

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN ARTIFICIAL  
INTELLIGENCE IMAGE GENERATOR TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Happy Anugraheni Nursawitri<sup>1</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>2</sup>**  
[happy.21198@mhs.unesa.ac.id](mailto:happy.21198@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [nurulistiqfaroh@unesa.ac.id](mailto:nurulistiqfaroh@unesa.ac.id)<sup>2</sup>  
**Universitas Negeri Surabaya**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana metode role playing berbantuan Artificial Intelligence (AI) Image generator mempengaruhi kemampuan berbicara siswa di Kelas V Sekolah Dasar. Siswa memiliki keterampilan berbicara yang buruk, yang disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran kelas, yang merupakan latar belakang penelitian ini. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan, dan desain quasi-eksperimen yang digunakan adalah desain Grup Kontrol Non-Equivalent. Siswa SDN Mrutuk 2 Tuban kelas V, yang berfungsi sebagai kelas eksperimen, dan siswa SDN Mrutuk 1 Tuban kelas kontrol, adalah subjek penelitian ini. Lembar observasi, soal tes pre- dan post-test adalah alat yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan keterampilan berbicara pada kelas eksperimen setelah diterapkan metode role playing berbantuan AI Image generator. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 61,3% pada kelas eksperimen (kategori sedang–tinggi), sementara kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 12,67% (kategori rendah). Uji validitas dan reliabilitas konstruk posttest juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan nilai AVE > 0,50 dan Composite Reliability > 0,70. Nilai R-Square sebesar 0,851 menandakan bahwa metode yang digunakan memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara, serta memperkuatnya dengan integrasi teknologi AI. Diharapkan penerapan metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif dalam pengembangan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Role Playing, Keterampilan Berbicara, Ai Image Generator

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the role playing method assisted by an Artificial Intelligence (AI) Image generator on the speaking skills of fifth-grade elementary school students. The research is based on the problem of low speaking skills among students, primarily due to the lack of innovation in teaching methods. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using the Nonequivalent Control Group Design model. The research subjects were students of class V at SDN Mrutuk 2 Tuban as the experimental group and SDN Mrutuk 1 Tuban as the control group. The instruments used included observation sheets, and pretest and posttest items. The results showed a significant improvement in speaking skills in the experimental class after the implementation of the role playing method supported by the AI Image generator. This was evidenced by an average N-Gain score of 61.3% (moderate to high category) in the experimental group, compared to only 12.67% (low category) in the control group. Construct validity and reliability tests of the posttest showed strong results, with AVE values > 0.50 and Composite Reliability > 0.70. The R-Square value of 0.851 indicated a strong contribution of the method to improving students' speaking skills. This research supports previous findings on the effectiveness of role playing in enhancing speaking abilities and strengthens them by integrating AI technology. The method is recommended as an innovative alternative to support the development of language skills in elementary school students.*

**Keywords:** Role Playing, Speaking Skills, Ai Image Generator.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu komponen yang berperan penting dalam pengembangan bangsa. Pendidikan juga merupakan agen perubahan dalam kemajuan pola pikir manusia dan pembaharuan (Yusnarti dan Suryaningsih, 2021). Kemajuan pendidikan juga ditentukan dengan kualitas sumber daya manusia (SDM), di mana manusia sebagai objek utama sumber daya yang berperan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan bangsa. Pendidikan tidak hanya tentang masa sekarang, namun pendidikan juga tentang masa mendatang, oleh karena itu sumber daya manusia yang merupakan objek agen perubahan pendidikan dipersiapkan lebih tangguh, aktif, partisipasif, serta kompetitif sebagai antisipasi perubahan (Hasan et al., 2023). Peningkatan kemampuan setiap individu dapat dilakukan melalui metode pembelajaran yang sesuai.

Metode pembelajaran merupakan cara yang menjembatani pendidik dalam melaksanakan tugas beserta fungsinya dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pertiwi, Nurfatimah dan Hasna, 2022). Menurut Karlina dan Rasam, (2020) mengatakan bahwa ketepatan metode belajar yang digunakan pendidik dapat memengaruhi keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pemilihan metode belajar yang tepat juga mampu meningkatkan hasil belajar. Di Indonesia masih banyak digunakan metode pembelajaran dengan cara ceramah atau pembelajaran yang terpusat pada guru. Metode yang efektif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran yang berperan aktif dalam kegiatan belajar, baik secara fisik maupun mental dengan menggunakan potensi secara optimal (Hidayati dan Mangkurat, 2022). Metode pembelajaran aktif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan bangsa, kemampuan berbahasa adalah salah satu keterampilan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini.

Bahasa merupakan suatu hal mendasar bagi pengetahuan manusia. Kemampuan berbahasa dapat diperoleh dengan beberapa pelatihan (Solihin, Nurul Istiq'faroh, et al., 2024). Dalam pembelajaran berbahasa terdapat empat komponen yang perlu dikembangkan, komponen tersebut meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Damayanti, Nurani dan Mahendra, 2023). Keempat komponen tersebut merupakan dasar yang perlu dikembangkan sejak dini, keterampilan berbahasa sangat berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran setiap individu, setiap dasar dari keterampilan berbahasa dapat menentukan kemampuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran yang lebih tinggi. Keterampilan berbicara merupakan aspek dasar yang cukup penting dalam pembelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam media komunikasi lisan yang efektif (Lubis dan Nasution, 2024). Pada zaman sekarang banyak siswa yang kurang terampil dalam mengomunikasikan pendapatnya. Artinya keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dimiliki setiap individu dalam menyampaikan pendapat, ide atau pemikiran kepada orang lain untuk bisa dipahami (Latifah dan Mujianto, 2020). Menurut Tarigan dalam (Marzuqi, 2019) keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata – kata untuk mengungkapkan, menyatakan, mengekspresikan, serta menyampaikan gagasan pikiran. Menurut Hurlock, proses pembelajaran berbicara melibatkan tiga tahap yang saling terkait, yaitu pengucapan kata, penguasaan kosakata, dan penyusunan kalimat. Kemampuan berbahasa ini dapat dilatih baik di rumah maupun di sekolah. Di sekolah, kemampuan tersebut ditingkatkan melalui berbagai aktivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. (Chadijah, 2023).

Melalui observasi pada tanggal 30 September 2024, di SDN Mrutuk 2 Tuban. Menyatakan bahwa, menurut pernyataan guru kelas V, yang terjadi di lapangan adalah siswa banyak yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Banyak siswa yang tidak berani

mengungkapkan pendapat, malu bertanya, bahkan Ketika pembelajaran tanya jawab atau diskusi siswa cenderung diam dikarenakan tidak berani mengutarakan gagasan pikiran. dari pernyataan guru kelas diperoleh data awal sebanyak 13 siswa dari 24 siswa masih dalam kategori tidak lancar berbicara dari jumlah keseluruhan siswa kelas V. Hal ini menunjukkan bahwa presentase keterampilan berbicara di SDN Mrutuk 2 Tuban ini masih rendah, serta penerapan metode dalam pembelajaran yang bervariasi belum maksimal. Hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil observasi dapat diperoleh suatu permasalahan, salah satu inovasi yang dapat dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Metode yang sesuai dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan siswa (Wahyu Sukartiningsih, Nurul Istiq'faoh, 2024). Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbahasa adalah (1) kurangnya rasa percaya diri pada siswa, (2) kurangnya praktik berbicara di hadapan banyak orang, (3) rasa malu atau ragu-ragu pada siswa (Yulianto et al., 2020). Faktor lain yang memengaruhi adalah metode yang digunakan oleh pedidik dalam penyampaian materi belajar (Yusnarti dan Suryaningsih, 2021). Metode yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, metode role playing cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V pada 20 Oktober 2024, menunjukkan beberapa hambatan dalam keterampilan berbicara. Adapun hambatan yang dikemukakan guru bahwa siswa belum aktif dalam menyampaikan pendapat secara langsung. Ketika berdiskusi beberapa siswa kurang aktif, saat presentasi di hadapan banyak audiens hanya Sebagian kecil siswa yang berani berbicara di depan kelas. Guru menyebutkan bahwa faktor ini didasari oleh kemampuan siswa yang kurang percaya diri, kemudian faktor lainnya memang siswa tersebut kurang cakap dalam berbicara.

Role playing atau bermain peran pertama kali dikenalkan oleh George Shaftel. Ia berpendapat bahwa metode ini mampu mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka serta meningkatkan kesadaran melalui keterlibatan langsung dalam situasi atau permasalahan yang nyata. (Hamid et al. 2021). Sebuah model pembelajaran yang berfokus pada peran bernama role playing bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara mereka melalui kegiatan yang meniru situasi kehidupan sehari-hari (Harahap et al., 2022). Beragam strategi dapat diterapkan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya dengan mengembangkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui penerapan model role playing. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi melalui alur cerita fiksi (Saputri dan Yamin, 2022). Menurut Wahab dalam (Mutaâ dan Akhwani, 2021) Salah satu cabang dari metode simulasi adalah metode pembelajaran peran, yang mengharuskan siapa saja yang berpartisipasi dalam strategi untuk menganggap dirinya sebagai orang lain. Tujuan dari metode ini adalah untuk mempelajari perasaan dan perilaku orang lain. Metode Role playing dapat diterapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan apresiasi dan kreativitas mereka sambil mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang materi Pelajaran (Sihaloho, 2024).

Peran Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh dalam era digital. Kecerdasan buatan (AI) merupakan cabang ilmu yang berkembang pesat dalam bidang computer dan teknologi informasi. AI merujuk pada kemampuan komputer dan mesin untuk menjalankan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti halnya pengambilan keputusan, pemecahan masalah, pembelajaran, dan pengolahan bahasa alami (Asbara et al., 2024). Menurut Sarnoto dalam (Yohanes dan Rapsanjani 2024)

menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, di antaranya adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar, mendukung pengembangan keterampilan belajar, serta memperluas cakupan materi pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang dijadikan landasan dalam penelitian pembelajaran role playing. Pertama, penelitian oleh Novita Ariana di SMA Negeri 1 Tunjungan tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Model Teknik Role playing melalui Layanan Bimbingan Kelompok sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Diri pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022”. Dinyatakan bahwa kebanyakan siswa kurang mampu dalam berinteraksi sosial, setelah diterapkan metode ini terdapat peningkatan terhadap kemampuan interaksi siswa. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Asrofi tahun 2023 pada jurnal (Nur, Mustofa, 2024), yang berjudul “Implementasi Metode Role-Play dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab di Sekolah Islam”. Dinyatakan dalam penelitian tersebut bahwa penerapan metode role play terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yogi Nurfauzi, Risnawati, dkk, dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Role playing dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka”. Subjek penelitian adalah siswa SMP N 29 Tangerang, dengan jumlah siswa 27 orang, siswa laki-laki terdiri dari 17 siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Menyatakan bahwa metode role playing atau bermain peran terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Nurfauzi et al., 2023) .

Penelitian sebelumnya yang membahas tentang metode role playing untuk meningkatkan kemampuan siswa khususnya keterampilan berbicara, namun belum mengkaji pengaruh metode role playing terhadap kemampuan berbicara siswa dalam konteks artificial intelligence image generator. Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas keefektivan metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa, namun belum ada studi yang mengevaluasi metode role playing berbantuan AI (image generator). Dengan demikian penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam mempelajari hubungan metode role playing berbantuan AI (image generator) terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Metode pembelajaran dengan cara role playing ternyata belum pernah diteliti dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, sehingga dengan penelitian metode role playing diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara. Selain itu, diharapkan penerapan metode role playing dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi untuk menciptakan suasana belajar yang asik, kreatif, aktif, dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang masalah, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri Mrutuk 2 Tuban.

## **METODE**

Penelitian adalah proses pengumpulan dan analisis data secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu. Pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan pendekatan ilmiah, baik kuantitatif maupun kualitatif, serta dengan pendekatan interaktif atau non-interaktif (Rustamana, Wahyuningsih, 2024 : 81)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang dilaksanakan untuk memahami suatu nilai dari satu variabel atau lebih. Jenis quasi eksperimen digunakan dalam penelitian ini karena melibatkan kelompok yang sudah terbentuk secara alami sehingga variabel luar tidak dapat dikendalikan sepenuhnya. Dalam quasi eksperimen, subjek dikelompokkan secara natural tanpa diberi tugas secara acak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Lapangan Berdasarkan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Mrutuk 2 Kecamatan Widang Kabupaten Tuban dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif yang didukung oleh AI Image generator. Dari hasil observasi lapangan, terlihat bahwa siswa menunjukkan hasil sesuai yang diharapkan. Antusiasme siswa terlihat ketika penerapan metode role playing berbantuan AI (Image generator). Gambar yang dihasilkan AI merupakan gambar yang bervariasi sehingga membantu siswa dalam mewujudkan imajinasi yang abstrak. Penerapan metode ini juga sekaligus mengenalkan siswa mengenai teknologi Artificial Intelligence yang kerap digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing berbantuan Artificial Intelligence (AI) Image generator terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari analisis data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh sejumlah temuan yang signifikan. Hasil siswa dalam kelas eksperimen meningkat signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa teknik role playing yang didukung media AI bekerja lebih baik daripada teknik konvensional yang digunakan di kelas kontrol. Pembelajaran berbasis peran dan simulasi—terutama yang didukung media visual digital—secara signifikan meningkatkan hasil belajar bahasa, termasuk keterampilan berbicara, karena menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan realistis. (Ramadhani dan Irawan, 2024). Menurut Astutik dan Nurlaela (2023), metode role playing adalah pendekatan pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa menyampaikan ide dan berkomunikasi dalam konteks sosial tertentu. Metode ini memungkinkan siswa mengeksplorasi peran dan berbicara dalam lingkungan yang menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Sesuai dengan pendekatan konstruktivistik, yang berpendapat bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Vygotsky, dalam Sholihah & Muniroh, 2024). Gambar image generator AI berfungsi sebagai stimulus kognitif yang mendukung proses belajar dalam situasi ini.

#### a. Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Kelas Eksperimen

Data menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen adalah sebesar 61,3% yang termasuk dalam kategori sedang mendekati tinggi, dengan 37,5% siswa mencapai peningkatan tinggi dan sisanya 62,5% pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa metode role playing berbantuan AI Image generator memiliki dampak yang cukup kuat dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ini ditunjukkan melalui beberapa aspek yang dinilai, seperti keberanian, kelancaran, penguasaan kosakata, dan sikap saat berbicara. Penggunaan gambar-gambar hasil dari AI Image generator dalam skenario role playing membantu siswa membayangkan konteks cerita secara visual dan konkret, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan mereka dalam berbicara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat karena metode role playing berbantuan AI membuat siswa berperan langsung, aktif secara fisik, dan terlibat emosional. Ini membenarkan prinsip active learning, di mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman dan keterampilan. Studi sebelumnya mendukung temuan penelitian ini. Misalnya, penelitian oleh Lestari (2023) menemukan bahwa menggunakan gambar digital berbasis AI membantu siswa belajar berbahasa lebih baik karena mereka lebih mudah memahami konteks cerita dan alur komunikasi. Selain itu, Prasetyo (2024) menemukan bahwa peran peran dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara secara signifikan karena mengurangi ketakutan mereka untuk berbicara di depan umum, terutama jika dikombinasikan dengan media yang menarik seperti gambar atau

ilustrasi pendukung.

### **b. Rendahnya Peningkatan pada Kelas Kontrol**

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (tidak menggunakan metode role playing maupun bantuan AI), rata-rata N-Gain hanya sebesar 12,67% dan seluruh siswa masuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tanpa pendekatan interaktif dan visual kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Perbandingan yang mencolok ini menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat teacher-centered cenderung tidak memberikan stimulus cukup kepada siswa untuk berani berbicara, berekspresi, dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara aktif.

### **c. Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa indikator-indikator keterampilan berbicara pada posttest valid dan reliabel, sementara pada pretest, sebagian indikator tidak valid dan reliabilitasnya rendah. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa perlakuan yang diberikan mampu memperjelas indikator keterampilan berbicara yang diukur, sekaligus menunjukkan peningkatan nyata pada siswa. Nilai AVE dan Composite Reliability yang tinggi pada posttest (AVE = 0,680 dan CR = 0,944) menunjukkan bahwa instrumen tersebut berhasil mengukur konstruk keterampilan berbicara secara konsisten setelah perlakuan diberikan.

### **d. Uji R-Square dan Signifikansi**

Nilai R-Square sebesar 0,851 menunjukkan bahwa variabel treatment (metode role playing berbantuan AI) mampu menjelaskan sebesar 85,1% variasi pada peningkatan keterampilan berbicara siswa. Ini adalah angka yang sangat tinggi dan menunjukkan bahwa model yang digunakan dalam penelitian memiliki kekuatan penjelas yang sangat baik. Meskipun terdapat nilai path coefficient negatif antara variabel T dan posttest, hal ini kemungkinan disebabkan oleh interpretasi arah coding atau pengaruh dari model perhitungan software SmartPLS yang perlu ditelaah lebih lanjut. Namun, secara umum, temuan kuantitatif dan deskriptif memperkuat bahwa pembelajaran dengan metode role playing berbantuan AI Image generator efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

## **2. Implikasi Praktik dan Rekomendasi**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing berbantuan Artificial Intelligence (AI) Image generator berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini memiliki sejumlah implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

### **a. Implikasi Teoretis**

Penelitian ini menguatkan teori-teori pembelajaran konstruktivistik dan pembelajaran aktif, yang menyatakan bahwa siswa akan belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan keterlibatan aktif melalui peran (role playing) dan visualisasi berbasis AI, siswa tidak hanya mengembangkan aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik dalam keterampilan berbahasa.

### **b. Implikasi Kurikulum**

Temuan ini mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis aktivitas, kreativitas, dan diferensiasi. Metode role playing yang dipadukan dengan teknologi visual memungkinkan guru untuk mendesain pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

### **c. Implikasi Teknologi dalam Pendidikan**

Penggunaan AI Image generator dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya membantu visualisasi, tetapi juga membangun konteks dan imajinasi siswa dalam berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk mendukung proses

pengembangan keterampilan abad 21, seperti komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas.

Metode role playing berbantuan AI Image generator dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif di kelas, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa praktik pembelajaran yang dapat diterapkan adalah:

**a. Penerapan Role playing Terstruktur**

Guru dapat merancang skenario berbasis cerita atau peristiwa yang sesuai dengan kompetensi dasar dan minat siswa. Dengan bantuan gambar dari AI Image generator, siswa dapat memahami peran secara visual, memudahkan mereka mengembangkan alur cerita dan berbicara dengan percaya diri.

**b. Kolaborasi Kelompok Kecil**

Metode ini dapat dilakukan secara berkelompok untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa. Kolaborasi juga melatih keterampilan interpersonal dan saling memberi umpan balik dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar.

**c. Pengembangan Media Visual Interaktif**

Guru dapat menggunakan platform AI image generator (seperti Gemini, Meta AI, atau lainnya) untuk menghasilkan ilustrasi karakter atau latar cerita. Hal ini dapat menjadi alternatif media yang murah, cepat, dan kontekstual dibandingkan media konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang diuraikan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

**a. Bagi Guru**

Disarankan untuk mulai mengadopsi pendekatan role playing secara lebih terstruktur dan mengombinasikannya dengan media visual berbasis AI. Guru juga perlu dilatih untuk mengakses dan menggunakan platform AI sederhana yang sesuai dengan dunia anak.

**b. Bagi Sekolah**

Pihak sekolah dapat memfasilitasi pelatihan atau workshop untuk guru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan AI Image generator yang aplikatif. Dukungan perangkat digital (tablet, laptop, internet) juga penting untuk keberlanjutan program ini.

**c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Disarankan melakukan pengembangan penelitian sejenis dengan ruang lingkup yang lebih luas, misalnya pada keterampilan menyimak atau menulis. Penelitian dapat dilakukan pada jenjang dan latar sekolah yang berbeda, serta menggunakan platform AI lainnya sebagai perbandingan.

## **KESIMPULAN**

**Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode role playing berbantuan Artificial Intelligence (AI) image generator terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Wahyuni (2021) dan Ramadhan (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif, termasuk yang berbasis teknologi, mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan berbicara siswa secara signifikan.

Keterampilan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode role playing berbantuan AI image generator menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode tersebut. Hal ini menjawab rumusan masalah pertama mengenai apakah terdapat pengaruh metode tersebut terhadap keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan AI Chat GPT dalam fitur Image generator membantu siswa lebih memahami konteks peran, memperkaya imajinasi visual, dan menumbuhkan rasa percaya diri saat berbicara. Temuan menarik dalam

penelitian ini adalah bahwa siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dalam berpendapat dan berinteraksi saat diberikan stimulus visual melalui AI image generator dalam Chat GPT.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara. Dengan menggabungkan metode role playing dan teknologi AI visual, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain waktu penelitian yang terbatas, hanya dilakukan pada satu sekolah dasar, serta keterbatasan dalam akses perangkat teknologi bagi beberapa siswa. Keterbatasan ini berpotensi memengaruhi generalisasi hasil penelitian.

Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan agar cakupan diperluas ke beberapa sekolah dengan latar belakang yang berbeda serta melibatkan durasi waktu yang lebih panjang agar dapat memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi AI lainnya yang mendukung keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh, termasuk keterampilan menyimak, membaca, dan menulis.

## **SARAN**

Berdasarkan temuan penelitian, penting bagi guru serta pihak sekolah untuk terus mengintegrasikan dan mengembangkan strategi pembelajaran, baik metode yang bervariasi hingga media penunjang pembelajaran. Meskipun di dalam analisis statistik terdapat pengaruh tidak langsung signifikan pada keterampilan berbicara, observasi lapangan secara konsisten menunjukkan bahwa metode role playing mampu membarikan dampak positif dalam keaktifan siswa dalam pembelajaran kontekstual.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk dapat mengembangkan penelitian ini dengan menguji pengaruh metode serupa pada keterampilan berbahasa lain, jenjang pendidikan berbeda, atau dalam bentuk implementasi jangka panjang. Hal ini dapat membantu menggali faktor – faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Serta memunculkan inovasi baru dalam pembelajaran dan pemanfaatan teknologi era digital.

Terakhir temuan ini juga memberikan implikasi penting bagi pengembangan kurikulum dan kebijakan Pendidikan. Pentingnya keseimbangan hasil terukur secara statistik maupun efektivitas proses belajar yang diamati harus menjadi pertimbangan. Kemudian untuk fasilitas yang menunjang juga diharapkan dapat tersalur secara merata baik bagi pendidik sebagai proses pelatihan berkelanjutan maupun fasilitas sekolah guna menciptakan pembelajaran yang lebih optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, I., Rahmi, N., & Walfajri, W. (2020). Pembentukan Lingkungan Bahasa Arab Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara. *Taqdir*, 6(2), 71-83.
- Asbara, N. W., Agunawan, A., Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., ... & Wulandari, T. (2024). Penerapan AI Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831-841.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 121-131.
- Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-metode dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 179-196.

- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174.
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 01-18.
- Fadhillah, D. (2022). *Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fauziyati, W. R. A. (2023). Dampak penggunaan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2180-2187.
- Fierdiansyah, D. R., Sukartiningsih, W., Istiq'faroh, N., & Hendratno, H. (2024). Analisis Kebutuhan Awal Penggunaan Model Pembelajaran Berdeferensiasi Berbantuan Buku Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Motivasi Belajar Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 211-220.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85-114.
- Hamid, A. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 1-16.
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731-5738.
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Simanjorang, M., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., ... & Nilawati, S. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(4), 535-551.
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422.
- Hasan, M., Nasution, N., Sofyan, S., Guampe, F. A., Rahmah, N., Mendo, A. Y., ... & Atirah, A. (2023). Pendidikan Dan Sumber Daya Manusia: Menggagas Peran Pendidikan Dalam Membentuk Modal Manusia. Penerbit Tahta Media.
- Hidayati, H., & Mangkurat, U. L. (2022). Belajar dan pembelajaran dalam metode ceramah. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Husin, H., & Harianto, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran dalam penanaman nilai moral agama pada anak usia dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 21-26.
- Husna, A. R. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sripendowo Ketapang Lampung Selatan Dalam Pembelajaran Tematik (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Karlina, E., & Rasam, F. (2020). Penerapan metode pembelajaran team teaching dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata kuliah matematika ekonomi di Unindra. *Research and Development Journal of Education*, 6(2), 65-73.
- Kertati, I., Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., ... & Arwizet, K. (2023). Model & metode pembelajaran inovatif era digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Latifah, S., & Mujianto, G. (2020). Interelasi Keterampilan Berbicara Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Di Smp Muhammadiyah 06 Dau Malang [Interrelation of Speaking Skills Towards Communication Ability of Students In SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang]. *Totobuang*, 8(1), 115-127.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017-2028.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Marzuqi, I. 2019. "Keterampilan Berbicara." repository.unisda.ac.id.
- Maulid, T. A. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281-294.
- Mutaâ, D., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352-3363.
- Nur, H. W. N. H. W., Mustofa, S. M. S., & Rusuly, U. R. U. (2024). Implementasi Metode Role-Play

- dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab di Sekolah Islam. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 1656-1666.
- Nurfauzi, Y., Risnawati, R., Suwarna, D. M., Ramatni, A., Sitopu, J. W., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kurikulum merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213-221.
- Nurlaela, L. F. (2020). Problematika pembelajaran bahasa arab pada keterampilan berbicara di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(6), 552-568.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Riqotul, F., & Aida, H. Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran*, 2(1).
- Rosidah, L., Humaeroh, I., & Setiabudi, D. I. (2024). Penerapan Model Picture And Picture untuk Meningkatkan Keaktifan Keterampilan Berbicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1046-1054.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(6), 81-90.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280.
- Sihaloho, M. S., & Della Jelita Sihombing, F. Y. A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role playing. *Adiba: Journal Of Education*, 4(3), 544-549.
- Solihin, A., Istiq'faroh, N., Subrata, H., Hendratno, H., & Sukartiningsih, W. (2024). Developing Students'language Skills Through The Implementation Of Basic Literacy. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(6), 6139-6148.
- Srimulyati, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris Melalui Metode Role playing Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bangunjaya Langkaplancar Pangandaran Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 400-404.
- Sunarti, S. (2020). Metode mengajar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129-137.
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian. Penerbit Andi.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Wahyudi, R., Kasih, F., & Triyono, T. (2021). Model Rancangan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Metode Role playing dalam Membantu Pencapaian Tugas Perkembangan Peserta Didik (Studi Deskriptif Analisis kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Padang Panjang). *PEMA (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 14-21.
- Wardatina, W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dalam Materi "Suggest And Offer" Pada Siswa Kelas XI Tb Smk N 1 Calang Tahun Ajaran 2020/2021.
- Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. (2020). Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran. IRDH Book Publisher.
- Yohanes, R. A., & Rapsanjani, H. (2024). Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Konteks Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 214-225.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh model role playing terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.
- Yusra, H. 2020. Bahan Ajar Keterampilan Berbicara. repository.unja.ac.id. <https://repository.unja.ac.id/19220/>.
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep dasar pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1(1), 21-29.