Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD

Rian Natanael[1], Widya Handayani [2], Amiruddin[3]
[123]program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
Email : ryannathanael0306@gmail.com, widyahandayani@univpgri-palembang.ac.id, amiruddin@univpgri-palembang.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the impact of the role-playing learning model on the oral communication skills of Indonesian language students enrolled in the fifth grade at SD Negeri 63 Palembang. "There was a posttest-only control group in this quasi-experimental investigation. Eleven students from the experimental group and nineteen from the control group made up the sample size of thirty-seven. Oral tests and documentation were used to gather data. Utilizing IBM SPSS Statistics version 26, we performed data analysis utilizing tests for normality and homogeneity as well as Independent Sample t-tests. The experimental group averaged 79.1 on the speaking ability test, whereas the control group averaged 52.8." The results of the hypothesis test demonstrated that the Role Playing learning model significantly impacted students' speaking abilities, as the t-value (9.900) exceeded the t-table value (2.030) with a significance value of 0.000 <0.05.

Keywords: *Role Playing, speaking skills, Indonesian language.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dampak model pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan komunikasi lisan siswa Bahasa Indonesia kelas lima SD Negeri 63 Palembang. "Penelitian kuasi-eksperimental ini menggunakan kelompok kontrol posttest saja. Sebanyak 37 siswa dari kelompok eksperimen dan 19 siswa dari kelompok kontrol merupakan sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui tes lisan dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26, dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas serta uji t sampel independen. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 79,1 pada tes kemampuan berbicara, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 52,8." Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing secara signifikan memengaruhi kemampuan berbicara siswa, dengan nilai t (9,900) melebihi nilai t tabel (2,030) dengan nilai signifikansi 0,000 <0,05.

Kata kunci: *Role Playing*, keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa sejak jenjang sekolah dasar. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata kuliah yang membantu siswa menjadi komunikator yang lebih baik. Selain mengasah kemampuan membaca dan menulis, mempelajari Bahasa Indonesia juga membantu seseorang menjadi komunikator yang lebih baik dengan meningkatkan kemampuan untuk mengekspresikan diri secara lisan (Ali, 2020). Agar dapat berkomunikasi dengan sukses dalam berbagai konteks, siswa sekolah dasar dituntut untuk memiliki kemampuan berbicara yang kuat.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan berbahasa produktif yang sangat penting bagi siswa untuk menyampaikan gagasan, berinteraksi, serta mengekspresikan pikiran dan perasaan secara jelas (Maulani et al., 2021). “Meskipun demikian, pengamatan awal terhadap siswa kelas lima di SD Negeri 63 Palembang mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih kurang. Mayoritas siswa kurang terlibat dalam belajar, kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, dan kesulitan mengartikulasikan pikiran mereka dengan jelas.” Pendekatan pembelajaran yang didominasi ceramah, yang membatasi kesempatan siswa untuk berlatih berbicara, berdampak pada situasi ini.

Pendekatan pembelajaran Role Playing merupakan salah satu solusi potensial untuk masalah ini. Dengan secara aktif melibatkan siswa dalam latihan Role Playing dalam skenario tertentu, pendekatan Role Playing mendorong interaksi sosial, keberanian, dan keterampilan komunikasi (Nurgiansah et al., 2021). Melalui pengalaman belajar secara langsung, siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara secara lebih optimal.

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model “Role Playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penelitian tindakan di kelas, penggunaan media tambahan, atau terbatas pada kelas bawah.” Dengan demikian, penelitian ini unik karena menggunakan teknik kuantitatif untuk menyelidiki bagaimana paradigma pembelajaran Role Playing memengaruhi kemampuan berbicara

siswa kelas lima di SD Negeri 63 Palembang. “Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana paradigma pembelajaran Role Playing memengaruhi kemampuan berbicara siswa kelas lima di SD Negeri 63 Palembang” dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol posttest saja digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2023a) menyatakan bahwa desain ini digunakan untuk membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memastikan dampak suatu terapi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 63 Palembang.

37 siswa kelas lima SD Negeri 63 Palembang merupakan populasi penelitian. “Sugiyono (2023b) mendefinisikan populasi sebagai wilayah umum yang terdiri dari item atau subjek dengan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti.” Karena pengambilan sampel jenuh digunakan, setiap anggota dimasukkan dalam sampel (Wahyuddin & Zaki, 2023). Kelas VA, kelas eksperimen dengan delapan belas siswa, dan kelas VB, kelas kontrol dengan sembilan belas siswa, merupakan sampel penelitian.

Kemampuan berbicara siswa merupakan variabel dependen dalam penelitian ini, sedangkan paradigma pembelajaran Role Playing merupakan variabel independen. Ujian lisan dan dokumentasi adalah dua metode yang digunakan untuk memperoleh data. Kemampuan berbicara siswa dinilai menggunakan ujian dalam hal kelancaran, pengucapan, ketepatan, volume suara, dan kepercayaan diri.

Validitas dan reliabilitas instrumen diperiksa sebelum digunakan. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen, sedangkan pengujian validitas bertujuan untuk memastikan kebenaran instrumen dalam mengukur variabel (Ardiansyah et al., 2023) (Musyarofah & Farida, 2021).

Dengan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 dan tingkat signifikansi 0,05, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis t-Test Sampel Independen digunakan untuk menganalisis data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di “SD Negeri 63 Palembang, yang berlokasi di Jalan Sersan KKO Badaruddin No. 849, Desa Sei Buah, Kecamatan Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Sebanyak 37 siswa kelas lima berpartisipasi dalam penelitian ini; 18 siswa berada di kelas eksperimen dan 19 siswa berada di kelompok kontrol.” Kelompok kontrol menerima pengajaran tradisional, sedangkan kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Role Playing.

Tabel 1. Hasil Posttes

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
Eksperimen	18	79,1
Kontrol	19	52,8

(sumber : peneliti)

Hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki kemampuan berbicara rata-rata yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol (52,8% vs. 79,1%). Kelompok eksperimen, berbeda dengan kelompok kontrol, memiliki rentang skor dari 65 hingga 95, sedangkan rentang skor kelompok kontrol adalah 70 hingga 40. Role Playing merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum siswa, menurut hasil ini.

Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji	Hasil	Keterangan
Validitas	rhitung > rtabel (0,468)	Seluruh butir soal valid
Normalitas Kelas Kontrol	Sig. = 0,307	Normal
Normalitas Kelas Eksperimen	Sig. = 0,398	Normal
Homogenitas	Sig. = 0,347	Normal

(Sumber Olah Data Spss 26 Oleh Peneliti)

Semua item instrumen ditemukan valid dalam uji validitas, menurut Tabel 2 analisis tes perenang. Hal ini karena nilai r yang dihitung bervariasi dari 0,534 hingga 0,615, yang lebih tinggi dari nilai r tabel sebesar 0,468. Karena itu, instrumen tersebut baik untuk penelitian ilmiah.

Tingkat signifikansi 0,398 ditemukan pada data kelas eksperimen dan tingkat signifikansi 0,307 pada data kelas kontrol menurut uji normalitas Shapiro-Wilk. Data untuk kedua kelompok mengikuti distribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Data untuk kedua kelompok dianggap homogen, karena Uji Levene untuk homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,347 (>0,05). Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini cukup untuk melakukan pengujian hipotesis dengan Uji t Sampel Independen, menurut temuan ini.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
SkorTotal	Equal variances assumed	.907	.347	-9.900	35	.000	-26.272	2.654	-31.659	-20.885
	Equal variances not assumed			-9.839	32.496	.000	-26.272	2.670	-31.708	-20.836

(Sumber Olah Data Spss 26 Oleh Peneliti)

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji t Sampel Independen menunjukkan bahwa nilai t estimasi sebesar 9,900 lebih tinggi dari nilai t tabel sebesar 2,030, dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05. Karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa paradigma pembelajaran Role Playing secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa dan menolak H0.

2. Pembahasan

Menurut temuan post-test, kemampuan berbicara siswa setelah pelajaran dalam kelompok pembelajaran model Role-Playing lebih besar daripada kelompok kontrol. Dengan skor rata-rata 52,8, kelompok kontrol berkinerja buruk dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang memperoleh skor 79,1. Berdasarkan temuan ini, gaya pengajaran Role-Playing lebih unggul daripada metode yang lebih tradisional untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum siswa.

Data diperiksa homogenitas dan normalitasnya sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Baik kelas eksperimen maupun kontrol ditemukan memiliki data yang terdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi masing-masing 0,398 dan 0,307 dari uji normalitas. Selain itu, data untuk kedua kelompok bersifat homogen, karena uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,336 > 0,05. Untuk melanjutkan penelitian, digunakan uji t Sampel Independen.

Dengan Sig. Nilai (2-tailed) 0,000 < 0,05 dan t = 9,900 > t = 2,030, pengujian hipotesis menunjukkan temuan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Oleh karena itu, model Role Playing memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi lisan siswa kelas lima SD Negeri 63 Palembang.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya, studi ini menemukan bahwa Role Playing membantu siswa menjadi lebih terlibat dan meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum (Mokoginta et al., 2024).

Penelitian oleh Dewi (2020) menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat pesat dengan menggunakan strategi bermain. Dibandingkan dengan nilai t-tabel 2,042, nilai t sebesar 15,722 lebih tinggi. Kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam berbicara di depan umum diperkuat oleh Role Playing, menurut Suprihatien et al. (2024).

Model yang mendorong keterlibatan aktif siswa memiliki dampak substansial pada hasil pembelajaran, menurut penelitian oleh Handayani et al. (2025), dengan tingkat signifikansi 0,006 < 0,05. Temuan ini mendukung gagasan bahwa keterampilan siswa ditingkatkan melalui pembelajaran aktif.

Dengan tingkat keterlibatan rata-rata 92,06%, penelitian yang dilakukan oleh Handayani et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa merespons dengan sangat baik ketika sumber belajar yang menarik digunakan. Pembelajaran yang lebih baik dan partisipasi yang lebih aktif dari siswa membuahkan hasil.

Berdasarkan analisis data, observasi pembelajaran, dan dukungan dari penelitian sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa pendekatan Role Playing memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa. Siswa dapat melatih pengucapan, volume suara, kehalusan, dan kepercayaan diri mereka dengan berlatih berbicara langsung dengan model ini. Oleh karena itu, jika anak-anak sekolah dasar ingin meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum, Role Playing merupakan paradigma pembelajaran alternatif yang bagus untuk dipertimbangkan.

E. Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan peran sebagai alat pengajaran dapat membantu siswa lebih terbuka dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Siswa dapat berlatih berbicara di depan umum melalui penerapan pendekatan ini, yang membantu mereka meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum. Akibatnya,

kemampuan siswa kelas lima SD Negeri 63 Palembang dalam berbahasa Indonesia dipengaruhi oleh teknik pendidikan permainan peran.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, *3*(1).

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9.

Dewi, A. A. I. K. (2020). *Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual*. *25*(3), 449–459.

Handayani, W., Rahayu, S., & Riyanti, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V SDN 68 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 202–214.

Handayani, W., Savira, C. agist, & Masnunah. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Dongeng. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*, 854–864.

Maulani, Y., Alwi, N. A., Marthinopa, L., & Syaidah, N. (2021). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas V pada pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal CERDAS Proklamator*, *9*(2), 28–37.

Mokoginta, M., Tuerah, R. M. S., & Dien, S. A. (2024). Penerapan model role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia kelas V sdn bintau. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.

Musyarofah, A., & Farida. (2021). Jurnal pendidikan bahasa arab validitas dan reliabilitas dalam analisis butir soal. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *I*(1), 34–44. https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/AL-MUARRIB

Nurgiansah, T. H., Hendri, & Khoerudin, C. M. (2021). Role playing dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, *18*, 56–64. https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597

Sugiyono. (2023a). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); Edisi kedu). ALFABETA, cv I Hotline: 081.1213.9484 TT. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung Telp. (022) 200 8822 Fax. (022) 2020 373 Website: www.cvalfabeta.com Email: alfabetabdg@yahoo.co.id.

Sugiyono. (2023b). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.

Suprihatien, Putri, E. A., Firdaus, N.

A., Aulia, S. R., & Kirana, A. D. (2024). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, *8*(12), 198–204.

Wahyuddin, A., & Zaki, H. (2023). Pengaruh pelatihan , reward dan punishment terhadap kinerja karyawan toko global bangunan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Merdeka EMBA*, *2*(1), 95–108.