

The Influence of the Role-Playing Learning Model on Students' Communication Skills in Indonesian Language Learning at SD Negeri 091273 Karang Bangun

Rosben Sihombing¹

¹Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
Email: rosben.sihombing@uhnp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 091273 Karang Bangun. Kemampuan komunikasi menjadi aspek krusial dalam pembelajaran bahasa, mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV yang dipilih melalui teknik *total sampling*. Instrumen penelitian berupa tes tertulis dan rubrik observasi yang telah divalidasi. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 49,8 (pretest) menjadi 79,6 (posttest), dengan nilai *n-gain* sebesar 0,59 yang tergolong kategori sedang. Selain peningkatan nilai, observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa model *Role Playing* efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa melalui simulasi peran yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan strategi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Keyword: Role Playing; Kemampuan Komunikasi; Bahasa Indonesia; Pembelajaran Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Role Playing learning model on students' communication skills in Indonesian language learning at SD Negeri 091273 Karang Bangun. Communication skills are a crucial aspect in language learning, including listening, speaking, reading, and writing skills. The study used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 25 fourth-grade students selected through a total sampling technique. The research instruments were a written test and a validated observation rubric. The results showed an increase in the average score from 49.8 (pretest) to 79.6 (posttest), with an n-gain value of 0.59 which is classified as moderate. In addition to the increase in scores, observations showed an increase in students' active involvement and self-confidence in the learning process. These findings indicate that the Role Playing model is effective in developing students' communication skills through contextual and meaningful role simulations. Thus, this model can be used as an innovative alternative strategy in Indonesian language learning at the elementary school level.

Keyword: Role Playing; Communication Skills; Indonesian; Elementary School Learning

Corresponding Author:

Rosben Sihombing,
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,
Jl. Sangnawaluh No.4, Siopat Suhu, Kec. Siantar Tim., Kota Pematang
Siantar, Sumatera Utara 21136, Indonesia
Email: rosben.sihombing@uhnp.ac.id



1. INTRODUCTION

Kemampuan komunikasi merupakan kompetensi esensial dalam pendidikan abad ke-21, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Komunikasi yang efektif tidak hanya

mencakup kemampuan menyampaikan gagasan secara verbal, tetapi juga melibatkan keterampilan mendengarkan, membaca, menulis, dan berdiskusi secara konstruktif. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan ini menjadi fondasi bagi pengembangan literasi, berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kemampuan komunikasi yang baik di usia sekolah dasar dapat membentuk karakter siswa yang percaya diri, terbuka terhadap pendapat orang lain, dan mampu mengekspresikan ide secara logis serta runtut. Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013 menekankan pentingnya penguatan kompetensi literasi dan komunikasi sebagai bagian dari pembelajaran tematik yang terintegrasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan agar siswa memahami kaidah bahasa, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai konteks sosial dan akademik.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif. Observasi awal di SD Negeri 091273 Karang Bangun menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV belum mampu menyampaikan pendapat secara jelas, kurang aktif dalam diskusi, dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diperparah oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), minimnya penggunaan media interaktif, serta kurangnya penerapan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah menghambat tumbuhnya keberanian dan keterampilan komunikasi siswa secara optimal.

Model pembelajaran *Role Playing* menawarkan pendekatan yang humanistik dan kontekstual, di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam simulasi peran yang mencerminkan situasi nyata. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan empati, keberanian berbicara, dan kemampuan menyampaikan gagasan secara sistematis. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan peran menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna, sekaligus memfasilitasi penguatan keterampilan sosial dan bahasa.

Sejumlah penelitian terdahulu (Widyari et al., 2018; Sukreni et al., 2014; Ernani & Syarifuddin, 2016) menunjukkan bahwa *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan komunikasi siswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Penerapan *Role Playing* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi antar siswa, dan pemahaman terhadap materi secara lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Fokus utama adalah pada peningkatan kemampuan berdiskusi, menulis, membaca, dan mendengarkan siswa melalui penerapan model ini dalam konteks pembelajaran tematik di kelas IV SD. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

2. LITERATURE REVIEW

A. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam simulasi peran tertentu untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan sosial serta komunikasi. Melalui kegiatan bermain peran, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai situasi komunikasi secara langsung dan kontekstual, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, empati, dan keterampilan berbicara (Sanaky, 2013). Metode ini juga menstimulasi keterlibatan emosional siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sani, 2015).

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), *Role Playing* dapat digunakan untuk tujuan pengembangan pribadi dan sosial siswa, serta sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif. Dengan keterlibatan aktif dalam skenario tertentu, siswa dapat belajar bagaimana mengekspresikan gagasan, mempertahankan pendapat, dan berkomunikasi secara efektif.

B. Kemampuan Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kemampuan komunikasi adalah komponen esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan ini mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berhubungan dan berkontribusi terhadap kompetensi berbahasa siswa (Depdiknas, 2008). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam diskusi, tanya jawab, dan penyampaian pendapat akan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi (Tarigan, 2008).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif, seperti *Role Playing*, dapat meningkatkan motivasi serta kualitas komunikasi siswa (Rohani, 2017). Oleh karena itu, integrasi metode ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diyakini mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung pengembangan keterampilan komunikasi secara menyeluruh.

3. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*pre-experimental design*), khususnya model *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena keterbatasan populasi dan bertujuan untuk mengukur perubahan kemampuan komunikasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun, Kecamatan Siantar, Sumatera Utara. Pemilihan sekolah didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen yang digunakan terdiri dari tes objektif dan rubrik observasi. Tes objektif berupa 20 soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan wawancara dan dialog. Sementara itu, rubrik observasi digunakan untuk menilai kemampuan komunikasi siswa yang mencakup empat indikator utama: berdiskusi, menulis, membaca, dan mendengarkan, dengan skala penilaian 1 sampai 4. Validasi instrumen dilakukan oleh dua ahli pendidikan dasar dan dinyatakan sangat valid, dengan reliabilitas lebih dari 97%.

Prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Role Playing* berbasis teks dialog selama dua pertemuan. Setelah itu, posttest dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Selain itu, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengevaluasi keterlibatan siswa dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan uji Liliefors, uji homogenitas dengan *Levene Test*, serta perhitungan nilai *n-gain* untuk mengukur efektivitas perlakuan. Interpretasi hasil didasarkan pada kategori *n-gain* (rendah, sedang, tinggi) dan persentase ketuntasan belajar siswa.

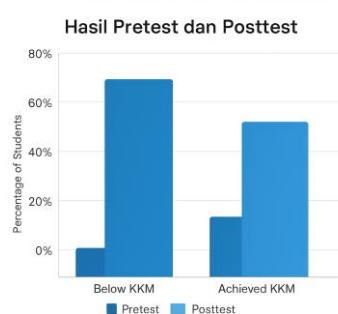
4. RESULTS AND DISCUSSION

A. Hasil

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari total 25 siswa, hanya 5 siswa (20%) yang memperoleh nilai di atas KKM, sementara 20 siswa (80%) berada di bawah ambang ketuntasan. Rata-rata nilai *pretest* adalah 49,8, yang mencerminkan rendahnya kemampuan komunikasi awal siswa, khususnya dalam aspek berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

Setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* selama dua pertemuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil *posttest*. Sebanyak 20 siswa (80%) berhasil mencapai KKM, sedangkan hanya 5 siswa (20%) yang masih berada di bawah standar. Rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 79,6, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan dalam kemampuan komunikasi mereka.

Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap keterampilan komunikasi siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari nilai kuantitatif, tetapi juga dari observasi proses pembelajaran, di mana siswa lebih aktif berdiskusi, mampu menyampaikan pendapat dengan percaya diri, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi Bahasa Indonesia.



Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest

Analisis *n-gain* digunakan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai *n-gain* yang diperoleh adalah 0,59, yang berada dalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa secara umum, model pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan peningkatan yang bermakna terhadap kemampuan komunikasi siswa. Dari total 25 siswa, sebanyak 6 siswa (24%) berada dalam kategori peningkatan tinggi ($n-gain > 0,70$), 19 siswa (76%) berada dalam kategori peningkatan sedang ($0,30 \leq n-gain \leq 0,70$), dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori rendah ($n-gain < 0,30$).

Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Role Playing*. Peningkatan ini mencakup kemampuan berdiskusi, menyusun kalimat, memahami teks bacaan, dan memberikan respons terhadap informasi yang disampaikan. Model ini terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkuat keterampilan komunikasi mereka dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Peningkatan skor *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami materi, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Model *Role Playing* memungkinkan siswa untuk mengalami situasi komunikasi secara langsung melalui simulasi peran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Siswa belajar melalui pengalaman, refleksi, dan kolaborasi, yang semuanya tercermin dalam aktivitas bermain peran.

Peningkatan kemampuan komunikasi juga terlihat dari aspek afektif siswa, seperti keberanian berbicara, ekspresi wajah yang menyenangkan, dan penggunaan bahasa yang santun. Aspek kognitif dan psikomotorik siswa turut berkembang melalui kegiatan menulis laporan, membaca teks, dan mendengarkan dialog dengan penuh perhatian. Temuan ini konsisten dengan penelitian Widyari et al. (2018), yang menunjukkan bahwa *Role Playing* berbantuan teks dialog meningkatkan kompetensi berbicara siswa secara signifikan. Penelitian Sukreni et al. (2014) juga menegaskan bahwa model ini efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis penilaian kinerja.

Secara keseluruhan, model *Role Playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Hal ini sangat relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan partisipasi aktif siswa.

5. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Penerapan model ini memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis secara aktif melalui simulasi peran yang kontekstual dan menyenangkan.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan komunikasi siswa, dengan rata-rata *n-gain* sebesar 0,59 (kategori sedang). Selain itu, data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah perlakuan, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori rendah.

Model *Role Playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk keterampilan sosial, keberanian berbicara, dan kemampuan menyampaikan gagasan secara sistematis. Oleh karena itu, model ini dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

REFERENCES

- Anggini, N., Sari, R. M., & Sari, N. (2022). Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan ekspresi diri. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 144–150.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Deliyana, S., & Fitriani, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 45–53.
- Depdiknas. (2008). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Handayani, S., Masfiah, S., & Kironoratri, S. (2021). Analisis kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran daring sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.
- Huda, M. (2014). *Model-model pembelajaran dan pengajaran*. Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson Education.
- Manalu, R. J., Tumanggor, E. J., Sidauruk, M. A. B., Sitorus, H. A., Damanik, G. T. I., & Herman, H. (2023). Pengaruh penggunaan model pembelajaran Cooperative Script dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 056915 Perumnas Batu 6 dalam keterampilan menyimak. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 204–211. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12245>
- Manurung, A., Sitepu, F. J., Purba, R. M., Hutahaean, P. M., Herman, H., & Panjaitan, M. B. (2023). The role of counseling guidance to increase students' motivation and learning activities at Grade VI of SDN 091263. *Jurnal Scientia*, 12(1), 326–329. <https://doi.org/10.58471/scientia.v12i01.1105>
- Mariani, M., Butarbutar, M., Siahaan, Y., Silalahi, M., & Herman, H. (2022). The influence of digital literature, creativity, and learning motivation era society 5.0 on student learning outcomes Kalam Kudus SD Christian SD Pematang

- Siantar review from a parent's perspective (case study of science class V SD). *Sultanist: Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 10(2), 177–186. <https://doi.org/10.37403/sultanist.v10i2.443>
- Rohani, R. (2017). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 45–52.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Pembelajaran berbasis partisipatif dan kontekstual: Inovasi dalam pendidikan*. Kaukaba Dipantara.
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Shoimin, A. (2022). *Model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Sianipar, E. C., Simalango, L. M., Manik, R. B. B., Sianturi, R., Simbolon, C. H. V. B., Herman, H., & Simanjuntak, M. M. (2023). The effect of school learning facilities on students' learning motivation at SDN 091302 Pematang Panei. *Jurnal Scientia*, 12(1), 330–334. <https://doi.org/10.58471/scientia.v12i01.1113>
- Siregar, N. (2018). *Pengantar pendidikan: Bekal mahasiswa unggul dan berdaya saing*. Universitas HKBP Nommensen.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). Pengaruh model pembelajaran role playing berbasis penilaian kinerja terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Widyari, G., Ganing, N. N., & Asri, I. (2018). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan teks dialog terhadap kompetensi keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 1–8.
- Zendrato, E. P., Ambarita, H. B., Budu, P. F., Herman, H., & Siahaan, T. M. (2023). Upaya guru meningkatkan kedisiplinan siswa kelas 2 di SD Swasta GKPS II Pematang Siantar terhadap proses pembelajaran daring dengan metode media-video. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 181–187. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12228>