

## Pengaruh Model *Role Playing* Berbasis Media Gambar Terhadap Keterampilan Bercerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Syifaurrahmah

Neva Poerwanti<sup>1\*</sup>, Tumiyem<sup>2</sup>, Hadi Widodo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Corresponding E-mail: [nevapoerwanti133@gmail.com](mailto:nevapoerwanti133@gmail.com)\*, [hadiwidodo@umnaw.ac.id](mailto:hadiwidodo@umnaw.ac.id)

### Article Info

#### Article history:

Received September 10, 2025

Revised September 18, 2025

Accepted September 25, 2025

#### Keywords:

*Role Playing Model, Picture Media, Storytelling Skills, Indonesian Language.*

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the image-based role-playing model on the storytelling skills of fifth-grade students of Syifaurrahmah Elementary School. This study is a quantitative study using an experimental method. The sample in this study were 25 students in grades V-A and V-B. Data analysis was carried out by creating an assessment rubric validated by experts and also conducting data normality tests and t-tests. From the results of the study, it is known that the image-based role-playing model has a significant effect on the storytelling skills of fifth-grade students of Syifaurrahmah Elementary School. Based on the results of statistical tests conducted using the Independent Sample t-Test, the t-count value was 2.68 with a degree of freedom (df) of 48 and a significance value (2-tailed) of 0.005. These results indicate that there is a statistically significant difference between the two groups. The average posttest score of the experimental class was 6.20 points higher than the average posttest score of the control class. This difference can be explained by the fact that image-based role-playing learning models enable students to develop their imaginations, thus enhancing their ability to construct and convey a story. It can be concluded that there is a significant difference in learning outcomes between students who use image-based role-playing learning models and those who use conventional learning media.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Article Info

#### Article history:

Received September 10, 2025

Revised September 18, 2025

Accepted September 25, 2025

#### Keywords:

*Model Role Playing, Media Gambar, Keterampilan Bercerita, Bahasa Indonesia.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model *Role Playing* berbasis media gambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrahmah. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Sampel dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas V-A dan V-B yang masing-masing berjumlah 25 siswa. Analisis data dilakukan dengan membuat rubrik penilaian yang divalidasi oleh ahli dan juga melakukan uji normalitas data dan uji t. Dari hasil penelitian diketahui bahwa model *role playing* berbasis media gambar berpengaruh signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrahmah. Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,68 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 48 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi 6,20 poin dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dijelaskan karena model pembelajaran *role playing* berbasis media gambar mampu membuat siswa mengembangkan imajinasinya, sehingga berpotensi untuk mereka dalam merangkai sebuah cerita



dan menyampaikannya. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang model pembelajaran *role playing* berbasis media gambar dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Neva Poerwanti

Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti

E-mail: [nevapoerwanti133@gmail.com](mailto:nevapoerwanti133@gmail.com)

---

**Pendahuluan**

Saat ini pendidikan sudah menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan yang berguna untuk perjalanan hidupnya di masa mendatang. Menurut Ki Hajar Dewantara (Tarigan dkk., 2022:150), pendidikan merupakan upaya yang bertujuan untuk mengarahkan serta mengembangkan seluruh potensi dasar yang dimiliki anak, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat.

Dalam alinea keempat Pembukaan UUD 1945 terdapat pernyataan mengenai tujuan bangsa, yaitu “*mencerdaskan kehidupan bangsa*”. Makna dari kalimat tersebut adalah kewajiban negara untuk meningkatkan kecerdasan seluruh sumber daya manusianya. Untuk merealisasikan hal itu, pemerintah Indonesia menetapkan sistem pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat. Selain itu, pendidikan juga ditujukan untuk menumbuhkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun bangsa.

Manusia yang menempuh pendidikan akan mendapatkan berbagai pembelajaran, baik yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, hingga pembelajaran yang mengasah keterampilan maupun ketangkasannya. Pembelajaran dilaksanakan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai tantangan yang akan dihadapi dalam kehidupannya di masa depan.

Peserta didik yang berkualitas tidak muncul begitu saja. Peserta didik yang berkualitas lahir dari proses pembelajaran yang berkualitas. Saat ini dunia pendidikan terus melakukan berbagai inovasi demi menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Bukan tanpa alasan, hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung maksimal, sehingga peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar yang maksimal pula.

Zaman yang terus mengalami perubahan dan berbagai pembaharuan menuntut peserta didik untuk dapat benar-benar terampil di berbagai bidang. Oleh sebab itu Guru dituntut untuk dapat benar-benar memaksimalkan proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat melahirkan generasi penerus yang mahir dan juga memiliki berbagai keterampilan. Karina



dan Sujarwo (2023:130) menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 berfokus pada proses pengembangan diri peserta didik, terutama dalam konteks Era Revolusi Industri 4.0 yang menekankan penerapan langsung dalam kegiatan belajar. Sementara itu, Sukmawarti dkk. (2022:202) menegaskan bahwa pembelajaran memiliki peran penting dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0 dengan menekankan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, berpikir kritis, kemampuan komunikasi, dan kerja sama.

Jenjang sekolah dasar memiliki peranan vital dalam rangka melahirkan generasi yang berkualitas. Pada jenjang sekolah dasar peserta didik mulai diajarkan berbagai hal yang mendasar serta diajarkan berbagai dasar dari ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna bagi peserta didik saat akan menempuh pendidikan pada jenjang berikutnya. Selain membekali peserta didik berbagai ilmu pengetahuan, pada jenjang ini juga dimulai pembentukan karakter dari peserta didik.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama di tingkat sekolah dasar. Atmazaki (Ali, 2020:41) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membekali peserta didik agar mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan norma yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menumbuhkan rasa bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, serta mendorong penggunaan bahasa yang tepat dan kreatif untuk berbagai kepentingan. Melalui mata pelajaran ini, siswa dilatih berbagai keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, hingga bercerita. Dengan keterampilan tersebut, kemampuan komunikasi siswa akan berkembang, dan pada akhirnya membantu mereka dalam memahami serta menguasai ilmu pengetahuan lain.

Akan tetapi, dari observasi yang dilakukan di kelas V SDIT Syifaurrehman diketahui terdapat cukup banyak siswa kelas V yang belum memiliki keterampilan bercerita. Siswa tampak malu-malu saat diminta untuk menceritakan suatu hal pada teman-temannya di depan kelas. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada guru. Tidak tampak adanya interaksi dua arah dalam proses pembelajaran. Selain itu belum tampak ada inovasi yang dilakukan pada proses pembelajaran, seperti penggunaan media atau model pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan sumber belajar dan bahan ajar yang disediakan oleh pihak sekolah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran berlangsung monoton.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada masa kini, pendidik dituntut untuk menghadirkan berbagai inovasi agar hambatan dalam proses belajar dapat diminimalkan. Hidayat dan Khayroiyah (2018) menekankan bahwa upaya mengurangi kendala pembelajaran dapat dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai. Sejalan dengan itu, Sukmawarti dkk. (2021) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran harus mampu mendorong guru dan siswa untuk berpikir kreatif serta beradaptasi dengan perkembangan zaman, sehingga terbentuk peserta didik yang aktif, inovatif, kreatif, dan berakhlak mulia.

Model pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kelancaran proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SD, yaitu model *Role Playing*. Menurut Hasibuan dkk (2024:146) model pembelajaran *Role Playing* yang juga dikenal sebagai model pembelajaran dengan drama atau peran, melibatkan siswa dalam berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang ditentukan.

Selain itu, saat ini telah berkembang berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran. Dasopang dan Darwis (2023:323) menjelaskan



bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan guru dalam berinteraksi dengan peserta didik. Media ini berfungsi membantu guru menyampaikan materi sekaligus memudahkan siswa dalam memahami apa yang diajarkan.

Salah satu media yang mudah dimanfaatkan dalam proses belajar adalah media gambar. Sadiman (Magdalena dkk., 2021:337) mengemukakan bahwa media gambar merupakan visual yang berkaitan dengan materi ajar dan berfungsi menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Pemanfaatan media gambar pada pembelajaran di kelas V diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini wajar, sebab anak usia 11–12 tahun umumnya memiliki ketertarikan terhadap hal-hal baru, termasuk gambar-gambar yang menarik perhatian.

Penggunaan model *Role Playing* berbasis media gambar dinilai dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perpaduan dari model *Role Playing* dengan media gambar dirasa sesuai untuk diberikan pada siswa kelas V SD Syifaurrehman. Hal ini karena model *Role Playing* dapat mengajak siswa dalam memainkan sebuah peran, sedangkan media gambar dapat melahirkan imajinasi pada siswa.

## **Metode**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:8), penelitian kuantitatif merupakan metode yang didasarkan pada filsafat positivisme, dengan fokus pada pengujian hipotesis melalui data yang bersifat angka atau statistik dari suatu populasi maupun sampel tertentu.

Dalam penelitian ini diterapkan pendekatan eksperimen, di mana terdapat dua kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Role Playing* berbasis media gambar, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Desain ini bertujuan untuk membandingkan keterampilan bercerita siswa kelas V SDIT Syifaurrehman antara kelompok yang memperoleh perlakuan dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan.

### **Waktu Penelitian dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bagian semester genap T.A 2024/2025, yang bertempat di SDIT Syifaurrehman.

### **Populasi dan Sampel**

#### **Populasi**

Menurut Sugiyono (2018:130), populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas V SDIT Syifaurrehman, sebanyak 50 siswa. Populasi tersebut terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas V-A dan kelas V-B, masing-masing berjumlah 25 siswa.

#### **Sampel**

Menurut Sugiyono (2018:118), sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan jumlah yang ditentukan untuk dijadikan objek penelitian. Ukuran sampel digunakan untuk menetapkan berapa banyak sampel yang akan diambil. Dalam



penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2018), sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Teknik ini biasanya diterapkan pada populasi yang relatif kecil (kurang dari 100 orang) atau ketika peneliti ingin membuat generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat rendah. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Syifaauraahmah, yaitu sebanyak 50 siswa.

### **Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018:39) variable adalah sifat, atribut, atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen atau variable bebas (X) adalah media gambar pada model *Role Playing*. Adapun yang menjadi variable dependen atau variable terikat (Y), adalah Keterampilan Bercerita.

### **Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber data, yaitu:

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh melalui survei lapangan menggunakan metode pengumpulan data asli. Untuk mengumpulkan data primer, peneliti melakukan pretest dan posttest pada siswa kelas V SDIT Syifaauraahmah.
2. Data sekunder, yaitu data yang telah tersedia sebelumnya dan diperoleh dari pihak SDIT Syifaauraahmah, seperti informasi mengenai hasil belajar siswa serta kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, yaitu:

1. Observasi,  
Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan di lapangan dan mencari solusinya. Pada penelitian ini observasi dilakukan di kelas V SDIT Syifaauraahmah. Observasi dilakukan dengan cara mengamati peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.
2. Tes,  
Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti membuat instrument tes yang akan digunakan pada pre-test dan post-test. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui keterampilan bercerita siswa sebelum dan sesudah digunakan model *Role Playing* berbasis media gambar pada proses pembelajaran. Instrumen tes yang digunakan berisi sebuah ajakan menuliskan cerita yang dibuat berdasarkan gambar yang ditampilkan, kemudian memerankannya di depan kelas.
3. Dokumentasi,  
Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data langsung dari penelitian yang dilakukan, seperti foto pada saat perlakuan tindakan dan juga laporan dari kegiatan yang dilakukan.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest Keterampilan Bercerita

| Aspek Penilaian       | Jumlah Butir | Kriteria Penilaian                                 |                                             |                                              |                                             |                                             |
|-----------------------|--------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|
|                       |              | 1<br>(Kurang)                                      | 1<br>(Kurang)                               | 2<br>(Cukup)                                 | 3<br>(Baik)                                 | 4<br>(Sangat Baik)                          |
| Isi Cerita            | 4            | Tidak sesuai/tidak lengkap                         | Kurang sesuai/Kurang lengkap                | Kurang sesuai/kurang lengkap                 | Cukup sesuai dan alur jelas                 | Sangat sesuai, alur lengkap & kreatif       |
| Kosa Kata dan Diksi   | 3            | Kosa kata tidak tepat                              | Kosa kata terbatas, banyak pengulangan      | Kosa kata cukup, ada pengulangan             | Kosa kata memadai, diksi tepat              | Kosa kata kaya, diksi sangat tepat          |
| Struktur Bahasa       | 3            | Tidak lancar, terlalu banyak kesalahan tata bahasa | Kurang lancar, banyak kesalahan tata bahasa | Kurang lancar, ada beberapa kesalahan        | Cukup lancar, sedikit kesalahan tata bahasa | Sangat lancar, tata bahasa tepat            |
| Ekspresi dan Intonasi | 4            | Terlalu Monoton, tidak ada ekspresi                | Intonasi dan ekspresi datar                 | Kurang ekspresif, intonasi kurang bervariasi | Cukup ekspresif, intonasi bervariasi        | Sangat ekspresif, intonasi sangat sesuai    |
| Kepercayaan Diri      | 2            | Sangat ragu, tidak mau menatap audiens             | Ragu-ragu, sulit menatap audiens            | Cukup ragu, kadang menatap audiens           | Cukup percaya diri, sering menatap audiens  | Sangat percaya diri, selalu menatap audiens |

### Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018:285), “teknik analisis data berkaitan dengan perhitungan yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan”. Teknik ini digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau untuk menilai ukuran populasi berdasarkan data sampel. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, antara lain:

#### a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016:121) uji validitas merupakan ukuran ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan kata lain, data dikatakan valid apabila tidak terdapat perbedaan antara data yang dilaporkan peneliti dengan kondisi sebenarnya pada objek penelitian. Untuk menguji rubrik penilaian yang digunakan dalam penelitian, dilakukan validasi kepada validator ahli. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5.

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

$P$  = Nilai Akhir

$F$  = Perolehan skor

$N$  = Skor maksimal

Kriteria penilaian yang digunakan oleh validator ahli untuk menilai rubrik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Skor Penilaian

| Nilai | Kriteria     |
|-------|--------------|
| 5     | Sangat Layak |
| 4     | Layak        |
| 3     | Cukup Layak  |
| 2     | Kurang Layak |
| 1     | Tidak Layak  |

Adapun kriteria skor penilaian untuk menilai kelayakan rubrik yang digunakan dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Penilaian

| Nilai    | Kriteria     |
|----------|--------------|
| 81 – 100 | Sangat Layak |
| 61 – 80  | Layak        |
| 41 – 60  | Cukup Layak  |
| 21 – 40  | Kurang Layak |
| 0 – 20   | Tidak Layak  |

Sumber: Hutagalung, A.P & Silalahi, B.R (2023)

### b. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah distribusi data yang dianalisis, apakah penyebarannya di bawah kurva normal atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan, antara lain:

1. Data residual dikatakan normal jika titik-titik penyebarannya berada di sekitar garis dan mengikuti garis diagonal pada plot normal.
2. Data residual juga dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi dari uji normalitas lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ).

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T-test (parsial). Menurut Sugiyono (2016:184), uji parsial dilakukan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh media gambar pada model Role Playing (X) sebagai variabel bebas terhadap keterampilan bercerita (Y) sebagai variabel terikat. Uji T dilakukan untuk membandingkan rata-rata dari satu kelompok yang sama pada dua waktu berbeda, yaitu sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diberikan perlakuan menggunakan model Role Playing berbasis media gambar. Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengujian, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS 26 for windows. Uji t dihitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{D}}{s_D} = \frac{\bar{D}}{\frac{s_D}{\sqrt{n}}}$$

Di mana:

$\bar{D}$  = Rata-rata selisih skor

$s_D$  = Standar deviasi dari selisih skor

$n$  = Jumlah pasangan data (jumlah siswa)

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima jika nilai t hitung  $\leq$  t tabel atau nilai signifikansi (sig.)  $> \alpha$ .



- b. Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak jika nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel atau nilai signifikansi ( $\text{sig.}$ )  $< \alpha$ .

Langkah-Langkah Uji  $t$  (*Paired Sample t-test*) dengan menggunakan SPSS 26.

1. Buka Data di SPSS
  - Masukkan data ke SPSS.
  - Buat dua kolom variabel:
    - Pretest = nilai sebelum perlakuan.
    - Posttest = nilai sesudah perlakuan.
  - Masukkan skor siswa sesuai pasangan.
2. Pilih Menu Uji  $t$  Berpasangan
  - Klik menu *Analyze*  $\rightarrow$  *Compare Means*  $\rightarrow$  *Paired-Samples T Test*.
3. Masukkan Variabel ke Dalam Kotak Uji
  - Pilih variabel Pretest dan Posttest, lalu pindahkan ke kotak Paired Variables.
  - Pastikan formatnya seperti Pretest  $\rightarrow$  Posttest.
4. Atur Opsi Tambahan
  - Klik Options, pilih *Confidence Interval* (95%).
  - Klik Continue.
5. Jalankan Uji  $t$ 
  - Klik OK.
  - SPSS akan menampilkan output.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Role Playing berbasis media gambar terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Syifaurrehman. Penelitian dilakukan di kelas V SD Syifaurrehman pada bulan Juli tahun 2025. Dalam mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan model *role playing* berbasis media gambar terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Syifaurrehman, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk menganalisis keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman.

### 1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan dalam rangka mencari tahu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas V SD Syifaurrehman dan juga untuk mengetahui keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman. Dari hasil observasi diketahui proses pembelajaran yang dilakukan di kelas V SD, yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia materi BAB I – “Aku yang Unik”.

Dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa siswa kelas V SD Syifaurrehman masih banyak yang belum memiliki keterampilan bercerita. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya siswa yang takut dan malu-malu saat diminta untuk menceritakan suatu hal pada teman-temannya di depan kelas. Proses pembelajaran yang berlangsung tampak monoton, tidak terjadi interaksi 2 arah selama proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menilai perlu adanya suatu inovasi yang dilakukan, agar proses pembelajaran dapat berjalan 2 arah. Untuk dapat mengetahui secara detail keterampilan berceria siswa kelas V SD Syifaurrehman, peneliti menilai keterampilan bercerita siswa melalui kegiatan pretest yang dilakukan dengan cara meminta siswa kelas V SD Syifaurrehman untuk bercerita melalui gambar yang terdapat pada buku pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Hasil Pretest Keterampilan Bercerita Siswa

Peneliti menilai hasil pretest siswa untuk dapat mengetahui kemampuan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman. Penilaian ini berpedoman pada aspek penilaian yang terdapat pada lembar angket Pedoman Penilaian keterampilan bercerita. Hasil pre-test keterampilan menulis siswa kelas V SD Syifaurrehman dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.** Hasil Pretest Siswa

| No. Siswa | Nilai Pretest Kelas Eksperimen | KBM | Kategori       | No. Siswa | Nilai Pretest Kelas Kontrol | KBM | Kategori       |
|-----------|--------------------------------|-----|----------------|-----------|-----------------------------|-----|----------------|
| 1         | 40                             | 70  | “Tidak tuntas” | 1         | 50                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 2         | 70                             | 70  | “Tuntas”       | 2         | 75                          | 70  | “Tuntas”       |
| 3         | 45                             | 70  | “Tidak tuntas” | 3         | 70                          | 70  | “Tuntas”       |
| 4         | 70                             | 70  | “Tuntas”       | 4         | 60                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 5         | 50                             | 70  | “Tidak tuntas” | 5         | 65                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 6         | 80                             | 70  | “Tuntas”       | 6         | 70                          | 70  | “Tuntas”       |
| 7         | 55                             | 70  | “Tidak tuntas” | 7         | 55                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 8         | 60                             | 70  | “Tidak tuntas” | 8         | 75                          | 70  | “Tuntas”       |
| 9         | 65                             | 70  | “Tidak tuntas” | 9         | 75                          | 70  | “Tuntas”       |
| 10        | 60                             | 70  | “Tidak tuntas” | 10        | 50                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 11        | 80                             | 70  | “Tuntas”       | 11        | 60                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 12        | 70                             | 70  | “Tuntas”       | 12        | 75                          | 70  | “Tuntas”       |
| 13        | 55                             | 70  | “Tidak tuntas” | 13        | 65                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 14        | 50                             | 70  | “Tidak tuntas” | 14        | 70                          | 70  | “Tuntas”       |
| 15        | 60                             | 70  | “Tidak tuntas” | 15        | 55                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 16        | 60                             | 70  | “Tidak tuntas” | 16        | 75                          | 70  | “Tuntas”       |
| 17        | 70                             | 70  | “Tuntas”       | 17        | 50                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 18        | 75                             | 70  | “Tuntas”       | 18        | 55                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 19        | 55                             | 70  | “Tidak tuntas” | 19        | 50                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 20        | 65                             | 70  | “Tidak tuntas” | 20        | 80                          | 70  | “Tuntas”       |
| 21        | 55                             | 70  | “Tidak tuntas” | 21        | 85                          | 70  | “Tuntas”       |
| 22        | 50                             | 70  | “Tidak tuntas” | 22        | 60                          | 70  | “Tidak tuntas” |
| 23        | 60                             | 70  | “Tidak tuntas” | 23        | 75                          | 70  | “Tuntas”       |
| 24        | 50                             | 70  | “Tidak tuntas” | 24        | 85                          | 70  | “Tuntas”       |
| 25        | 75                             | 70  | “Tuntas”       | 25        | 55                          | 70  | “Tidak tuntas” |



|                         |     |                         |     |
|-------------------------|-----|-------------------------|-----|
| Total Siswa yang Tuntas | 8   | Total Siswa yang Tuntas | 12  |
| Persentase              | 32% | Persentase              | 48% |

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa dari 25 siswa kelas V-A (Eksperimen) SD Syifaurrehman, hanya terdapat 8 siswa yang memiliki nilai keterampilan bercerita sudah memenuhi standar KBM, sedangkan 17 siswa lainnya masih berada di bawah standar KBM. Persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 32%. Pada siswa kelas V-B (Kontrol) SD Syifaurrehman, terdapat sebanyak 12 siswa yang memiliki nilai keterampilan bercerita sudah memenuhi standar KBM. Adapun 13 siswa lainnya nilai keterampilan berceritanya berada di bawah standar KBM. Persentase ketuntasan siswa sebesar 48 %. Dari hal itu disimpulkan, yaitu keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman masih rendah.

### 3. Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Poster

Setelah dilakukan pretest untuk mengetahui hasil keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman, selanjutnya peneliti melakukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Role Playing* berbasis media gambar. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbasis media gambar, sebagai berikut:

- a) **Perencanaan**, Peneliti merancang modul ajar yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran siswa kelas V SD Syifaurrehman, yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Aku yang Unik”.
- b) **Pelaksanaan**, Tindak pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2025. Proses pelaksanaan pembelajaran diikuti oleh seluruh siswa kelas V-A (Eksperimen) yang berjumlah 25 siswa. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Adapun tahap yang dilakukan, antara lain:
  - a. **Kegiatan Awal**, Kegiatan ini adalah kegiatan yang dilakukan sesaat sebelum memulai pembelajaran. Diawali dengan peneliti meminta izin kepada guru kelas untuk mengambil alih proses pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya peneliti mengucapkan salam dan memperkenalkan diri yang kemudian dilanjutkan dengan mengajak para siswa untuk berdoa menurut keyakinan masing-masing. Setelah selesai berdoa, peneliti mengecek kehadiran siswa berdasarkan buku absensi kelas V SD Syifaurrehman. Selain mengecek kehadiran siswa, peneliti juga memperhatikan kesiapan siswa, baik secara fisik dan mental siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses itu dilakukan dengan cara, seperti memperhatikan kerapian, kebersihan dan ketertiban siswa. Tahap akhir dari kegiatan ini, yaitu disampaikan tujuan pembelajaran serta memberitahukan materi pelajaran yang akan dipelajari sembari memberikan motivasi pada siswa agar isi pembelajaran yang disampaikan mudah untuk dimengerti siswa.
  - b. **Kegiatan Inti**, Kegiatan inti adalah pokok dari seluruh kegiatan yang dilakukan. Dalam kegiatan ini disampaikan materi pembelajaran. Guru meminta anak-anak untuk mendengarkan penjelasan mengenai keterampilan bercerita. Selanjutnya peneliti memperlihatkan media gambar dan menceritakan sebuah cerita yang terdapat pada buku pelajaran siswa. Setelah itu siswa diminta untuk bermain peran menyerupai tampilan gambar yang diperlihatkan.



**Gambar 1.** Media Gambar

- c) **Kegiatan Penutup**, Bagian ini adalah kegiatan yang terakhir dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengajak para siswa untuk menyimpulkan inti dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti juga berpesan pada siswa agar melatih ulang materi yang disampaikan. Setelah itu siswa diajak untuk berdoa bersama sebelum kelas dibubarkan.

#### 4. Hasil Posttest Keterampilan Bercerita Siswa

Setelah pembelajaran dilaksanakan melalui penggunaan model *Role Playing* berbasis media gambar, selanjutnya peneliti menilai hasil posttest keterampilan bercerita siswa siswa kelas V SD Syifaurrehman. Penilaian tersebut mengacu pada aspek-aspek yang tercantum dalam lembar angket Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa. Hasil posttest keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil Posttest Siswa

| No. Siswa | Nilai Pretest Kelas Eksperimen | KBM  | Kategori       | No. Siswa | Nilai Pretest Kelas Kontrol | KBM  | Kategori       |
|-----------|--------------------------------|------|----------------|-----------|-----------------------------|------|----------------|
| 1         | 60                             | (70) | “Tidak tuntas” | 1         | 60                          | (70) | “Tidak tuntas” |
| 2         | 80                             | (70) | “Tuntas”       | 2         | 80                          | (70) | “Tuntas”       |
| 3         | 65                             | (70) | “Tidak tuntas” | 3         | 70                          | (70) | “Tuntas”       |
| 4         | 90                             | (70) | “Tuntas”       | 4         | 65                          | (70) | “Tidak tuntas” |
| 5         | 75                             | (70) | “Tuntas”       | 5         | 70                          | (70) | “Tuntas”       |
| 6         | 90                             | (70) | “Tuntas”       | 6         | 70                          | (70) | “Tuntas”       |
| 7         | 75                             | (70) | “Tuntas”       | 7         | 60                          | (70) | “Tidak tuntas” |
| 8         | 70                             | (70) | “Tuntas”       | 8         | 75                          | (70) | “Tuntas”       |
| 9         | 75                             | (70) | “Tuntas”       | 9         | 80                          | (70) | “Tuntas”       |
| 10        | 75                             | (70) | “Tuntas”       | 10        | 80                          | (70) | “Tidak tuntas” |
| 11        | 90                             | (70) | “Tuntas”       | 11        | 70                          | (70) | “Tuntas”       |



|                         |    |      |                |                         |    |      |                |
|-------------------------|----|------|----------------|-------------------------|----|------|----------------|
| 12                      | 80 | (70) | “Tuntas”       | 12                      | 80 | (70) | “Tuntas”       |
| 13                      | 75 | (70) | “Tuntas”       | 13                      | 65 | (70) | “Tidak tuntas” |
| 14                      | 65 | (70) | “Tidak tuntas” | 14                      | 75 | (70) | Tuntas         |
| 15                      | 75 | (70) | “Tuntas”       | 15                      | 55 | (70) | “Tidak tuntas” |
| 16                      | 70 | (70) | “Tuntas”       | 16                      | 75 | (70) | Tuntas         |
| 17                      | 80 | (70) | “Tuntas”       | 17                      | 50 | (70) | “Tidak tuntas” |
| 18                      | 85 | (70) | “Tuntas”       | 18                      | 55 | (70) | “Tidak tuntas” |
| 19                      | 75 | (70) | “Tuntas”       | 19                      | 50 | (70) | “Tidak tuntas” |
| 20                      | 70 | (70) | “Tuntas”       | 20                      | 80 | (70) | Tuntas         |
| 21                      | 70 | (70) | “Tuntas”       | 21                      | 85 | (70) | Tuntas         |
| 22                      | 70 | (70) | “Tuntas”       | 22                      | 60 | (70) | “Tidak tuntas” |
| 23                      | 70 | (70) | “Tuntas”       | 23                      | 75 | (70) | “Tuntas”       |
| 24                      | 60 | (70) | “Tidak tuntas” | 24                      | 85 | (70) | “Tuntas”       |
| 25                      | 85 | (70) | Tuntas         | 25                      | 55 | (70) | “Tidak tuntas” |
| Total Siswa yang Tuntas |    |      | 21             | Total Siswa yang Tuntas |    |      | 14             |
| Persentase              |    |      | 84%            | Persentase              |    |      | 56%            |

Berdasarkan tabel 4. tampak adanya peningkatan yang sangat signifikan dari keterampilan bercerita siswa kelas V-A (Eksperimen) SD Syifaurrehman setelah pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Role Playing* berbasis media gambar. Terdapat sebanyak 21 anak yang nilainya memenuhi standar KBM. Hanya terdapat 4 anak yang nilainya di bawah KBM. Persentase ketuntasan siswa mencapai 84%. Sedangkan pada kelas V-B (Kontrol), total anak yang nilainya memenuhi standar KBM sebanyak 14 anak. Persentasenya mencapai 56%. Dari hasil tersebut dapat terlihat bahwasanya adanya digunakan model *Role Playing* berbasis media gambar, memberikan pengaruh signifikan pada peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas V-A (Eksperimen) SD Syifaurrehman.

## 5. Hasil Validasi

Validasi dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kelayakan (kevalidan) dari rubrik penilaian yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan. Validasi yang dilakukan ditujukan kepada seorang Dosen untuk menilai rubrik penilaian yang dikembangkan. Hasil validasi disajikan, berikut ini:

**Tabel 5.** Hasil Validasi Rubrik Penilaian

| “No” | “Aspek”                             | “Pernyataan”                                                                 | “Skor” |   |   |   |   |
|------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------|---|---|---|---|
|      |                                     |                                                                              | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1    | Keselarasan Judul dengan Isi Rubrik | Judul rubrik sesuai dan menggambarkan isi rubrik secara akurat.              |        |   |   | √ |   |
| 2    | Kesesuaian dengan Tujuan Penilaian  | Rubrik Penilaian sesuai untuk menilai keterampilan bercerita siswa.          |        |   |   |   | √ |
| 3    | Keterbacaan dan Kejelasan Bahasa    | Bahasa yang tercantum dalam rubrik jelas dan mudah dimengerti sehingga tidak |        |   |   | √ |   |



|                   |                               |                                                                          |            |  |  |   |   |
|-------------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------|--|--|---|---|
|                   |                               | menimbulkan interpretasi yang berbeda.                                   |            |  |  |   |   |
| 4                 | Kelengkapan Komponen Rubrik   | Semua komponen penting (kriteria, indikator, skala skor) sudah tersedia. |            |  |  | √ |   |
| 5                 | Kepraktisan Penggunaan Rubrik | Rubrik mudah digunakan oleh guru dalam proses penilaian                  |            |  |  |   | √ |
| <b>Total Skor</b> |                               |                                                                          | <b>22</b>  |  |  |   |   |
| <b>Rata-rata</b>  |                               |                                                                          | <b>4,4</b> |  |  |   |   |

Dari 5 butir pernyataan yang terdapat pada angket validasi rubrik penilaian, validator ahli memberikan total skor 22 dari seluruh pernyataan dengan rata-rata skor 4,4. Untuk mengetahui kelayakannya, digunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,4}{5} \times 100 = 88$$

Skor kelayakan yang didapatkan dari validator ahli yang menilai rubrik penilaian yang dikembangkan, yaitu 88. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa rubrik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini “Sangat Layak”.

## 6. Hasil Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal, dilakukan pengujian menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Berikut merupakan hasil pengujian dengan metode tersebut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas

|                        | Kelas                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|------------------------|-------------------------|--------------|----|------|
|                        |                         | Statistic    | df | Sig. |
| Keterampilan Bercerita | Pretest A (Eksperimen)  | .964         | 25 | .506 |
|                        | Posttest A (Eksperimen) | .941         | 25 | .154 |
|                        | Pretest B (Kontrol)     | .920         | 25 | .051 |
|                        | Posttest B (Kontrol)    | .931         | 25 | .091 |
|                        |                         |              |    |      |

\*. This is a lower bound of the true significance.

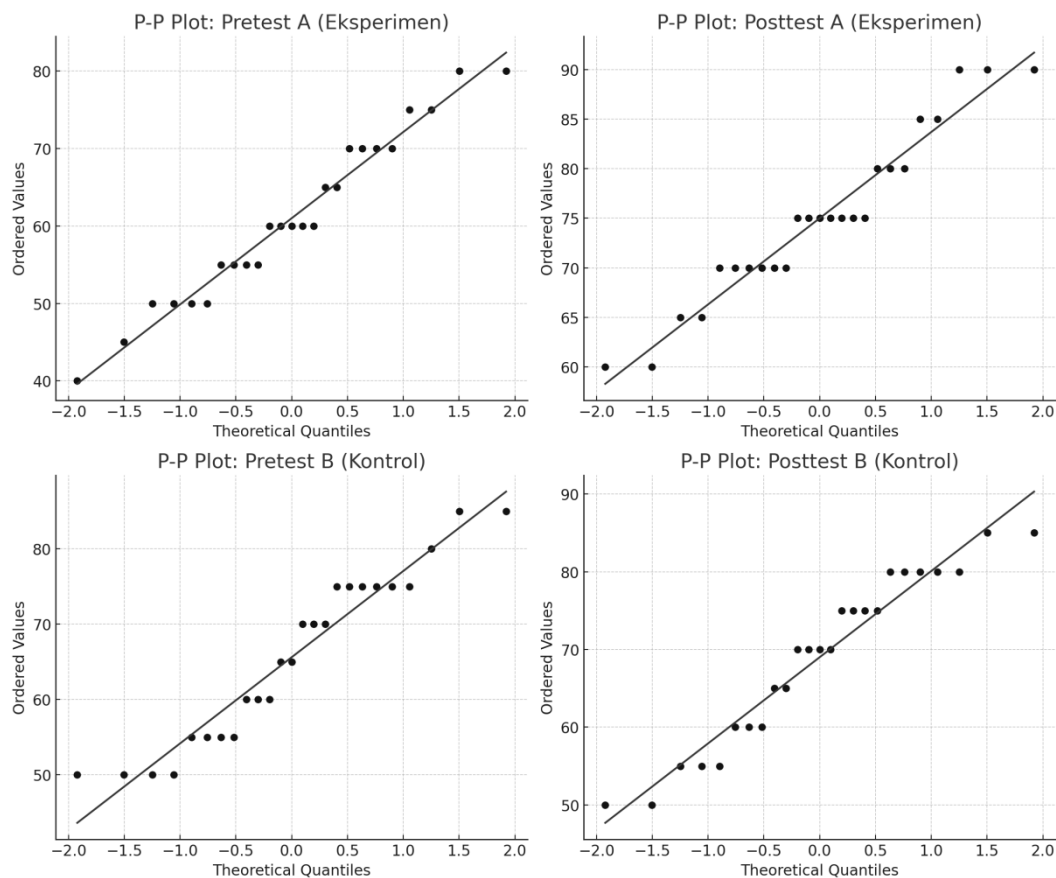
a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber: Pengolahan Data Menggunakan SPSS 26.*

Berdasarkan tabel 6 diketahui nilai probabilitas Sig 0,506 pada data pretest A kelas eksperimen dan nilai probabilitas Sig 0,154 pada posttest A kelas Eksperimen. Nilai tersebut dibandingkan dengan 0,05 dan ternyata lebih besar, sehingga data dalam penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi normal. Pada pretest B kelas kontrol diperoleh nilai probabilitas Sig 0,051 dan pada posttest kelas B kontrol diperoleh nilai probabilitas Sig 0,091. Nilai tersebut dibandingkan dengan 0,05 dan ternyata lebih besar, sehingga data dalam penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi normal. Untuk menentukan apakah suatu data mengikuti distribusi normal, dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kurva Q-Q Plot dengan pedoman sebagai berikut:

- Apabila data tersebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

- b) Apabila data menyebar jauh dari garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.



Gambar 2. Normal Q-Q Plot Keterampilan Bercerita Siswa (Pretest dan Posttest)

Berdasarkan data Q-Q Plot di atas, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Titik-titik pada kurva tersebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut, sehingga mendukung kesimpulan bahwa data memenuhi asumsi normalitas.

## 7. Hasil Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan uji t. Uji ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis dengan membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel. Jika t-hitung > t-tabel dan nilai signifikansi <  $\alpha$  0,05, maka pengaruh dianggap signifikan. Sebaliknya, jika t-hitung < t-tabel dan nilai signifikansi >  $\alpha$  0,05, maka pengaruh dianggap tidak signifikan.

Tabel 7. Hasil Uji t

| Independent Sample Test |                         |                                         |       |                              |       |              |            |                 |                       |                                           |       |
|-------------------------|-------------------------|-----------------------------------------|-------|------------------------------|-------|--------------|------------|-----------------|-----------------------|-------------------------------------------|-------|
|                         |                         | Levene's Test for Equality of Variances |       | t-test for Equality of Means |       |              |            |                 |                       |                                           |       |
|                         |                         |                                         |       |                              |       | Significance |            |                 |                       | 95% Confidence Interval of the Difference |       |
|                         |                         | F                                       | Sig.  | t                            | df    | One-Side p   | Two-Side p | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower                                     | Upper |
| Hasil                   | Equal variances assumed | 1.204                                   | 0.277 | 2.68                         | 48    | 0.005        | 0.010      | 6.20            | 2.31                  | 1.54                                      | 10.86 |
|                         | Equal                   |                                         |       | 2.68                         | 46.78 | 0.005        | 0.010      | 6.20            | 2.31                  | 1.53                                      | 10.87 |



|  |                             |  |  |  |   |  |  |  |  |  |  |
|--|-----------------------------|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|
|  | variances<br>not<br>assumed |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |
|--|-----------------------------|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|

Sumber: Pengolahan Data Menggunakan SPSS 26.

Berdasarkan hasil uji t independen, diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,68, sedangkan t-tabel sebesar 1,72. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,010, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Karena t-hitung > t-tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing berbasis media gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman.

## Pembahasan

### Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Media Gambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa di Kelas V SD Syifaurrehman

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa rata-rata keterampilan bercerita siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran Role Playing berbasis media gambar lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil uji statistik menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing berbasis media gambar mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman. Penerapan model pembelajaran Role Playing berbasis media gambar tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman, namun juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, memupuk keberanian dalam berbicara di depan umum, serta mengasah kemampuan berbahasa secara terstruktur dan ekspresif. Kombinasi metode pembelajaran yang interaktif dengan media visual yang menarik dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan kompetensi berbicara siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berbasis media gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rafitamara (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan Role Playing berbasis gambar pada materi legenda Malin Kundang lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

### Perbedaan Keterampilan Bercerita Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Media Gambar Dengan Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan hasil uji statistik dengan Independent Sample t-Test, diperoleh t-hitung sebesar 2,68 dengan derajat kebebasan (df) 48 dan nilai signifikansi (2-tailed) 0,005. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Rata-rata keterampilan bercerita siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Role Playing berbasis media gambar lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih unggul 6,20 poin dibandingkan



kelas kontrol. Perbedaan ini cukup signifikan jika dibandingkan dengan skala penilaian 0–100 dan secara statistik terbukti bermakna.

Perbedaan ini dapat dijelaskan karena model pembelajaran *role playing* berbasis media gambar mampu membuat siswa mengembangkan imajinasinya, sehingga lebih berpotensi untuk mereka dalam merangkai sebuah cerita dan menyampaikannya. Sementara itu, metode pembelajaran konvensional, yang umumnya bersifat satu arah dan berpusat pada ceramah, dianggap kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi bangun ruang yang bersifat abstrak. Dengan demikian, dapat disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang model pembelajaran *role playing* berbasis media gambar dengan yang hanya belajar melalui metode konvensional.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis media memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif sehingga lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Dengan kata lain, model *Role Playing* berbasis media gambar berkontribusi positif dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah Hasibuan, Riris Nurkholidah Rambe, dan Muhammad Syaifullah (2024), yang menyimpulkan bahwa model *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di MIN 4 Kota Medan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data yang telah disajikan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menyimpulkan, model *Role Playing* berbasis media gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman. Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kontrol menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik.
2. Di kelas eksperimen, ditemukan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan peningkatan rata-rata yang menunjukkan pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbasis media gambar. Pada kelas kontrol, meskipun terdapat peningkatan nilai, perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Hasil uji-t independen pada nilai posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen lebih tinggi 6,20 poin dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi 0,010 ( $< 0,05$ ). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yang berarti penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbasis media gambar memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Syifaurrehman.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbasis media gambar efektif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Model ini tidak hanya membantu siswa menyampaikan cerita secara terstruktur dan ekspresif, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Alfreido Perestheo Parlindungan Exposto. *Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional*. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 10 No. 2.
- Ali Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.



- Ali, Muhammad. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar*. PERNIK Jurnal PAUD. Vol. 3 No. 1.
- Ana Widyastuti. 2017. *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti & Arita Marini. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora Vol.2, No.6
- Annisah Putri Hutagalung & Beta Rapita Silalahi. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Devina Elni Zahra. 2022. *Analisis Kemampuan Siswa Dalam Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V SDN 6 JATIMULYO)*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan.
- Dian Cahaya Ningrum. 2020. *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
- Elsa Nopica. 2019. *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Metodecard Sort Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 6 Adipuro Tahun Pelajaran 2019/2020*. . Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Hasibuan, N. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam*. Darul ‘Ilmi, 04(01), 22–39.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/2/2>
- Ibda, Hamidulloh. 2017. *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Ina Magdalena, Roshita, Sri Pratiwi, Alfiana Pertiwi, Anisa Putri Damayanti. 2021. *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi*. PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 3, Nomor 2
- Iis Rachmawati. 2021. *Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDI Al-Ikhlas Jakarta*. . Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk. (2016), “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan MakhluK Hidup*”, Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1 No. 1.
- Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- Karyati, F. (2017). *Pengembangan Media Gambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika*. Al-Ulum Ilmu Sosial dan Humaniora, 3(1) 314. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/ALSH/article/view/815/707>



- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Latri, N. A. L. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Tiga Dimensi dalam Proses Pembelajaran Fiqih Kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Klaten*. Surakarta. Retrieved from [http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1189/1/full\\_text.pdf](http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1189/1/full_text.pdf)
- Madyawati, Lilis. 2016. *“Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mardinal Tarigan, Alvindi, Arya Wiranda, Syahwan Hamdany, Pardamean. 2022. *Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia*. MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 3 No. 1 Hal. 149-159.
- Mu’awwanah. 2015. *Bahasa Indonesia 1* (Depok: CV. Madani Damar Madani, 2015).
- Nuridin, S & Adrianoni. (2016). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurul Hidayah Hasibuan, Riris Nurkholidah Rambe & Muhammad Syaifullah. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan*. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* Vol. 2, No. 6.
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar & Nurmelia. 2022. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Education Journal* .2022.vol.
- Rafitamara. 2022. *“Pengaruh Model Role Playing Berbasis Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”*. *Islamijah: Journal of Islamic Social Sciences* Vol. 3, No. 1.
- Reza Syehma Bahtiar & Diah Yovita Suryarini . 2019. *“Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar”*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 3, Number 1.
- Rifa Rosi Ismawardah. 2023. *Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar (Studi Pustaka Terhadap Hasil Penelitian di Sekolah Dasar Negeri)*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. *Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD*. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 02 Nomor 3. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>.



- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMAs: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal: 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>.
- Suparlan. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekoah Dasar*. Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar Volume 4, Nomor 2.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.332>
- Supranoto, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Praktek Bukti Transaksi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMA Bina Mulya Gadingrejo (pp. 46–53).
- Usman, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Menyusun Kata Menjadi Kalimat Berdasarkan Kegiatan Siang Hari Dengan Menggunakan Media Gambar Kartu Kata Pada Siswa Kelas Ic Sd Negeri 10 Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8227>
- Wanti Firdiana. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta*. . Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.