
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI 20 INDARUNG PADANG

Ilham Fiky^{1*}, Sry Apfani²

¹²Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Adzkia

¹ilhamfiky334@gmail.com, ²s.apfani@adzkie.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Role Playing learning model on the speaking skills of fifth-grade students at SD Negeri 20 Indarung Padang. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of 57 students, all of whom were included as the sample through total sampling, comprising 29 students in the experimental class and 28 students in the control class. Data were collected through an oral speaking skills test administered as a pretest and posttest, assessing fluency, confidence, vocabulary, intonation, and expression. Data were analyzed using descriptive analysis, the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, the Independent Samples t-test, and N-Gain analysis with IBM SPSS Statistics version 26. The mean score of the experimental class increased from 60.59 to 80.31, while the control class increased from 67.50 to 73.04. The mean N-Gain was 46.30% for the experimental class and 14.44% for the control class. Hypothesis testing produced a significance value of 0.001, with a calculated t value of 3.482 and 55 degrees of freedom. Since the significance value was below 0.05, the null hypothesis was rejected. Therefore, the Role Playing learning model had a significant effect on the speaking skills of fifth-grade students at SD Negeri 20 Indarung Padang.

Keywords: Role Playing, speaking skills, elementary school, quasi experiment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 57 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampel jenuh, terdiri atas 29 siswa kelas eksperimen dan 28 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes lisan keterampilan berbicara yang diberikan sebagai pretest dan posttest dengan penilaian aspek kelancaran, keberanian, kosakata, intonasi, dan ekspresi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas *Levene's Test*, *Independent Samples t-test*, dan N-Gain dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 60,59 menjadi 80,31, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 67,50 menjadi 73,04. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 46,30% dan kelas kontrol sebesar 14,44%.

Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi 0,001 dengan t hitung 3,482 dan derajat kebebasan 55. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol

ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang.

Kata Kunci: *Role Playing*, keterampilan berbicara, sekolah dasar, quasi experiment

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik. Salah satu kemampuan produktif yang perlu mendapat perhatian ialah keterampilan berbicara. Melalui berbicara, peserta didik menyampaikan ide, gagasan, informasi, dan perasaan secara lisan sekaligus belajar menyesuaikan bahasa dengan situasi komunikasi. Keterampilan berbicara juga berkaitan dengan kepercayaan diri, kemampuan berinteraksi, serta kemampuan mengorganisasi gagasan secara runtut. Kemampuan tersebut perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa secara langsung.

Keterampilan berbicara pada jenjang sekolah dasar juga perlu dilihat sebagai kemampuan yang berkembang melalui latihan dan pengalaman. Peserta didik membutuhkan lingkungan yang aman untuk mencoba, melakukan kesalahan, menerima umpan balik, dan mencoba kembali. Karena itu, kegiatan berbicara sebaiknya tidak hanya berupa penilaian pada akhir pembelajaran. Kesempatan latihan yang terstruktur perlu menjadi bagian dari proses pembelajaran. *Role Playing* menyediakan situasi tersebut karena siswa diberi peran, konteks, dan tujuan komunikasi yang jelas. Situasi yang jelas dapat membantu siswa yang sebelumnya merasa bingung ketika harus berbicara secara spontan.

Keunggulan lain dari *Role Playing* terletak pada adanya interaksi antarsiswa. Ketika siswa memerankan dialog, mereka harus memperhatikan ucapan teman, menunggu giliran, memberikan respons, dan menyesuaikan ekspresi. Aktivitas tersebut membuat keterampilan berbicara berkembang bersamaan dengan kemampuan menyimak dan berinteraksi. Pembelajaran menjadi tidak hanya berorientasi pada hasil penampilan individu, tetapi juga pada proses komunikasi yang terjadi selama kegiatan. Kondisi ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menempatkan bahasa sebagai alat komunikasi.

Pemilihan kelas V sebagai subjek juga memiliki pertimbangan yang berkaitan

dengan karakteristik pembelajaran. Siswa kelas V telah memiliki kemampuan dasar membaca dan memahami instruksi sehingga dapat mengikuti skenario sederhana.

Pada saat yang sama, mereka masih membutuhkan pengalaman konkret dan kegiatan yang menarik untuk mempertahankan keterlibatan selama pembelajaran. *Role Playing* memberikan pengalaman yang konkret melalui aktivitas memerankan situasi tertentu. Dengan demikian, model ini dapat menjembatani materi pembelajaran dengan praktik penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai awal kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 60,59, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,50. Setelah perlakuan, keadaan tersebut berubah. Kelas eksperimen mencapai rata-rata 80,31 dan kelas kontrol mencapai 73,04. Perubahan ini penting karena menunjukkan bahwa kelompok yang memiliki rata-rata awal lebih rendah justru memperoleh peningkatan yang lebih besar setelah mendapatkan perlakuan. Perbandingan tersebut menjadi salah satu dasar untuk melihat bahwa peningkatan bukan sekadar perubahan nilai akibat pelaksanaan tes, tetapi berkaitan dengan pengalaman pembelajaran yang diberikan.

Meskipun demikian, interpretasi hasil penelitian tetap perlu memperhatikan batasan penelitian. Penelitian hanya melibatkan 57 siswa pada satu sekolah dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, hasil penelitian terutama menggambarkan konteks siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang dan tidak secara langsung dapat digeneralisasikan kepada seluruh sekolah dasar. Selain itu, keterampilan berbicara dipengaruhi oleh faktor lain seperti kebiasaan berkomunikasi, motivasi, kepercayaan diri, dan lingkungan belajar. Penelitian ini memusatkan perhatian pada pengaruh model pembelajaran sehingga faktor-faktor tersebut tidak dianalisis sebagai variabel tersendiri.

Keterbatasan tersebut tidak mengurangi makna temuan utama penelitian, tetapi menjadi dasar untuk pengembangan penelitian berikutnya. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih luas, memperpanjang waktu perlakuan, dan mengembangkan skenario bermain peran yang lebih beragam. Peneliti juga dapat membandingkan *Role Playing* dengan model pembelajaran aktif lainnya atau menganalisis pengaruhnya terhadap aspek keterampilan berbicara secara lebih khusus. Dengan demikian, bukti empiris mengenai penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat berkembang secara lebih

komprehensif.

Kebutuhan terhadap keterampilan berbicara semakin penting karena

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menuntut adanya keterlibatan aktif dalam proses komunikasi. Peserta didik tidak cukup hanya memahami materi secara konseptual, tetapi perlu memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan bahasa secara langsung. Pembelajaran yang memberi ruang untuk bertanya, menjawab, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan tampil di depan kelas dapat membantu peserta didik membangun keberanian serta kemampuan berkomunikasi. Sebaliknya, pembelajaran yang didominasi penjelasan guru dan kegiatan yang minim praktik berbicara dapat membatasi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan tersebut.

Kondisi tersebut ditemukan pada siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang percaya diri ketika diminta berbicara di depan kelas. Siswa cenderung gugup, belum mampu menyampaikan gagasan secara runtut, menggunakan kosakata yang terbatas, serta menunjukkan intonasi dan ekspresi yang belum optimal. Data nilai sumatif Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2025/2026 juga menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum merata. Kelas V A berjumlah 29 siswa dengan 12 siswa tuntas dan 17 siswa belum tuntas, sedangkan kelas V B berjumlah 28 siswa dengan 15 siswa tuntas dan 13 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan masing-masing kelas adalah 41% dan 54%, sementara KKTP yang digunakan adalah 80.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan kesempatan berbicara yang lebih luas. Salah satu model yang relevan ialah *Role Playing*. Model ini menempatkan peserta didik sebagai pelaku pembelajaran melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu. Kegiatan tersebut memungkinkan peserta didik berlatih menyampaikan dialog, berinteraksi, menggunakan intonasi, mengembangkan ekspresi, dan membangun keberanian dalam suasana pembelajaran yang lebih kontekstual. Pratiwi (2024) menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara. Model ini juga memberi ruang kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi dan pengalaman langsung.

Secara pedagogis, *Role Playing* memiliki keterkaitan langsung dengan indikator keterampilan berbicara yang digunakan pada penelitian ini, yaitu kelancaran,

keberanian atau percaya diri, penguasaan kosakata, intonasi, dan ekspresi. Peserta didik tidak hanya diminta menjawab pertanyaan, tetapi memperoleh pengalaman

menggunakan bahasa dalam situasi yang menyerupai komunikasi nyata. Tahapan kegiatan meliputi penentuan topik atau masalah, pemilihan pemeran, penyiapan skenario, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan evaluasi, serta penarikan kesimpulan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendengar, berbicara, merespons, dan memperbaiki penampilan berbicara.

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan dalam skripsi menunjukkan kecenderungan hasil yang positif. Lubis dan Nasution (2024) melaporkan peningkatan rata-rata keterampilan berbicara dari 68,33 menjadi 81,95 setelah penerapan *Role Playing*. Prasetyo et al. (2024) melaporkan peningkatan ketuntasan keterampilan berbicara dari 58,33% menjadi 83,33%. Haisyah (2024) menemukan peningkatan ketuntasan dari 21,87% menjadi 90,62%, sedangkan Marbun (2025) menemukan adanya pengaruh signifikan *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara. Penelitian Aisyah (2021) juga menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara setelah penerapan *Role Playing*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Role Playing* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Walaupun demikian, sebagian penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas atau desain yang berbeda. Bukti mengenai pengaruh *Role Playing* pada konteks siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang masih perlu diperkuat melalui penelitian *quasi eksperimen*.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang. Hipotesis penelitian yang diajukan ialah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment*. Desain yang digunakan ialah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih melalui pengacakan individu. Kedua kelas diberikan *pretest*, kemudian kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran *konvensional*. Setelah perlakuan, kedua kelas

diberikan *posttest*. Penggunaan desain tersebut sesuai dengan tujuan penelitian untuk membandingkan perubahan keterampilan berbicara antara kelompok yang

memperoleh perlakuan dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2022).

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	<i>Role Playing</i>	O2
Kontrol	O3	Konvensional	O4

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 20 Indarung, Kelurahan Indarung, Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada 29 Mei dan 4 Juni 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 57 siswa, terdiri atas 29 siswa kelas V A dan 28 siswa kelas V B. Karena seluruh anggota populasi digunakan, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Kelas V A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas penelitian adalah model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan variabel terikat ialah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara diukur melalui lima aspek, yaitu kelancaran, keberanian atau percaya diri, kosakata, intonasi, dan ekspresi. Instrumen yang digunakan berupa tes lisan dan lembar penilaian keterampilan berbicara. Peserta didik diminta menyusun dialog sederhana, memerankan dialog, dan menyampaikan pendapat secara lisan. Setiap aspek dinilai dengan skala 1–5, sehingga skor maksimum 25. Nilai akhir dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum kemudian dikalikan 100. Penggunaan rubrik dengan kriteria yang terukur dimaksudkan agar penilaian performa berbicara dapat dilakukan secara sistematis (Arikunto, 2021). Instrumen telah melalui proses validasi yang melibatkan validator dosen dan guru kelas.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua pertemuan pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, pembelajaran menggunakan langkah *Role Playing*, yaitu menentukan topik, memilih pemeran, menyiapkan skenario, melaksanakan bermain peran, melakukan diskusi dan evaluasi, serta menarik kesimpulan. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan *posttest* diberikan setelah seluruh perlakuan selesai.

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif, uji normalitas, uji

homogenitas, uji hipotesis, dan analisis N-Gain. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan IBM SPSS

Statistics versi 26. Uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test*. Kriteria pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. N-Gain digunakan untuk melihat besarnya peningkatan keterampilan berbicara dari *pretest* ke *posttest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas. Setelah pembelajaran selesai, *posttest* diberikan untuk mengetahui kemampuan akhir.

Tabel 2. Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	60,59	80,31
Kontrol	67,50	73,04

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 60,59 dan kelas kontrol sebesar 67,50. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 80,31, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 73,04. Dengan demikian, peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 19,72 poin, sedangkan peningkatan pada kelas kontrol sebesar 5,54 poin. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perubahan hasil keterampilan berbicara pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 46,30% dengan kategori kurang efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 14,44% dengan kategori tidak efektif. Walaupun kategori N-Gain kelas eksperimen belum mencapai kategori efektif, peningkatannya lebih tinggi daripada kelas kontrol. Temuan ini memberikan gambaran bahwa penerapan *Role Playing* menghasilkan peningkatan keterampilan berbicara yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,194 pada kelas eksperimen dan 0,081 pada kelas kontrol. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi

normal. Uji homogenitas dengan *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,395, lebih besar dari 0,05, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Uji	Kelompok/Keterangan	Sig.	Keputusan
<i>Shapiro-Wilk</i>	Eksperimen	0,194	Normal
<i>Shapiro-Wilk</i>	Kontrol	0,081	Normal
<i>Levene's Test</i>	Eksperimen dan Kontrol	0,395	Homogen
<i>Independent Samples t-test</i>	<i>Posttest</i>	0,001	Signifikan

Hasil *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 dengan t hitung 3,482 dan derajat kebebasan 55. Nilai signifikansi 0,001 lebih kecil daripada 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh perbedaan peningkatan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji *Independent Samples t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi 0,001. Temuan ini memperlihatkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui kegiatan bermain peran mengalami perkembangan keterampilan berbicara yang lebih tinggi daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Peningkatan pada kelas eksperimen dapat dipahami dari karakteristik *Role Playing* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses komunikasi secara langsung. Pada pembelajaran ini, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi terlibat dalam penyusunan dialog, pembagian peran, latihan, penampilan, dan evaluasi. Aktivitas tersebut membuat siswa memiliki konteks yang jelas ketika berbicara. Situasi yang diperankan membantu siswa memahami apa yang harus disampaikan, kepada siapa pesan disampaikan, dan bagaimana pesan tersebut disampaikan.

Pada aspek kelancaran, kegiatan bermain peran memberi kesempatan kepada

siswa untuk berlatih menyampaikan dialog secara berulang. Latihan dan penampilan di depan teman dapat membantu siswa mengurangi keraguan dan jeda yang tidak

diperlukan. Pada aspek keberanian, pembagian peran membuat siswa memiliki tanggung jawab terhadap bagian yang dimainkan sehingga mendorong mereka untuk tampil. Suasana kelompok juga dapat mengurangi tekanan yang dirasakan siswa ketika harus berbicara secara individual.

Pada aspek kosakata, siswa berhadapan dengan dialog dan situasi komunikasi yang memerlukan penggunaan kata sesuai konteks. Pengalaman tersebut memberikan kesempatan untuk mengenal dan menggunakan kata secara lebih bermakna. Pada aspek intonasi, siswa belajar menyesuaikan tinggi rendah suara, tekanan, dan irama dengan peran yang dimainkan. Pada aspek ekspresi, siswa menggunakan mimik, gerak tubuh, dan kontak mata untuk mendukung penyampaian pesan. Dengan demikian, kegiatan *Role Playing* berhubungan langsung dengan kelima aspek penilaian yang digunakan dalam penelitian.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lubis dan Nasution (2024) yang menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara setelah penerapan *Role Playing*. Hasil penelitian Prasetyo et al. (2024) juga memperlihatkan peningkatan ketuntasan keterampilan berbicara setelah model tersebut diterapkan. Haisyah (2024) menemukan peningkatan ketuntasan yang tinggi setelah penerapan *Role Playing* pada siswa sekolah dasar. Marbun (2025) juga menemukan adanya pengaruh signifikan *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara. Penelitian Aisyah (2021) memberikan temuan yang searah mengenai peningkatan kemampuan berbicara setelah penggunaan model *Role Playing*. Kesamaan temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa *Role Playing* memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Dari sisi proses pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan komunikatif. Peserta didik memperoleh ruang untuk bekerja sama, berdiskusi, mendengarkan teman, merespons, dan tampil. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran yang lebih berpusat pada penjelasan guru. Model *Role Playing* juga memberi pengalaman belajar yang dekat dengan situasi komunikasi nyata sehingga keterampilan berbicara tidak dipelajari sebagai konsep semata, tetapi dipraktikkan secara langsung. Pratiwi (2024) menempatkan kegiatan bermain peran sebagai salah satu alternatif untuk mendukung

pengembangan keterampilan berbicara.

Meskipun demikian, hasil N-Gain kelas eksperimen sebesar 46,30% termasuk kategori kurang efektif berdasarkan kategori yang digunakan dalam skripsi. Artinya, *Role Playing* memberikan peningkatan yang lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional, tetapi peningkatan tersebut belum dapat dikategorikan efektif secara tinggi. Temuan ini perlu dipahami secara proporsional. Keberhasilan model tidak hanya ditentukan oleh penggunaan *Role Playing*, tetapi juga oleh kesiapan siswa, pengelolaan kelas, waktu pembelajaran, kualitas skenario, dan kesempatan latihan. *Role Playing* membutuhkan persiapan yang cukup dan pengelolaan kelas yang baik agar seluruh siswa memperoleh kesempatan berbicara.

Dalam penelitian ini, pelaksanaan dilakukan dalam dua kali pertemuan pada masing-masing kelas. Durasi yang relatif terbatas dapat menjadi salah satu pertimbangan ketika menafsirkan hasil N-Gain. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang membutuhkan latihan berulang. Oleh sebab itu, penerapan *Role Playing* dalam waktu yang lebih panjang dengan variasi skenario dan kesempatan tampil yang lebih banyak berpotensi memberikan peningkatan yang lebih besar. Temuan tersebut sekaligus menjadi pertimbangan bagi guru untuk merancang kegiatan bermain peran secara bertahap.

Hasil penelitian juga memiliki implikasi bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru dapat menggunakan *Role Playing* sebagai salah satu alternatif ketika tujuan pembelajaran menuntut peserta didik menyampaikan informasi, melakukan dialog, menyampaikan pendapat, atau mempraktikkan komunikasi dalam situasi tertentu. Pemilihan topik yang dekat dengan pengalaman siswa, pembagian peran yang merata, skenario yang sederhana, dan pemberian umpan balik setelah penampilan perlu diperhatikan agar kegiatan berjalan efektif. Dengan pengelolaan yang tepat, *Role Playing* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif sekaligus memberi pengalaman komunikasi yang bermakna.

D. Kesimpulan Dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 20 Indarung Padang. Rata-rata nilai

~~kelas eksperimen meningkat dari 60,59 pada *pretest* menjadi 80,31 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 67,50 menjadi 73,04. Rata-rata N-Gain kelas~~

eksperimen sebesar 46,30% dan kelas kontrol sebesar 14,44%. Hasil Independent Samples t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 dengan t hitung 3,482 dan df 55. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk mendukung peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

2. Saran

Guru disarankan menggunakan *Role Playing* sebagai salah satu alternatif pembelajaran keterampilan berbicara dengan menyesuaikan topik, skenario, dan karakteristik siswa. Pelaksanaan sebaiknya disertai persiapan yang matang, pembagian peran yang merata, latihan, dan umpan balik agar seluruh siswa memperoleh kesempatan berbicara. Sekolah dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan waktu perlakuan yang lebih panjang, jumlah sampel yang lebih besar, atau menambahkan variabel lain seperti motivasi, kepercayaan diri, dan kemampuan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2021). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan speaking siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 9–16.
<https://doi.org/10.33369/diadi.v11i1.18364>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Haisyah, S., Haliq, M. I., & Masnur. (2024). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V UPT SDN 25 Limbuang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 473–483.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4588>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.

<https://doi.org/10.58230/27454312.756>

Marbun, N. G., Gaol, R. L., Sembiring, R. K. br., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2025).

Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD di UPTD SDN 015931 Padang Mahondang. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 120–133.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23048>

Prasetyo, A., Septiawan, A., Marmuah, S., & Rochwati, T. (2024). Metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Inggris di SDN Badran. Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 7(4), 501–506. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97203>

Pratiwi, I. (2024). Implementasi metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak. Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(3), 964–969. <https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.52690>

Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.