yang menjadi dasar penggunaan metode bermain peran:

a. Teori Konstruktivisme Sosial (Vygotsky)

Keterampilan berbahasa terbentuk melalui interaksi sosial. Bermain peran adalah bentuk interaksi sosial terstruktur yang mendorong siswa menggunakan bahasa secara aktif.

b. Teori Belajar Humanistik

Setiap siswa memiliki kebutuhan aktualisasi diri. Bermain peran memberikan ruang bagi ekspresi diri, kreativitas, dan pembentukan kepercayaan diri.

c. Teori Pemerolehan Bahasa Lisan

Bahasa berkembang melalui proses imitatif dan komunikatif. Role play memberi kesempatan siswa meniru, memodifikasi, dan menciptakan tuturan baru.

d. Teori Pembelajaran Bahasa Komunikatif (CLT)

Pembelajaran bahasa harus memfokuskan pada penggunaan bahasa dalam konteks nyata. Bermain peran adalah simulasi situasi nyata yang otentik.

6. Tahapan Pelaksanaan Role Play dalam Pembelajaran

Menurut penelitian Fadilah (2022), role play dalam pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Persiapan

Guru:

- a. memilih tema,
- b. menentukan karakter,
- c. menulis skenario,
- d. membagi peran.

2. Pemahaman Skenario

Siswa diberi waktu memahami karakter, dialog, dan latar situasi.

3. Latihan Peran

Siswa berlatih mengucapkan dialog dengan intonasi, ekspresi, dan gerakan.

4. Pelaksanaan Role Play

Siswa tampil di depan kelas atau dalam kelompok kecil.

5. Diskusi dan Refleksi

Guru dan siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan, meliputi:

- a. kelancaran berbicara,
- b. kesesuaian karakter,
- c. intonasi dan ekspresi.

7. Keunggulan Metode Bermain Peran

Bermain peran memiliki banyak keunggulan bagi siswa SD, antara lain:

a. Meningkatkan Keberanian

Siswa menjadi lebih percaya diri karena berada “dalam karakter”.

b. Mengembangkan kreativitas

Siswa bebas berimprovisasi dan mengekspresikan diri.

c. Merangsang kelancaran berbicara

Aktivitas dialog berulang membuat siswa terbiasa berbicara.

d. Melatih kerja sama

Role play dilakukan secara berkelompok.

e. Mengembangkan kecerdasan emosional

Siswa belajar memahami sudut pandang tokoh.

f. Memperkuat kosakata

Dialog memberi paparan kosakata baru yang dapat digunakan siswa.

8. Kelemahan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran

Walaupun memiliki banyak keunggulan, metode bermain peran bukan tanpa kelemahan. Beberapa kelemahan yang ditemukan dalam penelitian terbaru antara lain:

a. Membutuhkan Waktu yang Cukup Panjang

Role play membutuhkan waktu untuk:

- 1) memahami skenario,
- 2) latihan,
- 3) memerankan tokoh,

4) memberikan evaluasi.

Menurut Pratama & Lestari (2020), role play kurang efektif jika hanya diberikan dalam satu pertemuan.

b. Kemungkinan Dominasi oleh Siswa Tertentu

Siswa yang percaya diri cenderung tampil lebih dominan, sedangkan siswa pemalu justru bersembunyi dalam kelompok. Guru perlu strategi pemerataan.

c. Membutuhkan Kreativitas Guru

Guru harus dapat:

- 1) menciptakan skenario menarik,
- 2) menata situasi kelas,
- 3) membimbing improvisasi.

Tidak semua guru memiliki kesiapan ini.

d. Risiko Salah Tafsir Karakter

Siswa bisa salah memerankan tokoh jika penjelasan guru tidak jelas atau skenarionya terlalu rumit.

9. Prinsip-Prinsip Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Berbicara

Agar metode bermain peran efektif, guru harus mengikuti prinsip-prinsip dasar berikut (Hidayati, 2022):

1. Keterlibatan Aktif Siswa

Bermain peran harus memungkinkan semua siswa terlibat, baik sebagai pemain maupun pengamat.

2. Relevansi Skenario

Skenario harus disesuaikan dengan kehidupan siswa kelas IV, misalnya:

- a. pasar,
- b. sekolah,
- c. keluarga,
- d. permainan tradisional,
- e. peristiwa sehari-hari.

3. Sederhana namun Bermakna

Skenario tidak boleh terlalu sulit. Bahasa dan alur harus sederhana.

4. Penguatan Guru

Guru memberi penguatan positif seperti:

- a. pujian,
- b. catatan perbaikan,
- c. saran peningkatan intonasi,
- d. motivasi tampil.

5. Evaluasi Berbasis Rubrik

Rubrik membantu guru menilai aspek:

- a. lafal,
- b. intonasi,
- c. kelancaran,
- d. gestur,
- e. relevansi isi,
- f. keberanian.

10. Peran Guru dalam Pembelajaran Berbicara Menggunakan Role Play

Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan metode bermain peran. Menurut penelitian Najmudin (2021), guru berperan sebagai:

a. Fasilitator

Guru menyediakan alat bantu, media, ruang latihan, dan skenario.

b. Sutradara

Guru mengarahkan siswa agar memerankan karakter dengan tepat, seperti seorang sutradara teater mini.

c. Motivator

Guru memberi dorongan dan kepercayaan diri kepada siswa pemalu.

d. Pengamat dan Penilai

Guru mengamati penampilan siswa lalu menilai sesuai rubrik yang telah disusun.

e. Pembimbing Bahasa

Guru membimbing kosakata, struktur kalimat, dan ekspresi yang tepat.

11. Karakter Siswa Kelas IV SD dan Kaitannya dengan Role Play

Siswa kelas IV biasanya berusia 9–10 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, usia ini berada pada tahap operasional konkret. Ciri-cirinya:

- a. menyukai aktivitas bermain, drama, dan cerita,
- b. mampu memahami aturan,
- c. dapat bekerja dalam kelompok,
- d. menyukai hal-hal yang bersifat imajinatif namun masih konkret,
- e. memiliki rasa ingin tahu tinggi,

- f. mulai menunjukkan kepercayaan diri.

Karena karakter siswa kelas IV demikian, metode bermain peran sangat **cocok** untuk mereka. Anak-anak usia ini belajar melalui:

- a. tiruan,
- b. percobaan,
- c. dialog langsung,
- d. permainan,
- e. improvisasi.

Role play memenuhi seluruh kebutuhan tersebut.

12. Media Pembelajaran Pendukung Bermain Peran

Untuk mendukung metode bermain peran, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sederhana maupun digital.

- a. Kostum Sederhana

Topi, selendang, rompi, atau atribut karakter.

- b. Properti

Buku, mainan, kursi, meja, papan nama karakter.

- c. Lembar Skenario

Dialog pendek yang mudah dibaca.

- d. Video Contoh Role Play

Video dapat memvisualisasikan bagaimana peran dimainkan.

- e. Audio Narasi

Narasi membantu siswa memahami alur cerita yang harus diperankan.

Menurut Lestari (2022), penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa hingga 40%.

13. Dampak Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara

Bermain peran terbukti memberikan banyak manfaat dalam pengembangan berbicara, antara lain:

a. Meningkatkan Kelancaran Berbicara

Aktivitas dialog berulang membuat siswa lebih lancar.

b. Memperbaiki Lafal dan Intonasi

Siswa belajar mengucapkan kata dengan benar dan menggunakan intonasi sesuai karakter.

c. Meningkatkan Kosakata

Dialog memperkaya pemahaman kosakata.

d. Menumbuhkan Keberanian Berbicara

Siswa merasa lebih percaya diri karena berbicara sebagai karakter tertentu.

e. Melatih Penyusunan Struktur Kalimat

Saat dialog, siswa belajar menyusun kalimat dengan benar dan sistematis.

f. Melatih Kemampuan Berkomunikasi dalam Konteks

Bermain peran menempatkan siswa dalam situasi nyata seperti berbelanja, berdiskusi, atau meminta bantuan.

15. Keterampilan Berbicara dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbasis proyek, dan memberikan ruang pada kreativitas. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berbicara termasuk dalam elemen kemampuan berbahasa lisan, yang harus dikembangkan melalui:

- a. dialog,
- b. diskusi,
- c. drama,
- d. presentasi,
- e. percakapan terarah.

Menurut Kemdikbud (2021; diperbarui 2023), pembelajaran Bahasa Indonesia harus mengembangkan:

a. Kemampuan memahami pesan lisan

Siswa mampu memahami instruksi dan dialog sederhana.

b. Kemampuan mengekspresikan pikiran secara lisan

Siswa mampu berbicara jelas dan runtut.

c. Kemampuan berpartisipasi dalam interaksi sosial

Siswa mampu bekerja sama, menanggapi percakapan, dan menyampaikan pendapat.

Metode bermain peran selaras dengan seluruh capaian tersebut karena memberikan pengalaman komunikasi nyata, terutama dalam konteks sosial.

16. Konsep Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa

Metode bermain peran tidak sekadar “bermain drama”. Ada konsep pedagogis mendalam yang mendasarinya, seperti:

a. Autentisitas Bahasa

Role play menciptakan situasi nyata seperti:

- membeli barang,
- bertemu teman,
- meminta tolong,
- melapor kepada guru,
- menanggapi pendapat.

Situasi autentik memaksa siswa menggunakan bahasa secara fungsional.

b. Komunikasi Dua Arah

Role play menciptakan dialog dua arah, sehingga siswa tidak hanya berbicara tetapi juga merespons.

c. Pengembangan Empati

Dengan menjadi karakter lain, siswa belajar memahami sudut pandang berbeda.

d. Transfer Bahasa dalam Konteks Sosial

Menurut Sari & Nugroho (2022), bahasa berkembang pesat saat digunakan dalam konteks sosial. Role play menyediakan konteks tersebut secara alami.

17. Prosedur Role Play dalam Pembelajaran Berbicara

Prosedur ini bersifat aplikatif untuk digunakan dalam tindakan kelas (PTK) yang akan dilakukan. Prosedur umum yang digunakan dalam penelitian (Andika, 2023; Fadilah, 2022) meliputi:

a. Tahap Pengantar (Pre-Role Play)

Guru:

- menjelaskan tujuan pembelajaran,
- menunjukkan contoh,
- menjelaskan aturan bermain peran,
- membangun minat siswa.

b. Pembagian Peran

Guru membagi peran sesuai skenario. Misalnya:

- penjual - pembeli,
- dokter - pasien,
- guru - murid,
- teman - teman.

c. Penyusunan atau Pemberian Dialog

Dialog bisa:

- disiapkan guru,
- dibuat siswa secara mandiri,
- hasil kolaborasi kelompok.

Siswa memahami dialog, intonasi, dan ekspresi.

d. Pelaksanaan Role Play

Siswa tampil secara:

- berpasangan,
- kelompok kecil, atau
- drama mini di depan kelas.

e. Evaluasi Kinerja Berbicara

Guru menilai berdasarkan rubrik:

- kelancaran,
- pelafalan,
- intonasi,
- keberanian,
- kreativitas.

f. Refleksi

Guru dan siswa melakukan refleksi:

- apa yang sudah baik,
- apa yang harus diperbaiki,
- bagaimana cara meningkatkan penampilan di pertemuan berikutnya.

18. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Role Play

Beberapa faktor mempengaruhi keberhasilan metode bermain peran, antara lain:

a. Kreativitas Guru dalam Menyusun Skenario

Skenario yang menarik meningkatkan minat siswa.

b. Kesesuaian Peran dengan Kemampuan Siswa

Jika peran terlalu sulit, siswa bingung; jika terlalu mudah, siswa kurang tertantang.

c. Lingkungan Belajar yang Aman

Siswa tidak boleh merasa takut diejek. Guru harus menanamkan budaya saling menghargai.

d. Media Pendukung

Kostum dan properti membuat siswa semakin menghayati peran.

e. Waktu yang Cukup

Role play tidak bisa dipaksakan dalam waktu singkat.

19. Perkembangan Bahasa Anak dan Relevansi Role Play

Siswa kelas IV sedang mengalami perkembangan bahasa yang pesat. Berdasarkan teori perkembangan bahasa (Hurlock, 2020; diaplikasikan pada penelitian bahasa dasar 2022-2024):

a. Tahap Perkembangan Kosakata

Anak pada usia 9-10 tahun menguasai lebih dari 5000 kata. Role play merangsang pertumbuhan kosakata melalui dialog aktif.

b. Perkembangan Struktur Kalimat

Siswa dapat menyusun kalimat sederhana hingga kompleks. Role play melatih penggunaan struktur tersebut.

c. Perkembangan Pragmatik

Anak mulai memahami:

- sopan santun,

- intonasi,
- gaya komunikasi yang sesuai,
- ekspresi linguistik dalam situasi berbeda.

Role play adalah media ideal untuk melatih pragmatik karena situasi bermain peran adalah simulasi dunia nyata.

20. Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Role Play

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian sejenis, siswa kelas IV umumnya memiliki kebutuhan sebagai berikut:

a. Kebutuhan Ekspresi Diri

Anak usia 9-10 tahun ingin diakui dan mengekspresikan diri. Role play menyediakan wadah untuk itu.

b. Kebutuhan Berbicara dalam Konteks

Siswa butuh latihan berbicara dalam situasi nyata, bukan hanya membaca teks di buku.

c. Kebutuhan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

d. Kebutuhan Keberanian

Siswa membutuhkan ruang aman untuk mencoba berbicara tanpa takut salah.

Role play memenuhi seluruh kebutuhan tersebut secara utuh.

21. Relevansi Role Play dengan Situasi Lokal SD Negeri Dukohkidul

Menggunakan metode bermain peran di SD Negeri Dukohkidul sangat relevan karena:

a. Siswa terbiasa menggunakan bahasa daerah

Role play membantu memindahkan komunikasi dari bahasa daerah ke Bahasa Indonesia secara bertahap.

b. Kegiatan bermain dan drama disukai siswa pedesaan

Siswa Indonesia pada umumnya menyukai kegiatan bermain yang bersifat sosial.

c. Lingkungan sekolah mendukung kerja sama kelompok

Sekolah dengan suasana yang hangat memudahkan role play diterapkan.

d. Minimnya media digital

Role play menjadi solusi karena menggunakan media sederhana namun efektif.

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Namun, berdasarkan kondisi awal di kelas IV SD Negeri Dukohkidul Ngasem Bojonegoro, kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas, keterbatasan kosakata, serta rendahnya keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar

siswa juga masih rendah, terlihat dari kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

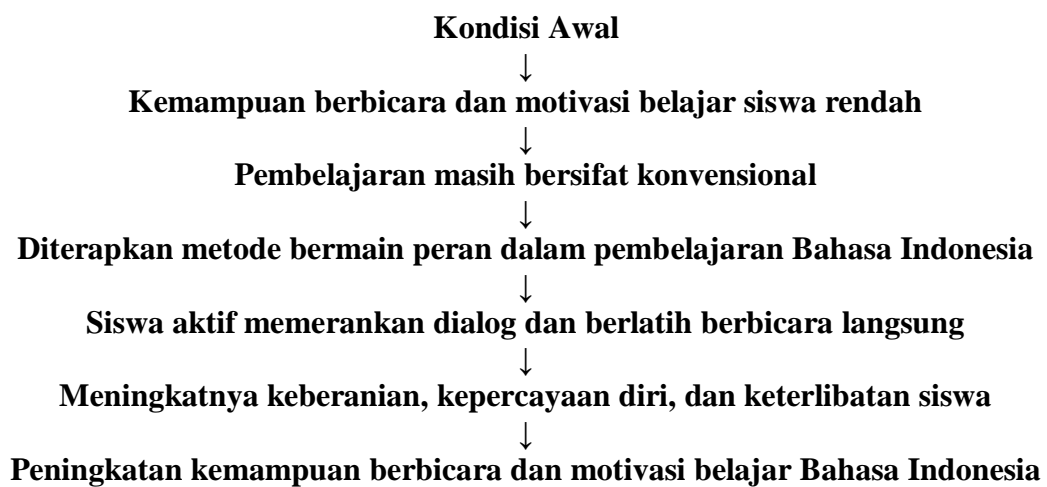
Pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berbicara sekaligus motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Metode bermain peran dipandang sebagai salah satu alternatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui metode bermain peran, siswa diberi kesempatan untuk memerankan suatu tokoh dalam teks dialog, sehingga siswa dapat berlatih berbicara secara langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Kegiatan ini tidak hanya melatih aspek kebahasaan, seperti lafal, intonasi, dan kelancaran berbicara, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, serta motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, metode bermain peran terbukti mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Namun, penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji penerapan metode bermain peran pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di wilayah rural, serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Dukohkidul Ngasem Bojonegoro.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berbicara dan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa.

C. Alur Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Dukohkidul Ngasem Bojonegoro.
2. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Dukohkidul Ngasem Bojonegoro.

3. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Dukohkidul Ngasem Bojonegoro secara simultan.

E. Kebaruan Penelitian

Penelitian mengenai metode bermain peran dalam pembelajaran berbicara sudah pernah dilakukan, namun masih sedikit yang fokus pada konteks lokal dan spesifik, terutama:

1. Di jenjang kelas IV SD
2. Dengan pendekatan Kurikulum Merdeka
3. Di wilayah Bojonegoro atau daerah setara

Berikut adalah perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian ini:

Peneliti	Tahun	Fokus	Subjek	Kebaruan Penelitian Ini
Wahyuni (2021)	2021	Bermain peran dalam pembelajaran berbicara	Kelas V SD	Penelitian ini fokus pada kelas IV dan mengacu pada Kurikulum Merdeka
Lestari & Wulandari (2020)	2020	Metode bermain peran untuk pembelajaran puisi	Kelas VI	Penelitian ini fokus pada teks dialog dan praktik komunikasi langsung
Arifin (2023)	2023	Bermain peran berbasis budaya lokal	SMP	Penelitian ini fokus pada SD Negeri Dukohkidul di konteks rural
Suryani (2019)	2019	Keterampilan berbicara dengan media video	SD	Penelitian ini menekankan pada praktik langsung tanpa alat digital

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini salah satunya dilakukan oleh Wahyuni (2021) yang meneliti penerapan metode bermain peran

dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian Wahyuni berfokus pada kelas V dan belum secara khusus mengkaji aspek motivasi belajar. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV serta menekankan tidak hanya peningkatan kemampuan berbicara, tetapi juga motivasi belajar Bahasa Indonesia, sesuai dengan implementasi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Lestari dan Wulandari (2020) yang mengkaji penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas VI. Penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan ekspresi dan keberanian siswa dalam menampilkan puisi. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada fokus materi dan tujuan pembelajaran. Penelitian Lestari dan Wulandari lebih menitikberatkan pada apresiasi sastra, sedangkan penelitian ini berfokus pada teks dialog dan praktik komunikasi lisan secara langsung, sehingga lebih relevan untuk meningkatkan kemampuan berbicara serta motivasi belajar siswa dalam konteks komunikasi sehari-hari.

Penelitian Arifin (2023) meneliti penerapan metode bermain peran berbasis budaya lokal pada siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenjang pendidikan dan konteks penelitian. Penelitian Arifin dilakukan pada tingkat SMP, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, tepatnya di SD Negeri Dukohkidul Ngasem

Bojonegoro yang berada di wilayah rural. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji efektivitas metode bermain peran pada siswa sekolah dasar di lingkungan pedesaan serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar.

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Suryani (2019) yang meneliti peningkatan keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan media video. Penelitian tersebut menekankan pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian Suryani lebih berfokus pada penggunaan media audiovisual, sedangkan penelitian ini menekankan praktik berbicara secara langsung melalui metode bermain peran tanpa bantuan media digital. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial, kepercayaan diri, serta motivasi belajar siswa.