

## Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Media E-Komik terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD

Lisna Yuniandari<sup>1\*</sup>, Maria Goreti Rini Kristiantari<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

\*Corresponding author: [llisna.yuniandari@undiksha.ac.id](mailto:llisna.yuniandari@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Keterampilan berbicara harus dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Akan tetapi pada saat ini keterampilan berbicara yang diperoleh oleh siswa dari beberapa mata pelajaran masih belum maksimal, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbantuan media e-komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Penelitian ini termasuk dalam rancangan eksperimen semu menggunakan rancangan Quasi Experimental Desain. Populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SD yang berjumlah 202 siswa yang terdiri dari 8 kelas dari 5 sekolah. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik sample random sampling. Didapatkan kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa dan pada kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Pengumpulan data keterampilan berbicara menggunakan metode non tes berupa observasi berstruktur dengan instrument rubrik penilaian. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbantuan media e-komik dengan kelompok siswa dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbantuan media e-komik berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Kooperatif Tipe *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

### Abstract

*Speaking skills must be well mastered by students, especially since primary school age. However, at the moment, the speech skills acquired by students in some subjects are still not maximum, especially in the Indonesian language subject. The study aims to analyze the influence of cooperative role-playing learning models with e-comic media on Indonesian speaking skills of students of 4th grade SD. The research is included in the experimental design using the Quasi Experimental Design design. This research population is a total of 4th grade of elementary school students of 202 students consisting of 8 classes from 5 schools. Samples are determined using random sampling techniques. We got an experimental class of 22 students and a control class of 24 students. Data analysis used in this study is descriptive analysis and inferential statistical analysis. Data collection of speaking skills using non-test methods of structured observation with the instrument of the evaluation rubric. Based on the results of data analysis, it is obtained that  $t\text{-count} > t\text{-table}$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It shows that there are significant differences in Indonesian-speaking skills between groups of students studied with cooperative role-playing learning models supported by e-comics media and group of students taught with conventional learning. It can be concluded that the cooperative learning model supported with e-komiks media has a significant impact on the Indonesians speaking skills of students of 4th grade of elementary school.*

**Keywords:** Cooperative Role Playing, Speaking Skills, Indonesia Language

#### History:

Received : May 11, 2024

Accepted : August 24, 2024

Published : September 25, 2024

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



## **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses di mana individu memperoleh keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi efektif dalam bahasa tersebut. Pembelajaran ini melibatkan pemahaman tata bahasa, kosakata, keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis (Agustina et al., 2022; Supriadi et al., 2020). Bahasa sebagai sistem berkomunikasi yang menggunakan simbol bunyi yang bersifat dinamis dengan memberikan makna dan fungsi yaitu diantaranya sebagai alat untuk mengungkapkan ekspresi diri, sarana berkomunikasi, sebagai alat integrasi atau sebagai alat adaptasi sosial, serta sebagai alat kontrol sosial (Hambali et al., 2023; Lubis, 2018). Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat strategis yakni sebagai Bahasa pengantar pendidikan dan Bahasa nasional. Di sektor pendidikan, Bahasa Indonesia tetap menjadi pilar dalam proses belajar-mengajar serta mendukung pemahaman identitas nasional dan budaya. Penggunaan Bahasa Indonesia pada saat ini mencerminkan dinamika masyarakat yang terus berubah dan berkembang (Putri Ningrat et al., 2018; Wahyuningsih & Kaharuddin, 2019). Keseluruhan, penggunaan Bahasa Indonesia pada saat ini mencerminkan adaptasi yang dinamis terhadap perubahan zaman, sambil tetap menjaga nilai-nilai budaya dan persatuan nasional.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki siswa, keterampilan ini yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Bilqis et al., 2016; Karuniasih, 2022). Keterampilan berbicara yang diperoleh siswa dapat berdampak pada baik dan buruknya kualitas mutu pendidikan sebuah bangsa atau negara. Sehingga seorang siswa harus menguasai keterampilan berbicara sejak dini. Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik (alat ucap), psikologis, neurologis (jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara), semantik (berhubungan dengan makna), dan linguistic (struktur bahasa) (Alwi et al., 2019; Pratiwi & Pritanova, 2017). Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.

Empat keterampilan berbahasa Indonesia yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis ini saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Melalui keterampilan berbicara kualitas pembelajaran itu dapat terlihat sudah berjalan baik atau belum, maka dari itu keterampilan berbicara sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah (Amalia & Husna, 2020; Hayati, 2021). Keterampilan berbicara harus dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Akan tetapi pada saat ini peneliti menemukan fakta yang berbeda yakni keterampilan berbicara yang diperoleh oleh siswa dari beberapa mata pelajaran masih belum maksimal, tidak terkecuali mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara yang seharusnya bisa ditingkatkan melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia secara optimal belum ditangani secara sistematis, berpola, dan terarah di sekolah dasar (Hayati, 2021; Padmawati et al., 2019). Guru belum menggunakan model dan metode belajar yang menarik sehingga belum menciptakan suasana belajar yang baik.

Peran media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik dan pelajar agar suatu proses belajar mengajar bisa dilakukan lebih mudah memahami materi, dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Dwi Saputra et al., 2022; Putri Ningrat et al., 2018). Namun, pemanfaatan media pelajaran pada pembelajaran belum digunakan dengan optimal. Pembelajaran di kelas mendorong anak untuk menghafal informasi tanpa mengetahui darimana informasi itu didapat. Pada kegiatan pembelajaran siswa juga tidak mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga pemahaman terhadap materi yang

disampaikan juga belum maksimal, yang mengakibatkan ketidak tercapainya tujuan pembelajaran. Inovasi penggunaan model dan metode pembelajaran juga belum diterapkan karena penggunaan metode ceramah sebagai metode belajar yang masih sering digunakan. Padahal pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik (Achmad et al., 2022; Mustikawati, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan dan juga melalui wawancara terhadap guru-guru mengenai nilai kompetensi pengetahuan pada muatan pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dari data yang sudah dihimpun maka ditemukan nilai keterampilan berbicara pada muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), untuk nilai yang berasal dari nilai rerata siswa dapat dituliskan dengan interval nilai. Angka 65 berarti nilai siswa belum mencapai ketuntasan. Siswa yang memperoleh nilai diatas 65 sebanyak 45,83%, siswa yang memperoleh nilai di bawah 65 sebanyak 54,17%.

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan atau metode pembelajaran di mana para siswa bekerja secara bersama-sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa saling berinteraksi, saling mendukung, dan berkolaborasi untuk memahami materi pelajaran, memecahkan masalah, atau menyelesaikan tugas-tugas belajar (Handayani & Nurlizawati, 2022; Jaya Wibawa & Suarjana, 2019). Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Kamaruddin & Yusoff, 2019; Yati & Amini, 2020). Dalam kaitannya dengan keberagaman kelompok pada model pembelajaran kooperatif, hal yang dapat dilakukan untuk memastikannya adalah melakukan sistem pengacakan dalam menentukan kelompok. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan dapat menambah aktivitas dan kreativitas dalam proses pembelajaran adalah kooperatif tipe *role playing*.

Komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri dari beberapa panel yang diperjelas oleh balon-balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi (Ambaryani & Airlanda, 2017; Lenz et al., 2022). Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik adalah sebuah gambar bercerita yang berurutan dan disajikan tanpa deretan kalimat yang panjang atau dengan kata lain secara ringkas dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang banyak diminati (Hardiyana, 2016; Muawanah & Muhid, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia sebelum siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audio visual dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audio visual (Sari & Saputro, 2014). Penelitian lain menyebutkan bahwa model Kooperatif Tipe *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Dewi, 2020). Keterbaruan dari penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu terletak pada media yang digunakan. Berdasarkan uraian yang telah diuraikan tersebut maka perlu dilaksanakan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia siswa kelas IV SD.

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Jenis perancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini termasuk dalam rancangan eksperimen semu atau *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Maciejewski, 2020). Pada bentuk *non-equivalent control group design*, terdapat dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai subjek penelitian yang akan dibandingkan. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan “*Non-equivalent Control Group Design*” yang ditunjukkan pada Gambar 1.

O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>	(eksperimen)
	X		
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>	(kontrol)

**Gambar 1.** Rancangan Penelitian *Non-equivalent Control Group Design*

Populasi dan sampel penelitian merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Populasi merupakan semua anggota kelompok yang digunakan peneliti sebagai subjek penelitian dalam satu tempat secara terencana yang menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu Teknik *simple random sampling* yang dirandom kelasnya sehingga setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus IX Yos Sudarso Denpasar Selatan pada Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 202 Siswa. Data populasi selengkapnya diuraikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Komposisi Populasi Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso

No	Nama Sekolah Dasar (SD)	Kelas	Banyak Siswa
1	SD Negeri 2 Sanur	IV	30
2	SD Negeri 5 Sanur	IV	30
3	SD Negeri 6 Sanur	IV	30
4	SD Negeri 10 Sanur	IV A	22
		IV B	23
		IV C	22
5	SD Negeri 12 Sanur	IV A	24
		IV B	21
<b>Banyak</b>			<b>202</b>

Syarat agar dapat dilakukan pengacakan adalah populasi harus setara. Oleh karena itu dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan Analisis Varians Satu Jalur (Anava A). Uji anava satu jalur dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan skor rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum dianalisis menggunakan Anava satu jalur terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dengan jenis observasi berstruktur, sebab dalam penelitian ini dilakukan penelitian terhadap ketelampilan berbicara siswa yang telah ditentukan indikator penilaiannya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, varian, skor maksimum, dan skor minimum, sedangkan analisis

statistik inferensial digunakan untuk menganalisis hipotesis yang diajukan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada penelitian ini adalah rubrik penilaian keterampilan berbicara. Kisi-kisi instrumen disajikan pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator	Aspek Kognitif	Penilaian	
			Jenis Tes	Bentuk Tes
Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh serta menyampaikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	Menirukan peran tokoh cerita rakyat dengan benar, aktualisasi jelas, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.	C6	Performance	Lisan
	Menceritakan tema, tokoh, alur, latar dalam e-komik cerita rakyat.	C6	Performance	Lisan
	Menceritakan nilai pesan moral dalam cerita rakyat dengan benar, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.	C6	Performance	Lisan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Dalam rancangan penelitian eksperimen, pertimbangan memilih subjek sangat penting, dan menjadi syarat utama dilakukannya penelitian. Diupayakan dalam penelitian yang melibatkan kelas eksperimen dan kontrol harus setara atau sama. Hasil yang diinginkan adalah karena faktor perlakuan, bukan karena faktor perbedaan kelompok subjek. Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu memberikan *pretest* kepada kedua kelompok yang menjadi sampel penelitian untuk menguji kesetaraan kelompok tersebut. Uji kesetaraan sampel pada penelitian ini diuji menggunakan rumus uji anava, dengan kriteria pengujian jika harga  $F_{hitung} < \text{harga } F_{tabel}$ . Rekapitulasi hasil uji kesetaraan disajikan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Rekapitulasi Uji Kesetaraan Populasi Menggunakan Uji Anava

Sekolah Dasar	Kelas	N	Nilai $X^2$ Hitung	Nilai $X^2$ Tabel	Simpulan
SD Negeri 2 Sanur	IV	30			
SD Negeri 5 Sanur	IV	30			
SD Negeri 6 Sanur	IV	30			
SD Negeri 10 Sanur	IVA	22	0.168	2.057	Setara
	IVB	23			
	IVC	22			
SD Negeri 12 Sanur	IVA	24			
	IVB	21			

Data yang disajikan pada [Tabel 3](#), menunjukkan bahwa dari kelima sekolah dinyatakan setara. Langkah selanjutnya akan dilakukan penentuan penggunaan sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara pengundian. Berdasarkan hasil pengundian diperoleh dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian yaitu satu kelas eksperimen dan

satu kelas kontrol. Setelah sampel diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis deskriptif dari keterampilan bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dirangkum pada Tabel 4.

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia**

Analisis Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia							
Kelas	Hasil	Variabel	Mean	Std. Deviasi	Varians	Skor Min.	Skor Maks.
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	60,18	11,545	133,298	40	80
Kontrol	<i>Pre-test</i>	Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	56,83	11,135	123,993	40	72
Eksperimen	<i>Post-test</i>	Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	80,81	7,625	58,155	68	92
Kontrol	<i>Post-test</i>	Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	66,833	10,041	100,841	48	84

Dari Tabel 4 diperoleh deskripsi data hasil penelitian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka dilakukan pengujian asumsi yang sesuai dengan statistik inferensial yang digunakan. Dua asumsi yang perlu dipertimbangkan adalah normalitas sebaran data dan homogenitas variansi dari kedua kelompok. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas sebaran data dengan teknik Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk mengetahui apakah uji hipotesis dengan statistik parametrik dapat dilakukan atau tidak. Rekapitulasi hasil pengujian normalitas data *pre-test* dan *post-test* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sampel penelitian disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas**

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data			
Kelompok	Nilai  Ft-Fs  Maksimum	Nilai Tabel Kolmogorov-Smirnov	Kesimpulan
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	0,081	0,281	Data Berdistribusi Normal
<i>Pre-Test</i> Kontrol	0,141	0,269	Data Berdistribusi Normal
<i>Post-Test</i> Eksperimen	0,099	0,281	Data Berdistribusi Normal
<i>Post-Test</i> Kontrol	0,105	0,269	Data Berdistribusi Normal

Pada data yang disajikan di [Tabel 5](#), diperoleh nilai  $|F_t - F_s| \leq$  nilai  $F_{tabel}$  *Kolmogoro-Smirnov*, sehingga dinyatakan data berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis uji homogenitas varians dengan menggunakan uji F (fisher) yang disajikan pada [Tabel 6](#).

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas Varians					
Data	Kelompok Sampel	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
<i>Pre-test</i>	Eksperimen	133,299	1,075	2,035	Homogen
	Kontrol	123,993			
<i>Post-test</i>	Eksperimen	58,1558	1,733	2,035	Homogen
	Kontrol	100,841			

Sesuai dengan data pada [Tabel 6](#) terkait pengujian homogenitas *pretest* diperoleh nilai  $F_{hitung} = 1,075$ . Adapun nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2,035, sehingga perbandingan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,075 < 2,035$  maka data homogen. Hasil dari pengujian homogenitas *posttest* diperoleh nilai  $F_{hitung} = 1,733$ . Adapun nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2,035, sehingga perbandingan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,733 < 2,035$  maka data homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis untuk menguji hipotesis yang diajukan.

## Pembahasan

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa diketahui model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik baik diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya perbaikan terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa ([Kustianingsari & Dewi, 2021](#); [Sari & Saputro, 2014](#)). Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang diperoleh telah memenuhi uji prasyarat analisis, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan rumus *polled varians*. Hasil analisis uji hipotesis menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kedua kelompok kelas. Hal ini dibuktikan dengan analisis uji-t diperoleh  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik dengan kelompok siswa dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD ([Kustianingsari & Dewi, 2021](#); [Sari & Saputro, 2014](#)).

Hasil perolehan skor keterampilan berbicara siswa pada kedua kelompok yang awalnya memiliki kemampuan yang setara namun setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan, perolehan skor keterampilan berbicara mengalami perbedaan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang memiliki rata-rata tinggi yaitu 80,81 sehingga hasil ini lebih baik apabila dibandingkan dengan keterampilan berbicara siswa kelas kontrol yang memiliki rata-rata sedang yaitu 66,83. Perbedaan hasil keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan oleh perlakuan, yaitu berupa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik yang diberikan pada kelas kontrol. Dalam pembelajaran konvensional, interaksi antara guru dan siswa lebih terbatas, dengan fokus utama pada pemberian materi pelajaran melalui ceramah, diskusi terbatas, dan tugas-tugas

yang bersifat rutin (Angga et al., 2020; Ivanović et al., 2013). Meskipun metode ini masih digunakan dalam banyak institusi pendidikan, kritik telah muncul terhadap pendekatan ini karena kurangnya ruang untuk pengembangan kreativitas siswa, kurangnya perhatian terhadap gaya belajar individu, dan keterbatasan dalam mengembangkan keterampilan interpersonal serta berpikir kritis (Corredor et al., 2014; Sone, 2021).

Pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik berjalan dengan optimal dan kondusif. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik memiliki proses pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi (Dasi & Putra, 2022; Sari & Saputro, 2014). Sehingga siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama dalam kelompok. Siswa juga dapat bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh serta dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Hal tersebut dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam memerankan suatu tokoh yang dapat meningkatkan kesadaran terhadap nilai dan keyakinan siswa serta hal tersebut dapat memberi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena terdapat peran yang harus dijalankan (Gordon & Sehirra, 2011; Kartini, 2007). Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran langsung, karena dalam proses pembelajarannya siswa yang biasa tidak aktif menjadi lebih aktif sebab mereka dituntut untuk menguasai dan mengembangkan kemampuan dalam dirinya pada materi yang sedang dipelajari (Sari & Saputro, 2014; Tuken, 2016).

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerjasama dan interaksi antara siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil yang berbeda-beda, dan masing-masing anggota kelompok memiliki peran aktif dalam proses belajar (Dopo & Ismaniati, 2016; Putra et al., 2018). Media e-komik digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan cara menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk komik elektronik, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Hasanah & Supriansyah, 2022; Schunk & DiBenedetto, 2020). Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

Implikasi dari penelitian ini adalah secara praktis, penggunaan model kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik sudah terbukti dapat mempengaruhi keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa menjadi lebih baik. Saran yang dapat diberikan adalah menggunakan berbagai model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam merancang suatu pembelajaran untuk dapat memotivasi dan memfasilitasi potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Inovasi pembelajaran dapat berupa penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran yang inovatif.

Keterbatasan pada penelitian ini yakni hanya meneliti kompetensi keterampilan Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu dalam penelitian ini hanya menggunakan model penelitian kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik. Sehingga rekomendasi dari keterbatasan tersebut diharapkan pada penelitian lain dapat melakukan penelitian dengan cakupan materi dan target penelitian yang lebih luas. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan dan basis yang berbeda.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbantuan media e-komik dengan kelompok siswa dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD. Model ini bermanfaat untuk mengatasi sistem pembelajaran yang cenderung pasif, dengan mengedepankan inisiatif siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>.
- Agustina, L., Kusmiyati, K., & Silver, S. T. E. (2022). Peranan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Meningkatkan Keterampilan Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMKN 2 Bangkalan. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25217/jtep.v0i0.1894>.
- Alwi, N. A., Agasi, D., Kharisna, F., & Perdana, A. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6055–6061. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1843>.
- Amalia, D., & Husna, N. (2020). Introvert Learners' Need Analysis of English-Speaking Activity. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 6(2). <https://doi.org/10.15408/ijee.v6i2.15466>.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 43–59. <https://doi.org/10.37729/jpse.v3i1.3853>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Bilqis, Syachruraji, A., & Taufik, M. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam antara Model Problem Based Learning dengan Model Pembelajaran Langsung. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 147–155. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v2i2.794>.
- Corredor, J., Gaydos, M., & Squire, K. (2014). Seeing Change in Time: Video Games to Teach About Temporal Change in Scientific Phenomena. *J Sci Educ Technol*, 2(3), 324–343. <https://doi.org/10.1007/s10956-013-9466-4>.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. B. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4311>.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>.
- Dopo, F. B., & Ismaniati, C. (2016). Persepsi guru tentang digital natives, sumber belajar digital dan motivasi memanfaatkan sumber belajar digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8280>.

- Dwi Saputra, A., Nurul Fauziah, F., Suwandi, S., & Artikel, S. (2022). Pemanfaatan materi ajar bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal di SMA Negeri 1 Karanganyar (Utilization of Indonesian language teaching materials containing local wisdom at SMA Negeri 1 Karanganyar. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2), 335–348. <https://doi.org/http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>.
- Gordon, E., & Sehirra, S. (2011). Playing with Empathy: Digital Role-Playing Games in Public Meetings. *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies*, 179–185.
- Hambali, U. N., Natsir, R. Y., & Nasir, N. (2023). Tinjauan Literatur tentang Integrasi Teknologi dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Bahasa Inggris. *Jurnal Dieksis ID*, 3(2), 128–141. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.2.2023.346>.
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24235/awлады.v2i1>.
- Hasanah, V., & Supriansyah, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Berbantu Media Audio Visual Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6893–6899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3411>.
- Hayati, N. (2021). Implikasi Aspek Keterampilan Berbahasa Indonesia Terhadap Linguistik Sinkronis Pada Buku Tematik Kelas IV SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.26418/ekha.v3i2.41407>.
- Ivanović, M., Putnik, Z., Komlenov, Ž., Welzer, T., Hölbl, M., & Schweighofer, T. (2013). Usability and privacy aspects of moodle: Students' and teachers' perspective. *Informatica (Slovenia)*, 37(3), 221–230. <https://www.informatica.si/index.php/informatica/article/download/451/455>.
- Jaya Wibawa, I. M. A., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 115. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665>.
- Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills. *Creative Education*, 10(12), 2529–2539. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012180>.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5. [http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN\\_DASAR/Nomor\\_8-Oktober\\_2007/Penggunaan\\_Metode\\_Role\\_Playing\\_untuk\\_Meningkatkan\\_Minat\\_Siswa\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Pengetahuan\\_Sosial\\_di\\_Kelas\\_V\\_SDN\\_Cileunyi\\_I\\_Kecamatan\\_Cileunyi\\_Kabupaten\\_Bandung.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf).
- Karuniasih, N. L. A. G. (2022). Exploring Readiness of Teachers Toward English Remote Teaching. *Journal of Educational Study*, 1(3), 134–149. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i3.204>.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.

- Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9. <https://core.ac.uk/download/pdf/230607407.pdf>.
- Lenz, C., Gebauer, B., Hladschik, P., Rus, C., & Valianatos, A. (2022). *Reference framework of competences for democratic culture: Teacher reflection tool*. Council of Europe Publishing.
- Lubis, A. H. (2018). Integrasi TIK dalam Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia Abad Ke-21: Mitos dan Realita. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.16738>.
- Maciejewski, M. L. (2020). Quasi-experimental design. *Biostatistics and Epidemiology*, 4(1). <https://doi.org/10.1080/24709360.2018.1477468>.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>.
- Mustikawati, R. (2015). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014-2015. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2(1), 41–56. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/457>.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1p11.250>.
- Putra, A., Pujani, P., & Juniartina, P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 1(2), 80–90. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17215>.
- Putri Ningrat, S., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>.
- Sari, K. W., & Saputro, S. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96–104. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3717>.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832. <https://doi.org/10.4103/0019-5154.182410>.
- Sone, E. M. (2021). The Folktale and Social Values in Traditional Africa. *Eastern African Literary and Cultural Studies*, 4(2), 142–159. <https://doi.org/10.1080/23277408.2018.1485314>.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME : Journal of Management*, 3(3), 84–94. <https://doi.org/10.2568/YUM.V3I3.828>.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing di Kelas VI SDN IV Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(2), 123–129. <http://eprints.unm.ac.id/19018/>.
- Wahyuningsih, S., & Kaharuddin. (2019). Interferensi Bahasa Daerah Dan Bahasa Indonesia Terhadap Penggunaan Bahasa Arab. *JURNAL Al-Al'idah*, 3(2), 90–100. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i02.1275>.
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.335>.