



Pengaruh Metode *Role Playing* dengan Bantuan Buku Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Elvira Cindi Rahmawati^{1*}, Wahyu Sukartiningsih²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*elvira.22130@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-03-2026 Accepted: 19-06-2026 Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mendasar yang berperan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan berbicara secara formal, terutama dalam hal keterbatasan kosakata, kurangnya percaya diri, dan minimnya metode pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, serta desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian adalah 24 siswa kelas III A SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes lisan yang dinilai menggunakan rubrik keterampilan berbicara berdasarkan aspek pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,79 meningkat menjadi 81,04 pada *posttest*. Kesimpulannya, metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Metode *Role Playing*, Buku Cerita Bergambar

ABSTRACT

Speaking skills are fundamental competencies that play an important role in learning Indonesian in elementary schools. However, many students still face difficulties in formal speaking, particularly in terms of limited vocabulary, lack of confidence, and insufficient engaging teaching methods. This study aims to prove the effect of the Role Playing method assisted by picture storybooks on the speaking skills of third-grade elementary school students. This study used a quantitative approach with an experimental research type and a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 24 students of class III A at SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, selected using purposive sampling technique. The research instrument was an oral test assessed using a speaking skills rubric based on aspects of pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension. The results of the paired sample t-test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. The pretest mean score of 59.79 increased to 81.04 on the posttest. In conclusion, the Role Playing method assisted by picture storybooks has a significant effect on improving the speaking skills of third-grade elementary school students.

Keywords: *Speaking Skills, Role Playing Method, Picture Storybook*

Pengutipan APA:

Rahmawati, E.R., & Sukartiningsih, W. (2026). Pengaruh Metode *Role Playing* dengan Bantuan Buku Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mendasar dalam penguasaan bahasa yang berperan penting untuk keberhasilan siswa dalam belajar. Keterampilan berbicara mencakup penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, ketepatan pelafalan, dan penggunaan tata bahasa yang sesuai dengan konteks. (Ariyani et al., 2025). Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar sangat diperlukan karena keterampilan ini berhubungan dengan keterampilan menyimak dan membaca (Istiqomah et al., 2020). Terlebih lagi, pada capaian pembelajaran bahasa Indonesia fase B kurikulum merdeka, tuntutan keterampilan berbicara siswa semakin kompleks. Siswa dituntut mampu berbicara dengan pilihan kata dan gerakan tubuh yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Siswa diharapkan tidak sekadar berucap tanpa makna, tetapi mampu mengutarakan gagasan dan pikirannya dengan tepat (Marzuqi, 2019).

Namun, pada praktik pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar masih dihadapkan dengan berbagai tantangan. Survei yang dirilis oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2022 menyatakan bahwa antara 5 sampai 10 persen siswa usia sekolah mengalami kesulitan berbahasa, termasuk keterampilan berbicara. Observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya juga menunjukkan masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan berbicara secara formal dengan baik. Siswa merasa kesulitan menceritakan sesuatu menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah. Hasil penilaian awal keterampilan menunjukkan bahwa dari 24 siswa hanya 33,33% yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan 66,67% lainnya belum mencapai kriteria.

Fenomena tersebut dipengaruhi oleh siswa yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan kosakata yang tepat dan kesulitan dalam menyampaikan ide secara sistematis, serta kepercayaan diri yang rendah saat berbicara di depan kelas. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang kreatif dan kurang mengakomodasi kebutuhan siswa juga turut mempengaruhi rendahnya keterampilan berbicara siswa (Deliyana & Fitriani, 2019). Minimnya variasi metode yang diterapkan guru membuat pembelajaran bahasa Indonesia kurang memiliki daya tarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa untuk berlatih mengungkapkan idenya secara aktif. Tidak sedikit guru yang masih memilih media pembelajaran yang kurang relevan, sehingga proses pembelajaran belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik (Sihombing et al., 2023).

Mengingat pentingnya keterampilan berbicara untuk mendukung keberhasilan belajar dan kompetensi komunikasi siswa di sekolah dasar, diperlukan upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode *Role Playing* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui kegiatan *Role Playing*, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dan belajar menyelesaikan permasalahan

secara bersama-sama (Izzati et al., 2024). Siswa juga dapat belajar secara interaktif dengan mempraktikkan penggunaan bahasa secara langsung dalam berbagai situasi (Yanti et al., 2024).

Akan tetapi, siswa kelas III sekolah dasar yang telah memasuki tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitifnya sering kali kesulitan berimajinasi secara abstrak tanpa bantuan objek nyata yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran untuk membantu kegiatan *Role Playing*. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan, yaitu buku cerita bergambar yang membantu siswa memvisualisasikan perannya sebelum melakukan kegiatan *Role Playing*. Buku cerita bergambar memfasilitasi siswa dalam memperkaya kosakata sehingga kemampuan berbahasanya dapat berkembang (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Buku cerita bergambar juga mendukung perkembangan imajinasi siswa melalui gambar yang disajikan (Sukniasih et al., 2024).

Pada penelitian-penelitian sebelumnya, metode *Role Playing* dan penggunaan buku cerita bergambar telah banyak digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi sebagian besar penelitian metode *Role Playing* dan buku cerita bergambar dikaji secara terpisah. Penelitian *Role Playing* umumnya memanfaatkan media lain atau bahkan tidak memanfaatkan media, sedangkan penelitian buku cerita bergambar difokuskan sebagai media bahasa tanpa dipadukan dengan kegiatan *Role Playing*.

Tabel 1. Kesenjangan Penelitian

Penelitian	Metode <i>Role Playing</i>	Buku Cerita Bergambar	Keterampilan Berbicara
Niweroh & Kusuma (2024)	✓	-	✓
Weni et al. (2025)	-	✓	✓
Penelitian ini	✓	✓	✓

Penelitian ini mengintegrasikan metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Integrasi metode *Role Playing* dengan buku cerita bergambar diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara siswa secara efektif. Buku cerita bergambar dapat dijadikan inspirasi dan panduan dalam melakukan kegiatan *Role Playing*, sementara metode *Role Playing* dapat memberikan peluang bagi siswa untuk melatih keterampilan berbicara secara langsung.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar dan dasar pengembangan pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif melalui jenis penelitian *pre-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Pemilihan desain ini didasarkan pada keterbatasan akses untuk melibatkan kelompok kontrol yang memiliki karakteristik yang setara tanpa mengganggu struktur kelas dan jadwal pembelajaran. Pada desain ini, terdapat pengukuran awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilakukan pengukuran ulang (*posttest*) setelah perlakuan diberikan (Abdullah et al., 2022).

Tabel 2. Desain *One-Group Pretest-Posttest*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan: O₁ = *pretest*; X = perlakuan; O₂ = *posttest*

Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuh Menanggal 1/424 pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas III yang berjumlah 49 siswa. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kriteria khusus yang dinilai paling relevan dengan tujuan penelitian (Paramita et al., 2021). Peneliti memilih kelas III A yang berjumlah 24 siswa sebagai sampel berdasarkan rekomendasi guru dan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas III A yang mengalami kesulitan mengungkapkan ide dan pendapat secara sistematis.

Perlakuan berupa metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar dilaksanakan melalui empat tahapan utama. Tahap pertama, guru mengenalkan metode *Role Playing* dan membaca buku cerita bergambar bersama-sama. Tahap kedua, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mulai mengenal karakter tokoh cerita. Tahap ketiga, siswa berlatih bermain peran sesuai tokoh bersama anggota kelompoknya. Tahap terakhir, setiap kelompok menampilkan kegiatan *Role Playing* di depan kelas secara bergantian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tes lisan, observasi, dan dokumentasi. Tes lisan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Pada tes ini, siswa diminta menceritakan gambar yang diberikan guru. Instrumen penelitian berupa lembar tes lisan dan rubrik penilaian keterampilan berbicara yang disusun berdasarkan 5 aspek keterampilan berbicara menurut Hughes, (2003), yaitu pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen divalidasi oleh dosen ahli untuk menilai kelayakan instrumen dari segi materi, konstruksi, dan bahasa. Hasil penilaian menunjukkan instrumen memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% dan dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya, instrumen akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dan memenuhi kriteria metodologis yang telah ditetapkan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi: (1) uji analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data *pretest* dan *posttest*; (2) uji normalitas menggunakan *shapiro-wilk*, untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak; (3) uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan; (4) uji *effect size* menggunakan *cohen's d* untuk mengukur besarnya pengaruh suatu perlakuan; dan (5) uji *N-Gain* untuk mengukur besarnya peningkatan keterampilan berbicara siswa. Seluruh analisis data dilakukan dengan *software* SPSS versi 27 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

HASIL

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus *product moment* dengan $r_{\text{tabel}} = 0,433$ pada taraf signifikansi 5% dan $n = 21$. Item-item dinyatakan valid jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Hasil interpretasi data uji validitas instrumen keterampilan berbicara tersaji pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Indikator	r Hitung	r Tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	0,858	0,433	0,001	Valid
2	0,699	0,433	0,001	Valid
3	0,817	0,433	0,001	Valid
4	0,800	0,433	0,001	Valid
5	0,876	0,433	0,001	Valid

Dari hasil interpretasi data di atas, hasil validitas instrumen tes lisan keterampilan berbicara dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} dari kelima indikator keterampilan berbicara bernilai lebih besar dari r_{tabel} (0,433).

Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya instrumen diuji reliabilitasnya. Instrumen dinilai reliabel jika nilai *cronbach's alpha* > dari 0,60. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,869	5

Berdasarkan tabel 4, hasil uji reliabilitas memperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,869 > 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis Deskriptif

Instrumen penelitian yang telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas terbukti memenuhi kriteria yang ditetapkan sehingga dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Selanjutnya diperoleh hasil analisis statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest*, yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	24	24
Nilai Minimum	45	65
Nilai Maksimum	75	100
Rata-rata	59,79	81,04
Median	60	80
Standar deviasi	7,16	8,52

Berdasarkan tabel 5, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 59,79 dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 75. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 81,04 dengan nilai terendah 65 dan tertinggi 100. Peningkatan ini menandakan adanya perkembangan keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *shapiro-wilk*, mengingat jumlah sampel < 50. Data penelitian dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05. Hasil uji normalitas tersaji pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,949	24	0,492
<i>Posttest</i>	0,950	24	0,465

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,492 > 0,05 dan *posttest* sebesar 0,465 > 0,05. Dengan begitu, data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil *paired sample t-test* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil *Paired Samples T-Test*

Data	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest - Posttest</i>	-4,133	23	0,001

Berdasarkan tabel 7, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar.

Uji Effect Size

Uji *effect size* dilakukan untuk mengukur besarnya pengaruh metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar terhadap keterampilan berbicara siswa. Suatu perlakuan dinyatakan memberikan pengaruh yang tinggi apabila nilai *cohen's d* $> 0,80$. Berikut hasil uji *effect size*:

Tabel 8. Hasil Uji *Effect Size*

Data	<i>Cohen's d</i>
<i>Pretest - Posttest</i>	2.665

Berdasarkan tabel 8, diperoleh nilai *cohen's d* sebesar $2,665 > 0,80$ sehingga penerapan metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar dinyatakan memberikan pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar.

Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan keterampilan berbicara setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar. Hasil uji *N-Gain* tersaji pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji *N-Gain*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>N-Gain</i> Skor	24	0.22	1.00	0.5289	0.18357

Berdasarkan tabel 9, diperoleh rata-rata *N-Gain* skor sebesar 0,53 berada pada rentang $0,3 < g \leq 0,7$ sehingga masuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar.

PEMBAHASAN

Penerapan metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar pada penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Pernyataan ini didasarkan pada hasil *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 > 0,05$. Diperkuat oleh hasil *effect size* menggunakan *cohen's d* yang memperoleh nilai sebesar $2,665 > 0,80$ yang masuk dalam kategori tinggi. Nilai yang tinggi ini mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar memberikan pengaruh yang kuat dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar.

Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain*, diperoleh rata-rata skor sebesar 0,53 yang masuk dalam kategori sedang. Hal ini menandakan bahwa metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar mampu memberikan peningkatan terhadap keterampilan berbicara siswa. Peningkatan yang berada pada kategori sedang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni durasi perlakuan yang relatif singkat sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berbicara masih terbatas. Meskipun demikian, hasil tersebut menyatakan keterampilan berbicara siswa meningkat melalui metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa terjadi karena metode *Role Playing* memberikan siswa kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung. Selama proses pembelajaran, siswa diminta untuk memahami cerita, mengidentifikasi tokoh-tokoh, dan memerankan tokoh tersebut bersama kelompoknya. Kegiatan ini mendorong siswa menjadi lebih aktif menggunakan kemampuan berbicaranya selama proses pembelajaran (Rokmanah et al., 2024). Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga aktif berkomunikasi melalui latihan bermain peran sehingga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berbicara (Vega et al., 2024).

Temuan tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa kelas III sekolah dasar usia 8-9 tahun berada pada tahap operasional konkret (Herliani et al., 2021). Pada fase ini, siswa belum mampu mengolah konsep-konsep kebahasaan yang bersifat abstrak dan membutuhkan pengalaman yang bersifat nyata (Setiawan, 2024). Melalui kegiatan *Role Playing* siswa dapat mempraktikkan penggunaan bahasa dalam situasi nyata sehingga konteks pembelajaran dapat dipahami secara lebih mendalam.

Sementara itu, teori perkembangan kognitif Vygotsky menyatakan bahwa interaksi sosial menjadi elemen yang krusial dalam pembentukan kemampuan berpikir dan berbahasa anak (Setiawan, 2024). Melalui kegiatan *Role Playing*, siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar

pendapat dengan teman kelompoknya dalam mempersiapkan penampilan. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa lisan secara aktif dan guru berperan memberikan *scaffolding* kepada siswa yang mengalami kesulitan (Baso et al., 2025)

Selain meningkatkan keterampilan berbicara, metode *Role Playing* juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa saat berbicara di depan kelas. Pada awal pembelajaran, beberapa siswa masih terlihat malu, takut, dan kurang percaya diri. Namun, setelah belajar menggunakan metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar, siswa mulai menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih berani dan percaya diri. Interaksi siswa meningkat melalui diskusi dan kolaborasi dalam mempersiapkan penampilan kelompok. Kegiatan tersebut membantu siswa melatih keterampilan berbicara secara tidak langsung karena mereka terbiasa mengungkapkan pendapatnya.

Penggunaan buku cerita bergambar juga menjadi faktor yang membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media visual yang menarik dapat membantu siswa memahami isi cerita dan mendorong siswa untuk mengembangkan ide saat berbicara (Suprihatien et al., 2024). Buku cerita bergambar juga membantu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran (Rizaldi & Ritonga, 2023). Siswa tampak lebih terlibat dalam pembelajaran ketika guru menggunakan media dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Ilustrasi pada buku cerita bergambar memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan (Ngura, 2022).

Buku cerita bergambar sejalan dengan teori *mutimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menyatakan bahwa media yang menggabungkan elemen visual dan verbal membuat proses pembelajaran menjadi lebih optimal (Mayer, 2009). Buku cerita bergambar menyajikan informasi dalam bentuk teks dan ilustrasi yang saling melengkapi mampu meminimalkan beban kognitif siswa sehingga memori kerja otak dapat mengorganisasikan informasi yang kompleks secara lebih efisien (Rochaendi et al., 2024). Dengan begitu, siswa akan memperoleh kosakata baru untuk diekspresikan saat bermain peran.

Perpaduan antara metode *Role Playing* dan buku cerita bergambar menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna kepada siswa. Proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Siswa menjadi lebih aktif dan berani menyampaikan cerita di depan kelas. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh yang positif, masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa melibatkan kelompok kontrol. Peningkatan keterampilan berbicara siswa tidak hanya dipengaruhi oleh perlakuan, tetapi juga faktor lain, seperti perkembangan kemampuan siswa dan interaksi sosial sehari-hari siswa. Kedua penelitian dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat menunjukkan dampak jangka panjang. Kedua, penelitian hanya melibatkan satu

sekolah dengan jumlah siswa yang terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, terdapat beberapa faktor eksternal yang tidak dapat sepenuhnya dikendalikan, seperti lingkungan pergaulan siswa dan dukungan orang tua di rumah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa meningkat dari 59,79 pada *pretest* menjadi 81,04 pada *posttest*.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky. Kedua tokoh tersebut menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada cara mereka dalam mendorong anak untuk belajar, Piaget berfokus pada eksplorasi mandiri terhadap lingkungan, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan bahasa siswa. Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pendukung sejalan dengan teori *multimedia learning* Mayer yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih efektif.

Secara praktis, metode *Role Playing* dengan bantuan buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Indonesia dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penerapan metode dan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara langsung.

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Meilida, E. S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ariyani, R., Sukartiningsih, W., & Istiq'faroh, N. (2025). Development of Picture Card Media Based on Differentiated Learning Design to Improve Indonesian Speaking Skills of Grade I Students of Riyadh Indonesian School. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 640–641. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1415>
- Baso, R. Z., Hamzah, R. A., & Nurdianah. (2025). Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Berbicara Lanjutan: Studi Literatur pada Konteks Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(1), 51–52. <https://doi.org/10.34307/misp.v5i1.145>
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Hughes, A. (2003). Teaching for Language Teacher. Cambridge: Cambridge University Press.
- Istiqomah, L., Murtono, & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Dan*

- Pendidikan Pembelajaran*, 5(1), 650–659. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah dasar melalui Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 17(1), 134–136. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.242>
- Marzuqi, I. (2019). Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Surabaya: CV Istana.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ngura, E. T. (2022). *Media Buku Cerita Bergambar Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Sosial Anak*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Niweroh, & Kusuma, R. S. (2024). Pengaruh Model Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(2), 95–111. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15630/7479>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akutansi dan Manajemen*. Lumajang: Widya Gama Press.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rizaldi, A., & Ritonga, R. (2023). Peningkatan Minat Membaca Siswa dengan Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Siswa Kelas III. *Jurnal Terapan Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 63–70. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.03>
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung: Itera Press.
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Wiyudia, N. (2024). Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 1388–1399. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19858/9774>
- Setiawan, W. (2024). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Medan: Wadegroup.
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index>
- Sukniasih, Hartono, Rokhman, F., & Wagiran. (2024). Peran Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Bahasa dalam Meningkatkan Kreativitas dan Komunikasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 260. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4406>
- Suprihatien, Utami, A. S., Ardani, V. N., Meta, E., & Burdam, S. (2024). Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4657–4659. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9109>
- Vega, N. De, Raharjo, Susaldi, Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., Nurbaiti, Nurteti, L., & Hartutik. (2024). *Metode dan Model Pembelajaran Inovatif (Teori dan Penerapan Ragam Metode dan Model Pembelajaran Inovatif Era Digital)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Weni, R., Arif, T. A., & Zulfika, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III SD Negeri 87 Tamanroya Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 2(2), 460–466. <https://etdci.org/journal/JREP/article/view/2917>
- Yanti, S. K. A., Surkatiningsih, W., & Hendratno. (2024). Implementation of Role Playing Learning Methods on Ethics and Politeness of Speaking in Elementary Schools. *Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 66–67. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v8i2.1607>