



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**OPEN ACCESS**

**e-ISSN 2597-4122  
(Online)**

**p-ISSN 2581-1800  
(Print)**

**\*Correspondence:**

Mutia Fathia  
Rahmah

[mutiafathiarahmah  
h5@gmail.com](mailto:mutiafathiarahmah5@gmail.com)

**Received:** 26-08-2024

**Accepted:** 30-09-2024

**Published:** 01-10-2024

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.23870>

# PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Mutia Fathia Rahmah<sup>1\*</sup>, Sakholid Nasution<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

## Abstrak

Kemampuan komunikasi juga merupakan keterampilan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan, menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil wawancara di MIN 2 Aceh Tenggara, keterampilan komunikasi siswa bervariasi yaitu sedang, gagap, dan kurang. Kurang percaya diri dalam berkomunikasi, dan guru hanya menggunakan 1 model pembelajaran saat mengajar. Tujuan penelitian ini menganalisis bagaimana pengaruh model pembelajaran *role-playing* keterampilan komunikasi siswa kelas V MIN 2 Aceh Tenggara. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *posttest only control group design*. Fokus dalam *posttest only control group design*. Sampel penelitian yang digunakan adalah Kelas eksperimen yaitu kelas VA menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol yaitu VB menggunakan model pembelajaran langsung. Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap kemampuan komunikasi siswa antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan kelas yang diberi model pembelajaran langsung di kelas V MIN 2 Aceh Tenggara. Karena model pembelajaran bermain peran menugaskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dalam memerankan sebuah cerita sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $sig.0,000 < 0,05$ . Implikasi dari penelitian ini adalah model pembelajaran Role Playing ini adalah mampu memberikan gambaran bahwa dengan model tersebut dapat mempengaruhi komunikasi siswa oleh karena itu diharapkan model pembelajaran Role Playing diterapkan pada mata Pelajaran yang lain.

**Kata Kunci: Model Role Playing; Kemampuan Komunikasi**

## Abstract

Communication skills are also the skills of pronouncing articulation sounds or words to express, state thoughts, ideas, and feelings of learning Indonesian. The results of interviews at MIN 2 Southeast Aceh, students' communication skills vary, namely moderate, stuttering, and lacking. Lack of confidence in communicating, and teachers only use 1 learning model when teaching. The purpose of this study was to analyze how the influence of the role-playing learning model on the communication skills of class V students of MIN 2 Southeast Aceh. This study uses a quantitative research type with a *posttest only control group design*. Focus on the *posttest only control group design*. The research sample used was the experimental class, namely class VA using the role playing learning model and the control class, namely VB using the direct learning model. The results of the study and discussion can be concluded that there is an influence on students' communication skills between classes that are given treatment using the Role Playing learning model and classes that are given direct learning models in class V MIN 2 Southeast Aceh. Because the role-playing learning model assigns students to work together in groups in acting out a story so that it can improve students' communication skills. This is indicated by the  $sig.0.000 < 0.05$  value. The implication of this research is that the Role Playing learning model is able to provide an overview that this model can influence student communication, therefore it is hoped that the Role Playing learning model can be applied to other subjects.

**Keywords: Role Playing Model; Communication Skills**

## PENDAHULUAN

Hasil observasi awal di MIN 2 Aceh Tenggara dengan guru kelas V, diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan komunikasi siswa bervariasi yaitu sedang, gagap, dan kurang. Kurang percaya diri dalam berkomunikasi, dan guru hanya menggunakan 1 model pembelajaran saat mengajar, hal ini terjadi karena waktu yang digunakan dalam pembelajaran sangat terbatas yang berimplikasi pada keterampilan komunikasi siswa mengingat satu pembelajaran terdiri dari dua sampai tiga mata pelajaran. Kurangnya porsi siswa untuk komunikasi menyebabkan kesempatan berkembangnya keterampilan komunikasi siswa menjadi rendah (Alexander, 2012).

Permasalahan tersebut menyebabkan siswa memiliki kemampuan berbicara yang rendah yang berdampak pada kemampuan komunikasinya (Westgate & Hughes, 2015). Setiap siswa mempunyai kemampuan komunikasi yang berbeda-beda sehingga guru perlu memperhatikan karakteristik siswa. Jika guru telah memahami karakteristik siswa maka karakteristik guru pun demikian. Jika guru telah memahami karakteristik siswa maka guru dapat merancang pembelajaran yang tepat (Chappell, 2014). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di MIN 2 Aceh Tenggara tersebut, diperlukan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk mempelajari dan meningkatkan keterampilan komunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Menurut Widyari et al. (2018) pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mengasah dan membekali siswa dengan kemampuan komunikasi atau kemampuan menerapkan bahasa Indonesia secara tepat untuk berbagai tujuan dan dalam konteks yang berbeda. Bahasa Indonesia juga menjadi modal dasar bagi siswa dalam mempelajari hal-hal yang ada disekitarnya. Keterampilan berbahasa mempunyai 4 aspek yang harus dikuasai siswa, yaitu (1) keterampilan mendengarkan, (2)

keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa ini saling berkaitan satu sama lain.

Keterampilan berbahasa diperlukan bagi setiap orang. Sebab, kemampuan berbahasa merupakan modal dalam mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter seseorang. Dalam pembelajaran yang ideal, perlu dirumuskan rangkaian pelajaran yang dirumuskan oleh guru yang dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif adalah siswa yang mampu mengemukakan pendapat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, salah satunya keterampilan komunikasi (Mailida, Y., Wandini, R., R., & Rahmah, F., 2023). Mailani (2022) menganggap berbicara sebagai keterampilan yang paling penting di antara empat keterampilan (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) karena orang yang mengetahui suatu bahasa disebut penutur bahasa tersebut.

Kemampuan komunikasi adalah keterampilan produktif, seperti menulis. Ini melibatkan penggunaan ucapan untuk mengungkapkan makna kepada orang lain (Fatimah, 2015). Keterampilan komunikasi juga merupakan keterampilan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan, menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan (Hilaliyah, 2017). Dalam proses komunikasi seseorang tidak hanya mempertimbangkan kandungan informasi dari apa yang dikatakannya tetapi juga mencoba memproyeksikan ide-idenya secara tepat dan efektif, serta menampilkan dirinya kepada dunia pendengar dengan cara yang menarik perhatiannya (Rambe et al., 2023). Kemampuan komunikasi memang menjadi aspek penting dalam mempelajari suatu bahasa tertentu (Nashruddin, 2019; Ariani, 2017; Andrianti et al., 2016). Jadi dengan keterampilan komunikasi seseorang mampu menyampaikan gagasan dengan kalimat yang tersusun rapi, hati-hati, dan santun. Dengan ini kalimat yang diucapkan akan mudah dipahami. Betapa pentingnya keterampilan komunikasi bagi setiap individu

ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibandingkan dengan cara lain. Keterampilan komunikasi merupakan keterampilan penting yang harus dikembangkan di era global yang penuh tantangan dan permasalahan (Hariko, 2024). Banyak siswa yang terampil mengungkapkan perasaannya dalam bentuk tulisan, namun kurang terampil dalam mengungkapkannya secara lisan seperti pengucapan atau ucapan, intonasi, dan ekspresi.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menemukan solusi yang diduga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran *role-playing*. Permainan peran (*Role Playing*) sebagai salah satu teknik komunikatif keseluruhan yang mengembangkan kefasihan berbahasa siswa, yang mendorong interaksi di kelas dan meningkatkan motivasi (Tumanggor, 2022; Nasution & Siregar, 2023). Model pembelajaran *role-playing* dapat mendorong siswa mengungkapkan perasaan dan menimbulkan kesadaran melalui keterlibatan spontan disertai analisis situasi permasalahan kehidupan nyata (Salsabila et al., 2024; Wety & Kusumawati, 2024; Mahisarani et al., 2023; Nasution et al., 2023). Wahyuningsi (2019) menjelaskan bahwa permainan peran penting dalam pendekatan komunikatif karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih berkomunikasi dalam konteks sosial yang berbeda dan peran sosial yang berbeda. Bermain peran merupakan kegiatan belajar yang sangat fleksibel, mempunyai ruang lingkup variasi dan imajinasi yang luas. Hal ini membuat pembelajar berhasil menggunakan bahasa dalam banyak aspek kehidupan mereka.

Kelebihan model pembelajaran *role play* adalah memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara menyeluruh, dengan menggunakan model *role play* akan memberikan kesan yang bermakna bagi siswa sehingga bertahan lama dalam diri siswa (Nurbaini et al., 2023; Siregar et

al., 2022; Damanik et al., 2023). Selain itu terdapat beberapa kelebihan *role play* yaitu lebih praktis dalam praktek dan dapat dijadikan sebagai hiburan.

Sintaks model pembelajaran *role play* menurut Jasil (2017) adalah 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Guru meminta siswa mempelajari skenario tersebut dalam beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran. kegiatan, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 3-6 orang, 4) Guru memberikan penjelasan mengenai kompetensi yang ingin dicapai, 5) Guru memanggil kelompok siswa yang telah dibentuk untuk memerankan skenario yang telah dibuat, 6) Setiap siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang didemonstrasikan, 7) Setelah selesai pertunjukan, setiap kelompok siswa diminta memberikan penilaian terhadap penampilan masing-masing kelompok, 8) Setiap kelompok menyampaikan hasilnya kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan umum dan evaluasi. Dengan penerapan model ini akan membuat siswa lebih aktif dalam belajar yang akan mempengaruhi kemampuan berbicaranya. Selain itu model pembelajaran *role play* akan menggunakan bantuan cerita rakyat Kalimantan Barat. Cerita rakyat yang akan digunakan dalam penelitian ini berjudul Batu Menangis, Asal Usul Sungai Landak, dan Asal Usul Sungai Kawat.

Shen (2011) mempelajari bahwa permainan peran berhasil meningkatkan produktivitas bahasa peserta dengan menyediakan media untuk berdiskusi dan membangun pengetahuan mereka sebelumnya dengan fasilitator dan rekan-rekan mereka. Setelah menyelidiki dampak permainan peran pada siswa sekolah dasar, Rayhan (2014) menyimpulkan bahwa permainan peran mempunyai dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan berbicara peserta dengan memberi mereka lebih banyak ruang untuk melatih keterampilan lisan mereka. Beliau lebih lanjut menyatakan bahwa metode pengajaran ini juga telah membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan

memungkinkan mereka untuk saling mendukung dalam kegiatan dan memberi mereka rasa kerjasama daripada persaingan di dalam kelas. Begitu pula dengan berbagai penelitian terdahulu yang menemukan bahwa *role play* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Aini et al., 2020).

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan model yang digunakan diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda dan sampel penelitian yang berbeda, untuk menguji model *Role Playing* apakah efektif digunakan pada setiap materi pelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini penting untuk mengatasi permasalahan siswa dalam penguasaan keterampilan komunikasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *role-playing* keterampilan komunikasi siswa kelas V MIN 2 Aceh Tenggara; 2) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *role play* di kelas V MIN 2 Aceh Tenggara.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Hikmaati (2018) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Desain penelitian ini menggunakan *posttest only control group design*. Fokus dalam *posttest only control group design* ini adalah untuk mengetahui perbedaan keterampilan komunikasi siswa berdasarkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen setelah dikenakan model pembelajaran *role play* dengan kelas kontrol setelah dikenakan pembelajaran langsung. Kelas eksperimen yaitu kelas VA menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol yaitu VB menggunakan model pembelajaran langsung dengan variabel terikatnya adalah keterampilan komunikasi siswa.

Adapun proses pengumpulan data yaitu observasi dan penyebaran angket dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan lembar angket yang di buat berdasarkan indikator kemampuan komunikasi sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Indikator kemampuan komunikasi

No	Indikator
1	Ucapan/pelafalan
2	Keberanian
3	Pilihan Kata (Diksi)
4	Sikap yang Wajar, Tenang dan Tidak kaku
5	Gerak gerik dan mimik yang tepat
6	Kelancaran
7	Penguasaan topik materi

Lembar observasi dan lembar angket berdasarkan indikator kemampuan komunikasi divalidasi oleh dosen ahli dan dinyatakan valid untuk digunakan pada penelitian yang akan dilakukan. Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2 di bawah ini.

Ketika proses pengumpulan data diawali dengan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol serta pengukuran kemampuan komunikasi siswa terhadap kedua kelas tersebut.

Setelah data terkumpul, terlebih dahulu diuji prasyaratnya yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. selanjutnya hipotesis diuji dengan menggunakan uji parametrik 2 sample t test. Analisis data yang dilakukan dengan berbantuan *SPSS Versi 21*. Pada penelitian menggunakan signifikansi 5% atau 0,05. Apabila nilai signifikan lebih kecil daripada 0,05 berarti data berbeda secara signifikan atau terdapat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### a) Uji validitas dan Reabilitas

##### 1) Uji Validitas

Pengujian pada item-item pertanyaan yang diujikan pada responden diuji dengan uji validitas, pengujian validitas dimaksudkan untuk menentukan suatu item layak digunakan atau tidak dalam penelitian. Teknik analisis yang digunakan dalam uji validitas dilakukan dengan melihat nilai *sig. (2-Tailed)* dengan bantuan software SPSS for window Versi 21.0. Dari uji validitas didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Validitas Angket Komunikasi Siswa

Indikator	Pertanyaan	<i>Sig. (2-Tailed)</i>	Ket.
Ucapan/ pelafalan	Pertanyaan 1	.000	Valid
Keberanian	Pertanyaan 2	.000	Valid
Pilihan Kata (Diksi)	Pertanyaan 3	.001	Valid
Sikap yang Wajar, Tenang dan Tidak kaku	Pertanyaan 4	.000	Valid
Gerak gerik dan mimik yang tepat	Pertanyaan 5	.000	Valid
Kelancaran	Pertanyaan 6	.001	Valid
Penguasaan Topik/ Materi	Pertanyaan 7	.000	Valid

Berdasarkan pada tabel 1 di atas, seluruh item pada setiap variabel adalah valid karena nilai *Sig. (2-Tailed)* lebih kecil dibandingkan 0,05. Sehingga, dalam penelitian ini semua item dalam instrument telah memenuhi persyaratan validitas secara statistik serta dapat mengukur dengan tepat dan cermat.

##### 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian untuk menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur gejala yang sama. Untuk menghitung reliabilitas dilakukan dengan

menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*. Dari uji validitas dengan bantuan software SPSS Versi 21.0 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.641	7

Metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas kuesioner adalah dengan metode *Cronbach's Alpha* Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari r tabel (Durrotunnisa & Nur, 2020) Berdasarkan tabel diatas, nilai *Cronbach Alpha* yaitu  $0,641 > 0,312$ . Sehingga instrument dapat dikatakan reliable.

#### b) Hasil Pengujian Hipotesis

Uji statistik t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel terhadap variabel dependen yang diuji pada tingkat signifikan 0,05. Jika nilai sig. Lebih kecil dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sedangkan jika nilai sig. Lebih besar dari 0,05 atau  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil uji statistik t dapat dilihat pada tabel berikut:

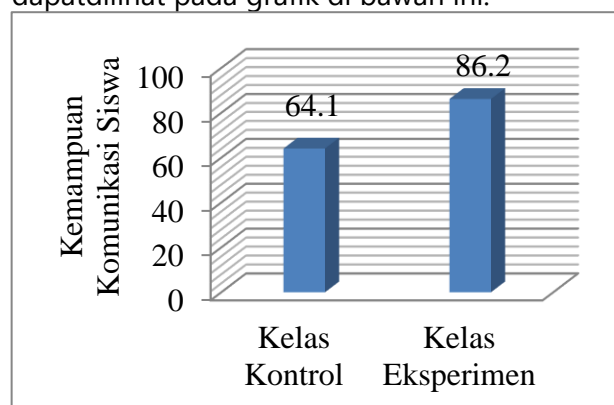
Tabel 3. Hasil Uji T

<b>Independent Samples Test</b>				
		T-Test For Equality Of Means		
		Df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference
Kemampuan Komunikasi	<i>Equal Variances Assumed</i>	41	.000	5.950
	<i>Equal Variances Not Assumed</i>	33	.000	5.950

Berdasarkan pada tabel di atas untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat adalah Variabel X (model Role Playing terhadap Y (kemampuan komunikasi). Terlihat bahwa nilai sig. Variabel sebesar  $0.000 < 0,05$  maka berkesimpulan Variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y.

### Pembahasan

Tujuan pertama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas V MIN 2 Aceh Tenggara. Berdasarkan analisis data, data yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas yang diambil sebagai sampel dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Artinya, sampel berasal dari kondisi yang sama, yaitu memiliki pengetahuan yang sama. Kelas eksperimen adalah kelas VA yang diberi perlakuan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung. Hasil analisis data kemampuan komunikasi kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata jawaban lembar angket siswa yaitu kelas eksperimen 90,5 dan kelas kontrol 69,3. Hal ini didukung juga berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil komunikasi siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Hasil observasi kemampuan komunikasi siswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji t terhadap nilai *posttest* siswa diperoleh nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh terhadap kemampuan komunikasi siswa antara kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MIN 2 Aceh Tenggara. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspitaningrum dan Untari (2019) diketahui bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan komunikasi bahasa Indonesia dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sukreni et al (2014) menemukan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan siswa yang belajar dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Kemudian beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara (Krisdiana, 2020; Idham et al., 2022; Firdaus & Amaniarsih, 2019; Krisdiana, 2020).

Kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran bermain peran. Model pembelajaran bermain peran menyajikan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran bermain peran, siswa dapat dilatih untuk berinisiatif dan kreatif dalam mementaskan drama. Terjadi peningkatan kemampuan komunikasi pada kelas eksperimen secara langsung karena adanya model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* menugaskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memerankan tokoh dalam suatu skenario.

Sedangkan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung cenderung berpusat pada guru dan komunikasinya satu arah. Kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung dalam proses pembelajaran siswa

cenderung pasif, tidak bersemangat, mudah bosan karena kurangnya interaksi antar guru. Siswa masih berbicara ketika guru menjelaskan materi dan masih ada siswa yang usil kepada temannya bahkan ada siswa yang tidak bisa mengemukakan pendapat ketika ditanya oleh guru. Hal ini mengakibatkan kemampuan komunikasi rendah. Banyak siswa yang memiliki keterampilan komunikasi dengan nilai dibawah kriteria. Akibatnya pembelajaran kurang efektif dan sulit untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran role playing dapat membuat siswa mudah mengingat dan memahami hal ini ditandai dengan materi lebih mantap dalam ingatan siswa ketika diberikan pertanyaan siswa dapat menjawabnya. Siswa juga merasa lebih termotivasi dalam belajar hal ini ditunjukkan dalam pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan mengantuk dalam belajar dan juga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa juga merasa senang mengikuti pembelajaran hal ini ditunjukkan dengan siswa tidak tertekan dalam belajar dan juga merasa mendapatkan manfaat selama pembelajaran. Siswa juga berani menampilkan skenario yang dihafalnya dalam sebuah role playing, hal ini ditunjukkan dengan siswa aktif dalam belajar menampilkan kemampuannya dalam bermain peran atau menggunakan model pembelajaran role playing.pembelajaran. Siswa juga berani menampilkan skenario yang dihafalnya dalam sebuah role playing, hal ini ditunjukkan dengan siswa aktif dalam belajar menampilkan kemampuannya dalam bermain peran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap kemampuan komunikasi siswa antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Role Plaing dengan kelas yang diberi model pembelajaran langsung di kelas V MIN 2 Aceh Tenggara. Karena model pembelajaran bermain

peran menugaskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dalam memerankan sebuah cerita sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $sig.0,000 < 0,05$ .

Beberapa saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian ini yaitu bagi guru agar menciptakan suasana belajar yang berpusat pada siswa atau suasana belajar aktif. Dalam meningkatkan keterampilan komunikasi. Guru harus berani menerapkan model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah model pembelajaran Role Playing. Guru juga dapat mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dan bagi peneliti selanjutnya, masih banyak keterbatasan dalam penelitian ini seperti keterbatasan waktu dan media yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran role playing. Sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang lebih baik melalui subjek dan materi yang berbeda yang sesuai dengan model pembelajaran role playing dengan mengukur aspek-aspek lain seperti keterampilan berbahasa dan aktivitas selama proses pembelajaran.

Kendala ketika penerapan model Pembelajaran Role Playing Memakan banyak waktu, Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan secara baik, Metode pembelajaran role playing tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak bersungguh-sungguh. Solusi mengatasi kendala yang terjadi yaitu dengan menata kelas agar siswa dapat bermain peran dengan leluasa meskipun tidak maksimal, memberikan batasan waktu setiap kelompok yang akan tampil, dan memberikan reward setelah siswa bermain peran agar siswa bersemangan untuk menyelesaikannya.

## DAFTAR PUSTAKA

Aini, F. F., Anwar, K., & Asmara, C. H. (2020). the Effect of Role Play for English Students Speaking in Junior High School of Smp Muhammadiyah 11 Sukodadi. *Journal of*

- English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 4(2), 102.  
<https://doi.org/10.30587/jetlal.v4i2.2275>
- Alexander. (2012). *This is a repository copy of Neither national nor a curriculum? . White Rose Research Online URL for this paper: Version: Submitted Version Article: NEITHER NATIONAL NOR A CURRICULUM?*
- Andrianti, R. Y., Irawati, R., & Sudin, A. (2016). Pengaruh Pendekatan Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Pengolahan Data. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 471–480.
- Ariani, D. N. (2017). Strategi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD/MI. *Muamullimuna*, 3(1), 96–107.  
<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/958>
- Chappell, P. (2014). Engaging learners: Conversation- or dialogic-driven pedagogy? *ELT Journal*, 68(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.1093/elt/cct040>
- Damanik, I. A., Yahfizham, & Siregar, T. J. (2023). Differences In Interest And Student Learning Outcomes With Role Playing And Teams Games Tournament Learning Models. *Mahir: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 69–74.  
<https://doi.org/10.58432/mahir.v2i1.838>
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 23–29.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/PENGEMBANGAN>
- Hariko, R. (2024). Number 2 Article 11 2024 Recommended Citation Recommended Citation Hariko. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 11.  
<https://citeus.um.ac.id/jkbbkAvailableat:https://citeus.um.ac.id/jkbbk/vol2/iss2/11>
- Hilaliyah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 83.  
<https://doi.org/10.30870/jmbisi.v2i1.1559>
- Jasil, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ski Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mi Bustanul Ulum Langkap Bangsalsari Jember. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 53–77.
- Mahisarani, M., Daulay, H. P., & Dahlan, Z. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah dengan Metode Role playing pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 245–255.  
<https://doi.org/10.56832/edu.v1i2.66>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mailida, Y., Wandini, R., R., & Rahmah, F., M. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3, 1–2.
- Nashruddin, N. (2019). Teknik Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Dalam Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Non-Jurusan Bahasa Inggris. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(1), 184–190.  
<https://doi.org/10.56488/scolae.v2i1.28>
- Nasution, S., Walad, A., Rasyid, H. al, Rahmaini, & Fahrurozi. (2023). Madrasah Teacher Creativity in Information Technology-Based Arabic Language Learning in North Sumatra 1. *Al MUltaqo Al-'Ilmi Al-'Alami Ar Rabi Asyar Llil Lugah Al Arabiyyah*, 396–413.
- Nurbaini, N., Lubis, S. A., & Rusman, A. A. (2023). Analisis Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Mengatasi Perasaan Tidak Percaya Diri Siswa Di SMA Dharma Patra P. Berandan. *Mandub: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1(3), 299–307.  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_o](https://scholar.google.com/citations?view_o)



- p=view\_citation&hl=en&user=i9JU1fsAAAAJ&pagesize=100&citation\_for\_view=i9JU1fsAAAAJ:2KloaMYe4IUC
- Putri Evita Sari Nasution, & Alfin Siregar. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), 197–208.  
<https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5115>
- Rayhan, J. M. (2014). The Impact of Using Role Play Techniques on Improving Pupils ' Speaking Skill for Primary School Ass . prof . Dr . Jassim Mohammed Rayhan Babylon University \ College of Basic Education. *Journal of Basic Education*, 15, 516–530.
- Rambe, R.N. Andini Syahfitri, Aini Humayroh, Nadila Alfina, Putri Azkia, & Tania Dwi Rianti. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 11–24.  
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1966>
- Salsabila, N., Nazhira, N., Andini, N., Nadia, N., & Yusnaldi, E. (2024). *Pembelajaran IPS dalam Pendidikan Karakter Anak SD / MI*. 06(04), 20460–20465.
- Shen, L. (2011). E-learning Constructive Role Plays for EFL Learners in China ' s Tertiary Education. *Asian EFL Journal*, 49(January), 4–15.
- Siregar, F. H., Khairani, E., Playing, R., & Check, P. (2022). *Perbedaan Pemahaman Konsep Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Dan Pair Check*. 2(April), 270–274.
- Tumanggor. (2001). Online article. *Regulatory Peptides*, 102(2-3), IV.  
[https://doi.org/10.1016/s0167-0115\(01\)00338-x](https://doi.org/10.1016/s0167-0115(01)00338-x)
- Wahyuningsi, E. (2019). Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 03(02), 1–13.
- Westgate, D., & Hughes, M. (2015). Speaking and listening across the primary curriculum: an entry to improved learning and a focus for CPD. *Education 3-13*, 43(5), 565–578.  
<https://doi.org/10.1080/03004279.2013.837945>
- Wety, E., & Kusumawati, T. I. (2024). Analisis Pengembangan Kompetensi Berbahasa Indonesia Terhadap Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1–10.
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 64–72.  
<https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>