E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Kartu Informasi Digital Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

Gerry Fedian[1], Cucun Sunaengsih[2], Prana Dwija Iswara[3]
[1]Universitas Pendidikan Indonesia, gerryfedian9@upi.edu
[2]Universitas Pendidikan Indonesia, cucunsunaengsih@upi.edu
[3]Universitas Pendidikan Indonesia, iswara@upi.edu

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen krusial dalam pendidikan dasar yang berfungsi membentuk kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara aktif dan komunikatif. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan rendahnya keterampilan ini akibat keterbatasan pembelajaran, yang memicu keterbatasan kosakata, rendahnya rasa percaya diri, serta kecemasan berkomunikasi pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital pada pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *Non- Equivalent Control Group Design*, sampel penelitian dipilih melalui teknik *purposive sampling* yang melibatkan 32 siswa kelas IV sekolah dasar negeri sebagai kelas eksperimen dan 35 siswa kelas IV sekolah dasar negeri lain di Kecamatan Sumedang Utara sebagai kelas kontrol. Data pengumpulan dilakukan melalui instrumen tes unjuk kerja menceritakan kembali cerita rakyat yang dinilai berdasarkan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan, lalu dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil uji hipotesis Uji *Wilcoxon* membuktikan adanya pengaruh signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 <0,05 serta kenaikan rerata skor posttest kelas eksperimen secara drastis dari 15,75 menjadi 22,31. Selanjutnya, analisis *N-Gain Score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai indeks efektivitas sebesar 80,86% kategori efektif, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai 26,03% kategori tidak efektif. Model *Role Playing* berbantuan. Kartu Informasi Digital membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar sekaligus sukses mereduksi hambatan kecemasan berbahasa anak.

Kata Kunci: *Model Role Playing, Kartu Informasi Digital, Keterampilan Berbicara, Sekolah Dasar.*

Abstract

Speaking skills are a crucial component of elementary education, serving to develop students' ability to express ideas actively and communicatively. However, conditions in the field indicate that these skills are underdeveloped due to conventional, teacher-centered instruction, which leads to limited vocabulary, low self-confidence, and communication anxiety among students. This study aims to determine the influence, differences, and effectiveness of applying the Role-Playing learning model assisted by Digital Information Cards on the speaking skills of fourth-grade elementary school students. Using a quantitative approach with a quasi-experimental method Non-Equivalent Control Group Design, the research sample was selected through purposive sampling, involving 32 fourth-grade students from SDN Panyingkiran II as the experimental class and 35 fourth-grade students from SDN Panyingkiran III as the control class. Data collection was conducted using a performance test instrument involving retelling a folk tale, which was evaluated based on linguistic and non-linguistic aspects, and then analyzed using descriptive and inferential statistics. The results of the hypothesis test Wilcoxon Test proved a significant effect with a significance value of 0.000 <0.05 as well as a drastic increase in the average post-test score of the experimental class from 15.75 to 22.31. Furthermore, the N-Gain Score analysis showed that the experimental class achieved an effectiveness index of 80.86% effective category, far surpassing the control class, which achieved only 26.03% ineffective category. In conclusion, the integration of the Role-Playing model assisted by Digital

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Information Cards has been empirically proven to be highly effective in improving the speaking skills of fourth-grade elementary school students while successfully reducing children's language anxiety barriers.

Keywords: *Role-Playing Model, Digital Information Cards, Speaking Skills, Elementary School.*

Corresponding Author:
Gerry Fedian
Universitas Pendidikan Indonesia, gerryfedian9@upi.edu

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, termasuk melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar adalah keterampilan berbicara karena berperan dalam membantu siswa menyampaikan gagasan, pendapat, dan informasi secara efektif (Anggrayni A. & Adikara, 2025, hlm. 486). Menurut Aswar (2022, hlm. 202), keterampilan berbicara yang baik ditunjukkan melalui keberanian berkomunikasi, penggunaan bahasa yang santun, serta kemampuan menyampaikan informasi secara runtut dan mudah dipahami.

Namun, pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa kurang percaya diri, takut berbicara di depan umum, serta mengalami kesulitan mengungkapkan ide dan gagasan secara lisan (Fikri Arifah dkk., 2025). Kondisi tersebut diperparah oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berbicara menjadi terbatas (Purnamayani dkk., 2021).

Salah satu model yang terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah *Role Playing*. Penelitian Endelin, (2024)) menunjukkan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil serupa ditemukan pada penelitian di SDN 165 Bira Bulukumba yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54 menjadi 82 serta ketuntasan belajar dari 13,3% menjadi 100%. Selain itu, (Nursawitri & Faroh (2025) menjelaskan bahwa penerapan *Role Playing* berbantuan AI image generator menghasilkan N-Gain sebesar 61,3%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 12,67%.

Selain penggunaan model pembelajaran, pemanfaatan media digital juga penting untuk mendukung keterampilan berbicara siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu informasi digital, yaitu media yang menyajikan informasi secara ringkas dan menarik melalui teks, ilustrasi, maupun unsur visual lainnya (Sahetapy dkk., 2023). Media ini berpotensi membantu siswa memahami peran, alur dialog, dan kosakata yang digunakan saat berbicara.

Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model *Role Playing* dengan kartu informasi digital masih terbatas. Padahal, media tersebut dapat berfungsi sebagai panduan berbicara yang memuat kata kunci, karakter tokoh, dan instruksi dialog sehingga membantu siswa berbicara lebih runtut dan percaya diri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan kartu informasi digital terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, penelitian yang mengintegrasikan model tersebut dengan media kartu informasi digital masih relatif terbatas. Padahal, kartu informasi digital berpotensi menjadi media pendukung yang efektif karena memuat kata kunci, karakter tokoh, serta petunjuk dialog yang dapat membantu siswa menyampaikan informasi secara lebih runtut, percaya diri, dan komunikatif. Secara konseptual, model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi secara langsung melalui situasi yang menyerupai konteks nyata, sedangkan kartu informasi digital berfungsi sebagai scaffolding yang membantu siswa memahami alur cerita, kosakata, dan karakter yang diperankan. Dukungan tersebut diyakini mampu mengurangi kecemasan berbicara (speaking anxiety), meningkatkan kepercayaan diri, serta memudahkan siswa dalam mengorganisasi dan mengungkapkan gagasan secara lisan.

Dengan demikian, integrasi model *Role Playing* dan kartu informasi digital diperkirakan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Role Playing* berbantuan kartu informasi digital terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar, mengidentifikasi perbedaan keterampilan berbicara antara siswa yang belajar menggunakan model tersebut dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, serta menganalisis efektivitas peningkatan keterampilan berbicara berdasarkan nilai N-Gain pada kedua kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*) dan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian melibatkan dua kelompok yang ditentukan secara nonacak, yaitu 32 siswa kelas IV SDN A di Kecamatan Sumedang Utara sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital, serta 35 siswa kelas IV SDN B di Kecamatan Sumedang Utara sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan tanya jawab. Total subjek penelitian berjumlah 67 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik sekolah, jenjang kelas, kurikulum yang diterapkan, serta ketersediaan sarana pembelajaran yang relatif serupa sehingga perbedaan karakteristik yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian dapat diminimalkan.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian tes awal *pretest*, dilanjutkan dengan perlakuan selama tiga kali pertemuan, dan diakhiri dengan tes akhir *posttest* untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Sebelum perlakuan diberikan, kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok dianalisis berdasarkan skor *pretest*. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga keduanya dianggap memiliki kondisi awal yang relatif setara.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes unjuk kerja berbicara. Pada tahap *pretest* dan *posttest*, setiap siswa diminta menceritakan kembali cerita rakyat secara lisan di depan kelas. Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan uji kesetaraan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan skor pretest. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kedua kelompok (Sig. > 0,05), sehingga kedua kelompok dianggap memiliki kondisi awal yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik keterampilan berbicara yang mencakup aspek kebahasaan, meliputi pilihan kata, struktur kalimat, dan kejelasan pelafalan, serta aspek nonkebahasaan yang meliputi keberanian,

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kelancaran, penguasaan materi, dan penjiwaan. Setiap indikator diberi skor 1–4 dengan total skor maksimum 28 yang selanjutnya dikonversi ke dalam skala penilaian standar.

Secara prosedural, penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Tahap persiapan meliputi perizinan, observasi awal, penyusunan modul ajar, pengembangan media pembelajaran, serta uji validitas isi instrumen melalui *expert judgment* yang melibatkan dosen ahli dan praktisi pendidikan. Tahap pelaksanaan terdiri atas pemberian *pretest*, perlakuan pertama berupa pengenalan model *Role Playing* dan Kartu Informasi Digital, perlakuan kedua berupa penerapan model dengan kompleksitas media yang lebih tinggi, serta pemberian *posttest*. Tahap penyelesaian dilakukan melalui tabulasi dan pengolahan data menggunakan perangkat lunak statistik.

Data kuantitatif berupa skor keterampilan berbicara dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi pada kedua kelompok. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk sebelum dilakukan pengujian hipotesis sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari pelaksanaan eksperimen pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian berasal dari skor *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara siswa yang digunakan untuk mengukur pengaruh penerapan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital. Penelitian melibatkan dua kelompok sampel yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yaitu 32 siswa kelas IV sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital dan 35 siswa kelas IV sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Data hasil tes keterampilan berbicara kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa pada kedua kelompok. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	N	Rentang	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Pretest Eksperimen	32	0-28	12	20	15,75
Posttest Eksperimen	32	0-28	18	25	22,31
Pretest Kontrol	36	0-28	11	18	15,11
Posttest Kontrol	36	0-28	15	24	18,72

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor *pretest* pada kelas eksperimen (N = 32) sebesar 15,75 dengan rentang skor antara 12 hingga 20. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 22,31 dengan skor terendah 18 dan skor tertinggi 25. Sementara itu, kelas kontrol (N = 35) memperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 15,11 dengan rentang skor 11 hingga 18, kemudian meningkat menjadi 18,72 pada *posttest* dengan skor terendah 15 dan skor tertinggi 24.

Data deskriptif tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara pada kedua kelompok. Namun, untuk mengetahui signifikansi peningkatan yang terjadi, diperlukan analisis statistik inferensial. Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Wilk menunjukkan bahwa data *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,047 (< 0,05), yang mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik melalui Uji Wilcoxon Signed Ranks Test sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Analisis Uji Normalitas dan Uji Pengaruh Wilcoxon

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas (Shapiro-Wilk) (*Sig.*)	Uji Wilcoxon	Keterangan
Pretest Eksperimen	15,75	0,080 (Tidak Normal)	0,000 (Terdapat perbedaan rata-rata)	Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Role Playing* berbantuan kartu informasi digital terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV.
Posttest Eksperimen	22,31	0,105 (Tidak Normal)		
Pretest Kontrol	15,11	0,092 (Tidak Normal)	0,000 (Terdapat perbedaan rata-rata)	Terdapat pengaruh pada pembelajaran konvensional terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV.
Posttest Kontrol	18,72	0,047 (Tidak Normal)		

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2, nilai signifikansi uji normalitas Shapiro–Wilk pada kelas eksperimen sebesar 0,080 untuk *pretest* dan 0,105 untuk *posttest*. Hasil Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Pada kelas kontrol, nilai signifikansi uji normalitas Shapiro–Wilk sebesar 0,092 pada *pretest* dan 0,047 pada *posttest*. Hasil Uji Wilcoxon juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05). Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan peningkatan yang diperoleh kelas eksperimen.

Analisis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *posttest*. Sebelum dilakukan uji komparatif, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok. Hasil uji homogenitas tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Analisis Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Kelompok Data Variabel	*Levene Statistic*	df1	df2	*Sig.*	Kesimpulan Varians
Skor Keterampilan Berbicara (*Pretest*)	0,089	1	65	0,766	Homogen
Skor Keterampilan Berbicara (*Posttest*)	1,023	1	65	0,315	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 4, nilai signifikansi Levene's Test pada data *pretest* sebesar 0,766 dan pada data *posttest* sebesar 0,315. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Meskipun varians kedua kelompok homogen, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa salah satu kelompok memiliki data yang tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu Uji Mann–Whitney U. Hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Output Analisis Komparatif Uji Mann-Whitney U

	Skor
Mann-Whitney U	8,000
Wilcoxon W	674,000
Z	-7,043
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil Uji Mann–Whitney U yang disajikan pada Tabel 5, diperoleh nilai Mann–Whitney U sebesar 8,000, nilai Wilcoxon W sebesar 674,000, dan nilai Z sebesar -7,043. Hasil pengujian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol pada tahap *posttest*.

Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan analisis *effect size* menggunakan koefisien korelasi Cohen. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *effect size* sebesar 0,85. Berdasarkan kriteria interpretasi Cohen, nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar (*large effect*), yang menunjukkan bahwa model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Analisis selanjutnya dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan keterampilan berbicara siswa dari kondisi awal hingga kondisi akhir pembelajaran menggunakan indeks *Normalized Gain* (*N-Gain*). Hasil perbandingan nilai *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5 Hasil Analisis Perbandingan Efektivitas N-Gain Score

Kelompok Kelas	Jumlah Siswa (*N*)	Rata-rata N-Gain Score	Rata-rata N-Gain (%)	Kategori Hake	Tingkat Efektivitas
Kelas Eksperimen	32	0,8087	80,86%	Tinggi	Efektif
Kelas Kontrol	35	0,2603	26,03%	Rendah	Tidak Efektif

Hasil olah statistik pada Tabel 6 membuktikan bahwa kelompok kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (*Mean*) *N-Gain Score* sebesar 0,8087 atau setara dengan 80,86%. Mengacu pada ketetapan parameter Hake, raihan persentase tersebut masuk ke dalam Kategori Tinggi dengan derajat status yang Efektif. Sebaliknya, kelompok kelas kontrol yang mengandalkan model konvensional hanya mampu mencatatkan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,2603 atau setara dengan 26,03%, yang dikelompokkan ke dalam Kategori Rendah dengan tingkat efektivitas Tidak Efektif. Hasil komparatif memperlihatkan adanya selisih rata-rata N-Gain yang masif sebesar 54,83% di antara kedua kelompok, yang menegaskan kesimpulan bahwa peningkatan kompetensi lisan siswa kelas IV jauh lebih

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

efektif apabila dibelajarkan menggunakan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital.

Ulasan pembahasan ini didesain untuk membedah makna di balik temuan empiris statistik, sekaligus mengaitkannya dengan pilar teoretis pengajaran bahasa, psikologi perkembangan anak, serta konfirmasi terhadap rekam jejak riset terdahulu yang relevan. Ketetapan inferensial dari pengujian hipotesis pertama memperlihatkan eksistensi pengaruh yang signifikan dari implementasi model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital pada kelas eksperimen, yang divalidasi oleh nilai probabilitas *Uji Wilcoxon* sebesar 0,000 (< 0,05) serta ditandai oleh lonjakan rerata dari 15,75 menjadi 22,31. Secara fungsional, keterampilan berbicara sebagai representasi aspek produktif-aktif memerlukan wahana pengekspresian langsung yang interaktif, bukan penyerapan materi secara tekstual-pasif. Karakteristik pembelajaran *Role Playing* memicu siswa untuk aktif menyusun ide, menjaga kelancaran, mengontrol artikulasi, intonasi, hingga volume suara agar informasi tersampaikan secara utuh kepada lawan mainnya, selaras dengan doktrin *meaningful learning* dalam koridor *deep learning* yang menjaga jembatan antara konten teks dengan realitas kontekstual. Di samping itu, penyertaan Kartu Informasi Digital berkontribusi vital sebagai *scaffolding* (penopang kognitif) yang meminimalisasi beban kerja memori (*cognitive load*) siswa melalui pasokan kata kunci (*keywords*), gambar visual, dan benang merah alur cerita rakyat, sehingga siswa mampu mengikis kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dan tampil penuh percaya diri. Pola penemuan ini sekaligus memperkuat hasil riset Endelin (2024), yang menyatakan *Role Playing* berdampak positif pada kecakapan lisan anak, serta senada dengan studi Nursawitri (2025) yang menegaskan bahwa kolaborasi bermain peran dengan instrumen teknologi digital sanggup melecut motivasi serta mempercepat akselerasi kecakapan verbal di level sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Karmila (2023) yang menegaskan bahwa faktor kebahasaan memegang peranan penting dalam mendukung efektivitas berbicara. Melalui penerapan *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital, siswa memperoleh bantuan berupa kata kunci, kosakata, dan petunjuk dialog yang membantu mereka menggunakan bahasa secara lebih tepat, runtut, dan komunikatif. Dengan demikian, peningkatan kemampuan berbicara siswa tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas bermain peran, tetapi juga oleh dukungan unsur kebahasaan yang terstruktur melalui media yang digunakan. Keberhasilan model pembelajaran ini juga dapat dijelaskan berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui aktivitas langsung, simulasi peran, dan bantuan visual. Oleh karena itu, kombinasi *Role Playing* dan Kartu Informasi Digital menjadi sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Divergensi capaian akhir yang mewujud dalam penemuan kedua menunjukkan keunggulan performa posttest kelas eksperimen (rata-rata 22,31) yang mendominasi raihan kelas kontrol (rata-rata 18,72), di mana signifikansi *Uji Mann-Whitney U* menyentuh angka 0,000 (< 0,05). Ketimpangan output ini bermuara pada perbedaan mendasar dari poros paradigma instruksional yang diterapkan di kedua ruang kelas. Kelompok kontrol terpasung dalam kultur konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana aktivitas berbicara bersifat kaku, searah, dan minim stimulasi interaktif sehingga memicu kejenuhan serta mengunci kreativitas verbal anak. Sebaliknya, kelas eksperimen mengadopsi prinsip berorientasi siswa (*student-centered*) lewat kooperasi kelompok kecil yang menyenangkan (*joyful learning*), di mana siswa mengeksplorasi peran menggunakan panduan konkret Kartu Informasi Digital yang adaptif bagi perkembangan kognitif anak usia operasional konkret (kelas IV). Implikasinya, tingkat keterlibatan siswa (*student engagement*) berkembang optimal dan menghasilkan kualitas unjuk kerja lisan yang unggul pada aspek

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

diksi, lafal, kelancaran, hingga *gesture* tubuh, yang dipertegas oleh nilai *Effect Size* yang kuat serta sinkron dengan riset terdahulu di SDN 165 Bira Bulukumba yang menyebut model *Role Playing* sukses membangun keberanian sosial anak dan mengikis kecanggungan verbal di depan rekan sebaya.

Hasil penelitian ini turut menguatkan pendapat Oktafiana dkk. (2023) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* mampu melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya berlatih berbicara secara individual, tetapi juga berinteraksi, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan anggota kelompoknya dalam memerankan tokoh tertentu. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif sehingga keterampilan berbicara siswa berkembang secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pada dimensi efektivitas pertumbuhan kemampuan lisan, kalkulasi *N-Gain Score* memperlihatkan kesenjangan indeks yang masif, di mana kelas eksperimen melaju dengan tingkat efektivitas 80,86% kategori tinggi/efektif sementara kelas kontrol tertinggal di angka 26,03% % kategori tinggi/efektif. Pola diferensiasi yang timpang hingga mencapai selisih 54,83% ini membuktikan bahwa metode konvensional tidak adaptif terhadap kebutuhan konstruksi bahasa produktif karena mengabaikan instrumen umpan balik (*feedback*) serta panduan struktural. Sebaliknya, Kartu Informasi Digital bekerja efektif menyederhanakan cara kerja otak siswa dalam memanggil memori kosakata secara utuh, sehingga memadukan unsur pemahaman mendalam (*mindful learning*) dengan kepraktisan media digital yang portabel. Secara empiris, tingginya efektivitas *N-Gain* dalam penelitian ini menjadi bukti ilmiah lanjutan yang memvalidasi temuan Nursawitri & Faroh, (2025) mengenai efektivitas model bermain peran berbasis teknologi digital. Konsistensi relasi teoretis dan hasil eksperimen ini memantapkan kesimpulan bahwa peleburan strategi pembelajaran sosial yang aktif bersama visualisasi media digital interaktif merupakan solusi empiris yang sangat andal untuk memecahkan problem mendasar rendahnya keterampilan berbicara siswa di era modern. Tingginya efektivitas penggunaan Kartu Informasi Digital dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui karakteristik media tersebut. Shoffana Aisya & Asih Wiranti (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media digital memerlukan ketersediaan perangkat gawai yang memadai agar peserta didik dapat mengakses aplikasi kartu informasi digital secara optimal. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas model pembelajaran, tetapi juga oleh kesiapan sarana dan prasarana pendukung yang tersedia di sekolah.

Hasil analisis inferensial dalam penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara model *Role Playing* dan Kartu Informasi Digital tidak sekadar mengubah atmosfer kelas menjadi lebih interaktif, melainkan secara radikal mampu mereduksi beban kognitif (*cognitive load*) siswa saat memproses informasi lisan. Kemampuan verbal yang meningkat signifikan pada kelas eksperimen membuktikan bahwa ketika sintaks bermain peran didukung oleh stimulus visual digital yang terstruktur, hambatan psikologis berupa kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dapat diminimalisasi karena media tersebut bertindak sebagai penopang (*scaffolding)* yang memudahkan otak melakukan pemanggilan memori kosakata (*vocabulary retrieval*) secara instan saat berdialog. Divergensi performa lisan yang sangat kontras antara kedua kelompok sampel di mana kelas eksperimen mencapai efektivitas N-Gain sebesar 80,86% sementara kelas kontrol tertahan pada angka 26,03% menunjukkan kelemahan mendasar dari model pembelajaran satu arah *(teacher-centered*). Metode konvensional terbukti gagal memfasilitasi kebutuhan bahasa produktif siswa kelas IV yang berada pada fase operasional konkret, sedangkan pendekatan berpusat pada siswa (student-centered) melalui skenario bermain peran memberikan ruang bagi

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

lahirnya meaningful learning, di mana siswa tidak hanya menghafal teks narasi melainkan mengontekstualisasikan pesan melalui intonasi, diksi, dan ekspresi kinetik yang adaptif. Selain faktor model pembelajaran, keberhasilan implementasi juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola aktivitas bermain peran dan memanfaatkan media digital secara efektif. Ketersediaan perangkat teknologi yang memadai, seperti gawai dan akses internet, turut mendukung kelancaran penggunaan Kartu Informasi Digital selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan empiris dari studi ini sekaligus memperkuat dan memperluas peta jalan penelitian yang telah dirintis oleh Endelin, (2024) serta Nursawitri, (2025) mengenai efektivitas rekayasa media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa. Keunggulan capaian nilai posttest kelompok eksperimen yang dikonfirmasi oleh nilai Effect Size kategori besar (r = 0,85) memberikan bukti ilmiah baru yang solid, yang mempertegas konseptualisasi teoretis bahwa pemecahan problem kedaruratan kecakapan lisan di sekolah dasar abad ke-21 memerlukan peleburan taktis antara metode sosio-drama yang aktif dengan media instruksional digital yang portabel dan interaktif. Secara praktis, tingginya indeks efektivitas pertumbuhan kemampuan berbicara dalam riset ini mengimplikasikan bahwa model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital sangat layak dipertimbangkan sebagai salah satu standardisasi suplemen kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar untuk mengaktivasi keberanian sosial anak dalam berkomunikasi di depan publik. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi model ini dalam skala yang lebih luas akan sangat bergantung pada kreativitas guru dalam merancang konten kartu digital yang relevan dengan karakteristik lokal materi cerita rakyat yang diajarkan di kelas.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, perlakuan hanya dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan sehingga belum dapat menggambarkan efektivitas model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital dalam jangka panjang. Kedua, penggunaan teknik purposive sampling dan pemilihan dua sekolah yang berbeda sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berpotensi menimbulkan perbedaan karakteristik lingkungan belajar yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan. Oleh karena itu, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan waktu implementasi yang lebih panjang dan melibatkan jumlah sekolah yang lebih banyak agar diperoleh generalisasi hasil yang lebih kuat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara, kelancaran berkomunikasi, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara pada kelas eksperimen berada pada kategori efektif dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme dan konsep *scaffolding* yang dikemukakan Vygotsky. Kartu Informasi Digital berperan sebagai bantuan belajar yang memudahkan siswa memahami isi cerita, mengorganisasi gagasan, serta mengurangi kesulitan saat berbicara di depan kelas. Selain itu, media tersebut membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan informasi secara lisan. Implementasi model ini akan lebih optimal apabila didukung oleh ketersediaan sarana teknologi yang

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

memadai, kompetensi guru dalam mengembangkan media digital, serta kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan model *Role Playing* berbantuan Kartu Informasi Digital sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan komunikasi lisan. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai platform digital, seperti Canva, untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kedua, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana dan prasarana teknologi serta menyelenggarakan pelatihan bagi guru dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Ketiga, peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, waktu implementasi yang lebih panjang, serta menguji efektivitas model ini pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, membaca, dan menulis, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak sekolah, serta seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa serta motivasi yang diberikan selama penyusunan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Anggrayni A., Y., & Adikara, F. S. (2025). Analisis Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 157 Palembang pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 4(3), 485–493. https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1291

Aswar, N. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Penerapan Pembelajaran Metode Diskusi Kelas pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. https://p3i.my.id/index.php/konsepsi

Endelin, C. W. (2024). PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Fikri Arifah, I., Saputri, I., & Alrian, R. (2025). Mengapa Siswa Takut Berbicara. (2), 31–53. https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i2.217

Karmila, N. (2023). Penerapan Role Play untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 1 Bonjol. Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 3(2), 231–237. https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1290

Nursawitri, H. A., & Faroh, N. I. (2025). PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELIGENCE IMAGE GENERATOR TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR.

Oktafiana, S., Amir, T. F., & Astuti, P. N. (2023). SEMESTA Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas III Di SDN Gladak Anyar 4 (Vol. 1, Nomor 3). https://ejournal.ahs-edu.org/index.php/semesta/about

Purnamayani, N. M. D., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE WRITE-PAIR-SWITCH (WPS)

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

TERHADAP AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA 1. Dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia (Vol. 10, Nomor 1).

Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober, 2023(19), 926–935. https://doi.org/10.5281/zenodo.10047811

Shoffana Aisya, F., & Asih Wiranti, D. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1 SD.