

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBANTU MEDIA BONEKA
TANGAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Berliana Wahyu Putri Arwanda¹, Nurul Isti'faroh²
berliana.21217@mhs.unesa.ac.id¹, nurulisti'faroh@unesa.ac.id²
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter seseorang (Diana, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Jenangan 1 Ngawi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk 15 peserta didik. penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata post-test kelompok eksperimen (85,3) yang lebih unggul dibanding kelompok kontrol (60). Hasil uji-t menunjukkan dengan kriteria jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha. Dan jika > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dengan demikian, Ho ditolak dan H₁ diterima, yaitu penggunaan bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Selain aspek kognitif, penerapan bermain peran juga turut meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa, yaitu siswa lebih aktif, percaya diri, kreatif, dan mampu menyampaikan gagasan secara lisan di depan kelas.

Kata Kunci: Bermain Peran, Boneka Tangan, Keterampilan Bicara.

ABSTRACT

Education is a learning process that involves interaction between teachers and students in activities that improve a person's knowledge, skills, and character (Diana, 2022). This study aims to measure the effect of game-based learning methods on the speaking skills of fifth-grade students at SDN Jenangan 1 Ngawi in Indonesian language lessons for 15 students. This study is an experimental study. Based on the research findings and discussion outlined, it can be concluded that the use of the role-playing learning model in the Indonesian language subject can improve students' speaking skills. This is evidenced by the difference in the post-test average of the experimental group (85.3), which is superior to the control group (60). The t-test results show that if the sig. (two-tailed) < 0.05, then Ho is rejected and Ha is accepted. If > 0.05, then Ho is accepted and Ha is rejected. Thus, Ho is rejected and H₁ is accepted, meaning that the use of role-playing has a significant effect on students' speaking skills. In addition to cognitive aspects, the application of role-playing also enhances students' affective and psychomotor aspects, as students become more active, confident, creative, and able to express their ideas verbally in front of the class.

Keywords: Role Playing, Hand Puppets, Speaking Skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter seseorang (Diana, 2022). Menurut (Prabawati et al., 2023) pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga mencakup pengembangan moral, etika, serta keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dengan masyarakat Pendidikan juga harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi teknologi (Istiq'faroh, Suhardi, & Mustadi, 2020).

Pendidikan formal terjadi di sekolah-sekolah dan institusi akademik lainnya, dengan kurikulum yang terstruktur dan diajarkan oleh guru atau dosen yang telah terlatih. Pendidikan formal memiliki berbagai mata pelajaran yang harus di pelajari peserta didik, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Anisa et al., 2023). Proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi juga mencakup berbagai pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik melalui kegiatan, diskusi, eksperimen, atau eksplorasi mandiri. Pembelajaran bersifat dinamis dan partisipatif, di mana peserta didik berperan aktif dalam memperoleh dan mengkonstruksi pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Majuwita & Muryanti, 2022).

Menurut (Rahayu & Suryani, 2022) tujuan utama pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata (Lase et al., 2023). Selain itu menurut (Mujtahidin et al., 2024) berpendapat pembelajaran juga bertujuan membentuk sikap dan nilai-nilai positif, seperti rasa tanggung jawab, disiplin, serta keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga relevan dengan kebutuhan dan minat peserta didik, serta dapat menstimulasi rasa ingin tahu mereka.

Pembelajaran juga melibatkan penggunaan strategi dan metode yang bervariasi, mulai dari ceramah, diskusi, hingga pendekatan dengan menggunakan media pembelajaran dan permainan. Dengan memanfaatkan berbagai metode, guru dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan inklusif. Media pembelajaran adalah bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar (Febriana et al., 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam mengkomunikasikan materi pelajaran sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rina et al., 2023).

Menurut (Rukayah et al., 2024) mengatakan keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada relevansi dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta materi yang diajarkan. Guru perlu memilih media yang tepat, mengintegrasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai, dan memastikan bahwa media tersebut dapat diakses dengan mudah oleh semua peserta didik. Selain itu, media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian siswa, mudah dipahami, dan mampu mengajak mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang semakin beragam, pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sering kali dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan pada tanggal Jumat, 20 September 2024 oleh peneliti, yang dihadapi guru di SDN Jenangan 1 Ngawi khususnya kelas V Sekolah Dasar adalah rendahnya minat belajar siswa dalam menyampaikan gagasan dan

pendapat dengan jelas. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh siswa di jenjang sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menuntut adanya solusi yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini.

Peneliti berupaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan peran tertentu dalam suatu situasi atau skenario tertentu, metode ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, melibatkan emosi, dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam melalui simulasi dunia nyata (Sumayana et al., 2021). Karakteristik siswa sekolah dasar umumnya menyukai aktivitas yang mengandung unsur permainan. Melalui bermain peran, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi pelajaran.

Alasan peneliti memilih metode bermain peran dalam penelitian ini didasarkan pada keinginan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SDN Jenangan 1 Ngawi, terutama dalam hal minat dan keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang merasa bahwa pelajaran Bahasa Indonesia sering kali membosankan dan kurang menantang, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menerapkan bermain peran, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Jenangan 1 Ngawi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal inovasi pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru-guru di SDN Jenangan 1 dan sekolah-sekolah lainnya mengenai pentingnya penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Adapun keterampilan bahasa yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelancaran, kosakata, struktur kalimat, pelafalan, dan intonasi. Pertama adalah kelancaran, dimana artinya adalah peserta didik dapat berbicara dengan lancar, tanpa banyak jeda atau pengulangan yang tidak perlu. Kedua adalah kosakata, dalam hal ini peserta didik harus menggunakan kosakata yang luas dan sesuai dengan konteks cerita yang telah diberikan. Ketiga adalah struktur kalimat, dalam bercerita berbantuan boneka tangan, peserta didik harus dapat menyusun kalimat dengan tata bahasa yang benar. Selanjutnya adalah pelafalan, dimana peserta didik dapat mengucapkan kata-kata dengan jelas dan benar. Terakhir adalah intonasi, peserta didik harus mampu menggunakan intonasi yang tepat untuk menyampaikan makna dan ekspresi.

Dengan demikian, pemilihan judul penelitian "Pengaruh Bermain Peran Berbantu Media Boneka Tangan Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Jenangan" didasarkan pada urgensi untuk mengatasi rendahnya keterampilan berbicara siswa melalui pendekatan yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan yang ada dan mendorong penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif. Quasi experiment dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran yang berbantu media boneka tangan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Penelitian quasi experiment atau eksperimen semu adalah jenis penelitian eksperimental di mana peneliti melakukan intervensi pada variabel tertentu tanpa melibatkan kontrol penuh atas variabel lain yang relevan, terutama dalam hal pengacakan subjek penelitian ciri utama dari quasi experiment adanya kelompok perlakuan (treatment group) dan kelompok kontrol (control group) (Ilham et al., 2023).

Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data berupa angka atau statistik untuk mengukur, membandingkan, dan menguji hipotesis, pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan data yang objektif dan dapat digeneralisasi, sering menggunakan instrumen seperti survei, tes, kuesioner, atau eksperimen untuk mengumpulkan data (Taemnanu et al., 2022).

Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran berbantu media boneka tangan sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional yang telah di terapkan guru. Berikut adalah desain penelitian yang akan digunakan.

Tabel 1. Perbandingan kelompok eksperimen dan kelas kontrol

Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan : O₁ : *Pretest kelas eksperiment*
X : *Perlakuan menggunakan metode bermain peran berbantu media boneka tangan*
O₂ : *Hasil belajar siswa kelas eksperimen*
O₃ : *Pretest kelas Kontrol*
O₄ : *Hasil belajar siswa kelas kontrol*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model bermain peran berbantuan boneka tangan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri Jenangan, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi. Penerapan model bermain peran ini dilakukan pada kelas eksperimen (5b) dengan jumlah 15 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata kelas kontrol adalah 42 dan kelas eksperimen adalah 67,8 berdasarkan varian yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan model yang berbeda pada materi pemerintahan pusat. Kemudian diperoleh hasil post test dan pre test pada kelas kontrol dengan rata-rata 60 dan kelas eksperimen sebesar 85,7. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, bahwa kelas yang diberikan model dengan metode ceramah memiliki hasil post test yang rendah dibandingkan kelas yang diberikan perlakuan bermain peran berbantuan boneka tangan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal tersebut artinya ada pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan boneka tangan terhadap keterampilan berbicara. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ketika sebelum perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji-t juga mendukung temuan tersebut, yang menyatakan taraf

signifikan nilai sig. (2-tailed) sebesar $<0,001$. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Slavin (2009) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan percaya diri saat belajar. Hal tersebut dibuktikan juga melalui observasi dan dokumentasi, dimana siswa yang belajar menggunakan metode bermain peran tampak lebih antusias, lebih mampu menyampaikan gagasan secara rinci, dan lebih percaya diri tampil di depan kelas. Dalam proses pembelajaran, peserta didik diberi peran sesuai skenario, kemudian diminta untuk menggunakan bahasa Indonesia secara kreatif dan komunikatif. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk belajar bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga belajar mengungkapkan perasaan, gagasan, dan pendapat secara rinci dan terstruktur.

Penguatan terhadap penelitian ini juga tampak pada aspek kualitatif, yaitu terjadi perbedaan sikap dan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif, lebih sering mendengarkan, dan jarang diberi kesempatan untuk berbicara. Hal ini terjadi karena pendekatan konvensional masih didominasi oleh peran guru (teacher center). Sebaliknya, pada pembelajaran bermain peran, siswa diberi ruang yang luas untuk aktif, belajar sambil bermain peran, dan belajar dari masalah atau situasi yang terjadi, sehingga terjadi pergeseran pembelajaran dari teacher center menjadi student center. Hal inilah yang turut mendorong siswa lebih terampil berbicara dan mampu menggunakan kosa kata, kalimat, dan intonasi yang sesuai. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, konstruktivisme membuat peserta didik akan terlibat secara aktif dan memerankan suatu situasi atau cerita, membangun pemahaman mereka sendiri yang berkaitan dengan konsep yang telah dipelajari, hingga menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sebaya. Penggunaan metode bermain peran berbantuan boneka tangan dapat memfasilitasi proses ini dengan cara memberikan representasi visual dan fisik dari karakter atau situasi, serta memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai perspektif dan peran dengan lebih kreatif dan menyeluruh.

Hasil dari implementasi metode pembelajaran bermain peran berbantuan boneka tangan yang pertama adalah adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik, dimana pada implementasi metode bermain peran berbantuan boneka tangan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan skor siswa dalam aspek kelancaran berbicara, pemilihan kosakata, kejelasan struktur kalimat, pelafalan yang benar, dan intonasi saat menyampaikan kalimat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan dapat memfasilitasi perkembangan kemampuan berbahasa siswa secara lebih optimal.

Selanjutnya adalah peserta didik lebih berani dan percaya diri di depan umum. Boneka tangan berfungsi sebagai media bantu yang membuat siswa merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan dialog. Mereka tidak merasa canggung karena seolah-olah yang “berbicara” adalah tokoh bonekanya. Hal ini berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa yang sebelumnya pemalu atau pasif dalam kegiatan berbicara. Selain itu, dengan penerapan media boneka tangan, tentunya pembelajaran akan lebih menyenangkan dan interaktif. Peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran karena metode bermain peran terasa seperti bermain sambil belajar. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan interaksi antarsiswa meningkat. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung keterampilan sosial maupun bahasa siswa. Di sisi lain, tentunya perkembangan dalam penggunaan bahasa akan terstruktur, karena melalui latihan dan skenario yang disediakan peserta didik dapat belajar menggunakan kalimat yang benar secara tata bahasa, penggunaan kosa kata yang lebih variatif, serta dapat berlatih menyampaikan dialog dalam konteks yang spesifik. Adanya penerapan metode boneka tangan tersebut juga memudahkan guru dalam mengamati dan menilai keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Metode ini memberikan ruang bagi guru untuk menilai keterampilan berbicara secara langsung dan

nyata. Guru dapat mengamati aspek-aspek seperti kejelasan pelafalan, ekspresi, kelancaran berbicara, serta intonasi melalui performa siswa selama bermain peran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Cahyani et al., 2022) yang berjudul “Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa” menyatakan bahwa kemampuan berbicara menjadi faktor yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak sedari dini, karena kemampuan bicara yang baik akan memudahkan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain. Penelitian tersebut bertujuan guna mengetahui pengaruh dari media boneka tangan terhadap kemampuan dasar anak yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain one group pretest ana post test. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media boneka tangan dapat mempengaruhi kemampuan berbicara anak dengan hasil analisis paired samples test dengan nilai $0,00 < 0,05$. Sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa boneka tangan mempengaruhi kemampuan berbicara anak.

Penelitian ini dan penelitian tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky yang memandang bahwa peserta didik yang aktif dapat menciptakan struktur-struktur kognitif dalam berinteraksi dengan sekitar. Teori ini menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik harus aktif dalam pengembangan pengetahuan mereka, dan dapat bertanggung jawab terhadap hasil pembelajaran (Sutisna, 2020). Keaktifan peserta didik sangat membantu diri mereka dalam lingkup kognitif sehingga pembelajaran akan terarah pada *experimental learning*. *Experimental learning* adalah proses adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit atau diskusi yang dikembangkan menjadi sebuah konsep baru. Bermain peran berbantuan boneka tangan sangat memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan aktif dan memberikan kesempatan peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi pembelajaran.

Menurut Vygotsky teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah pengetahuan yang tidak dapat dipindahkan secara langsung dari guru ke peserta didik (Baharuddin, 2008). Namun, pengetahuan lebih diutamakan pada proses konstruksi (merancang) sendiri pengetahuan melalui asimilasi dan akomodasi. Artinya peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya sendiri berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki setiap individu. Dengan kata lain, peserta didik tidak diharapkan sebagai kotak kosong yang harus diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan keinginan dari guru.

Selain aspek keterampilan berbicara, penggunaan bermain peran juga turut melatih aspek lain, yaitu kerja sama, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa. Hal ini terjadi karena pada saat bermain peran, siswa belajar bergotong royong, mencari solusi masalah, dan belajar dari perbedaan peran masing-masing, sehingga terjadi proses belajar yang lebih luas dan holistik. Dengan kata lain, bermain peran bukan hanya berguna untuk aspek kognitif, tapi juga aspek afektif dan psikomotor siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran berbantuan boneka tangan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SDN Jenangan. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata post-test kelompok eksperimen dan kontrol, uji-t yang signifikan, dan terjadi peningkatan keaktifan, kerja sama, dan keberanian siswa saat belajar. Dengan demikian, bermain peran dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang kreatif dan inovatif demi tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu menyampaikan gagasan, perasaan, dan pendapat secara lisan dengan baik, lancar, dan percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa.

1. Penggunaan model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata post-test kelompok eksperimen (85,3) yang lebih unggul dibanding kelompok kontrol (60). Hasil uji-t menunjukkan dengan kriteria jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a . Dan jika > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yaitu penggunaan bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.
2. Setelah penerapan metode bermain peran berbantu boneka tangan, terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V secara signifikan. Sebelum penerapan, siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan berbicara dengan pelafalan serta struktur kalimat yang kurang tepat. Setelah penerapan, siswa menjadi lebih berani, lancar berbicara, mampu menggunakan kosakata yang lebih bervariasi, serta memperbaiki pelafalan dan intonasi. Hasil posttest menunjukkan bahwa metode ini efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara menyeluruh.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran demi perbaikan dan keberhasilan pembelajaran di masa mendatang, yaitu.

1. Bagi Guru
Diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran bermain peran sebagai variasi pendekatan pembelajaran, khususnya pada materi bahasa Indonesia, demi meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, guru juga disarankan lebih kreatif dan inovatif saat menyampaikan materi, sehingga siswa lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi belajar.
2. Bagi Sekolah
Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas yang dibutuhkan, seperti menyediakan media atau boneka tangan, ruang belajar yang nyaman, dan pelatihan untuk guru. Hal ini demi terciptanya proses belajar yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa.
3. Bagi Siswa
Siswa diharapkan lebih aktif dalam kegiatan bermain peran karena dapat menjadi sarana latihan berbicara yang menyenangkan. Kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan menyampaikan ide secara lisan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Bagi peneliti yang ingin melaksanakan penelitian serupa, disarankan mengembangkan atau memodifikasi model bermain peran, misalnya menggabungkan bermain peran dengan teknologi atau media lain. Hal ini dimaksudkan agar dapat menemukan pendekatan yang lebih kreatif dan sesuai kebutuhan belajar siswa, demi tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 733–743.
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV.

- Journal of Education Research, 5(1), 807–814.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. Journal of Education Research, 5(1), 807–814.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 8(1), 22–35.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. Jurnal Wawasan Pendidikan, 3(1), 427–439.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Cahyani, A., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. Journal of Classroom Action Research, 4(2).
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1683>
- Diana, H. (2022). Game based learning berbantuan media board game klaster untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 6(2), 661–676.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Fauziah, S. H., Rahmah, N. M., Aini, A. Q., & Febriyani, N. (2024). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan-Ciamis. Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 2(2), 191–209.
- Febriana, A., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Ular Tangga Tematik (Utatik) Terhadap Pemahaman Konsep Tema 8 Subtema 3 Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 10(1), 175–187.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3144>
- Ilham, A., Rival, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. DIKMAS: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian, 3(4), 901–914.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.901-914.2023>
- Khotimah, K., Mustaji, & Jannah, M. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Dan Emosi Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 8(2), 223–235. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.350>
- Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Journal on Education, 06(01), 4301–4308.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3507>
- Majuwita, N., & Muryanti, E. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. Early Childhood : Jurnal Pendidikan, 6(1), 57–66.
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. Berajah Journal, 4(3), 503–510.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.342>
- Nugraha, B. F. M., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda. Indonesian Research Journal on Education Web, 4(4), 181–186.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1029>
- Nurfathanah, N., Fahrudin, F., Jaelani, A. K., & Astawa, I. M. S. (2023). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak dan Sosial Kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(4), 2356–2363.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1710>
- Oktaviani, N., & Nuzulia Armariena, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Hand Puppet (Boneka Tangan) Sebagai Motivasi Keterampilan Bercerita Siswa SD Negeri Palembang. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 1350–1359.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1437>
- Prabawati, A., Nisa, A. F., & Nurawati, H. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Kelas 2 SD Sokowaten Baru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1).
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12038>
- Rina, M., Johari, I., & Azwar, S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kutacane Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i2.315>
- Rukayah, R., Kadir, A., & Nurjaya, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Tunreng Tellue Kabupaten Bone. *Global Journal Education and Learning*, 1(2), 112–122.
- Saputri, P. D., Laksana, S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 320–326.
- Sumayana, Y., Sutarmanto, S., & Ningsih, D. R. (2021). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Ekonomi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 260–264. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.917>
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1644–1652. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1180>
- Taemnanu, A., Meha, A. M., & Tnunay, P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SMP Negeri 1 Kupang Tengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 5(1), 18–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/juses.v5i1p18-23>
- Ulfa, Efrika Marsya, Nafisa Nuri, Adinda Febi, Puspita Sari, Fadhiatul Baryroh, Z Rosyid Ridlo, and Sri Wahyuni. 2022. “Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL BASICEDU* 6 (6): 9344–55. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>. ADDIN Mendeley Bibliography CSL_BIBLIOGRAPHY.
- Wardono, M. S., & Kurniawati, R. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas 1 SD Labschool Unesa. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 3).