

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Komik Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik

Rahma Aulia Putri¹, Siska Mega Diana², Fitriadi³ dan Frida Destini⁴.
¹²³⁴ PGSD, FKIP, Universitas Lampung

Email penulis korespondensi: rauliaputri087@gmail.com

Dikirim: 1 Maret 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3>

Direvisi: 1 April 2026

Diterima: 1 Juni 2026

Kata Kunci:

Abstrak

Indonesian;
speaking skills;
comics;
role-playing.

The problem addressed in this study is the low speaking skills of fifth-grade students at SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur. The objectives of this study are: (1) to determine the effect of a comic-based role-playing learning model on students' speaking skills; (2) to determine the differences in the application of the role-playing learning model versus the cooperative script model on the speaking skills of fifth-grade students. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design. The study population consisted of 125 students. The sample was selected using purposive sampling, comprising 34 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data were collected through performance assessment based on demonstrations evaluated using a speaking skills rubric. Data analysis was conducted using simple linear regression and t-tests. The results indicate: (1) there is an effect of the comic-mediated role-playing model on students' speaking skills, with a value of $F_{hitung} = 29,43 \geq F_{tabel} = 4,15$. (2) there is a difference in the effect of the comic-mediated role-playing model compared to the cooperative script model on students' speaking skills, with a value of $t_{hitung} > t_{tabel} (2,079 > 2,000)$.



PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar. Melalui keterampilan berbicara, peserta didik dapat mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, serta pendapat secara lisan dengan jelas dan terarah (Tarigan, 2008). Keterampilan berbicara menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan sosial karena manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang membutuhkan komunikasi dalam berinteraksi sehari-hari. Kemampuan berbicara perlu dikembangkan agar seseorang mampu menjadi pribadi yang memiliki keterampilan komunikasi yang baik dan berkualitas (Putri dkk., 2025).

Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyampaikan pesan, ide, dan pikiran secara lisan kepada orang lain sehingga dapat dipahami dengan baik (Dalman, 2024). Keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan linguistik, tetapi juga mencakup keberanian, rasa percaya diri, ketepatan pengucapan, kelancaran berbicara, serta kemampuan memilih kosakata yang sesuai. Oleh karena itu, keterampilan berbicara perlu dilatih secara berkelanjutan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan santun dalam kehidupan sehari-hari (Wahyono, 2024). Rendahnya keterampilan berbicara dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu rendahnya kaidah kebahasaan, minimnya penguasaan kosakata peserta didik, kurangnya intensitas minat baca dan terbatasnya pengetahuan atau pengalaman (Kirana dkk., 2022).

Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara yang baik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu menyampaikan pendapat secara logis, serta lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Fitrianingsih dkk., 2025). Sebaliknya, peserta didik yang kurang memiliki keterampilan berbicara akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, kurang aktif dalam diskusi, dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Guru sekolah dasar memiliki peran di kelas tinggi dalam meningkatkan nyakecakapan berbahasa lisan maupun keterampilan berbicara yaitu agar menciptakan kondisi untuk saling mengungkapkan pendapatnya secara lisan oleh peserta didik. Guru perlu memotivasi peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya (Putri dkk., 2020).

Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan berbicara berfungsi sebagai sarana pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual peserta didik. menyatakan bahwa kemampuan berbicara yang baik dapat membantu anak mengembangkan hubungan sosial, meningkatkan rasa percaya diri, dan membentuk kemampuan berpikir kritis. Selain itu, berbicara merupakan alat komunikasi utama yang digunakan individu untuk menyampaikan ide dan perasaan kepada orang lain. Dengan demikian, keterampilan berbicara menjadi salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan secara optimal sejak dini.

Pentingnya keterampilan berbicara juga ditegaskan dalam Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan berkomunikasi secara efektif dan santun. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, keterampilan berbicara berkaitan erat dengan pembentukan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam kemampuan bernalar kritis, kreatif, dan komunikatif. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya menjadi tuntutan akademik, tetapi juga bagian penting dalam pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis di kelas V SD IT Metro, ditemukan bahwa keterampilan berbicara peserta didik belum berkembang secara optimal. Sebagian peserta didik tampak pasif ketika proses pembelajaran berlangsung dan kurang berani mengemukakan pendapat di depan kelas. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat secara runtut, kurang lancar dalam berbicara, dan masih merasa ragu ketika diminta menjawab pertanyaan secara lisan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik masih perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif.

Hasil penilaian keterampilan berbicara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Pada kelas V Bung Tomo terdapat 68% peserta didik yang tuntas, kelas V Sultan Iskandar Muda sebesar 41%, kelas V Ahmad Yani sebesar 46%, dan kelas V Pangeran Antasari sebesar 57%. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik masih tergolong rendah dan memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah model role playing. Role playing merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam suatu situasi sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dilatih untuk berbicara, berinteraksi, dan mengekspresikan ide secara aktif (Niswa dkk., 2021).

Model role playing berlandaskan pada Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977). Teori ini menjelaskan bahwa belajar terjadi melalui proses observasi, imitasi, dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran role playing, peserta didik belajar melalui pengamatan terhadap perilaku tokoh yang diperankan, kemudian menirukan dan mengembangkan perilaku tersebut dalam situasi pembelajaran (Wirachman & Kurniawati, 2023). Dengan demikian, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Agar pelaksanaan role playing lebih efektif, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami alur cerita serta karakter yang diperankan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang menarik dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung model role playing adalah media komik. Komik merupakan gambar-gambar yang tersusun secara berurutan dan dirancang untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik kepada pembaca. Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik (Mikamahuly dkk., 2023). Selain itu, komik dapat membantu peserta didik memahami alur cerita dan karakter yang diperankan sehingga memudahkan mereka dalam mengungkapkan ide secara verbal (Kadir dkk., 2025). Dengan demikian, penggunaan media komik dalam pembelajaran role playing diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara lebih optimal.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model role playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah, Murtono, dan Fakhriyah tahun 2020 menunjukkan bahwa penerapan model role playing berbantuan media visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 61 pada prasiklus menjadi 80 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 86 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model role playing mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan mendorong peserta didik lebih percaya diri dalam berbicara (Istiqomah dkk., 2020).

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan model role playing berbantuan media komik terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh model role playing berbantuan media komik terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.”

Masalah Penelitian

Masalah penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur. Peserta didik masih mengalami

kesulitan dalam mengungkapkan pendapat secara lisan, kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas, dan belum mampu menyampaikan gagasan secara runtut dan jelas. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan berbicara. Media pembelajaran yang digunakan juga belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan berbicara peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif serta keterampilan berbicara peserta didik secara optimal.

Keadaan Terkini Penelitian

Berbagai penelitian telah membahas penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian Istiqomah dkk. (2020) menunjukkan bahwa model *role playing* berbantuan media visual mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan keberanian, kreativitas, dan kemampuan komunikasi peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Penerapan model *role playing* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Depi Dumaini dan Gusti Ayu Nanik Ardhiani menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran visual juga menjadi perhatian dalam penelitian pendidikan. Komik sebagai media pembelajaran dinilai efektif karena mampu menarik perhatian peserta didik dan mempermudah pemahaman materi. Penelitian Mikamahuly dkk. (2023) menjelaskan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Kadir dkk. (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan komik dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berbicara karena adanya dukungan visual dan teks yang mempermudah penyampaian ide secara verbal.

Meskipun penelitian mengenai *role playing* dan media komik telah banyak dilakukan, penelitian yang mengintegrasikan model *role playing* berbantuan media komik terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada peserta didik kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk memperluas kajian mengenai efektivitas model *role playing* berbantuan media komik dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian, & Tujuan

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran role playing dengan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menekankan aktivitas bermain peran, tetapi juga memanfaatkan media komik sebagai pendukung pembelajaran yang menarik dan kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah memahami alur cerita dan mengembangkan kemampuan berbicara.

Kesenjangan Penelitian, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penerapan model role playing berbantuan media visual secara umum, sedangkan penelitian yang secara khusus menggunakan media komik sebagai pendukung role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas V sekolah dasar dengan karakteristik dan kondisi pembelajaran seperti di SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pengaruh model role playing berbantuan media komik terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media komik terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur.
2. Mengetahui perbedaan keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan model role playing berbantuan media komik dengan peserta didik yang menggunakan model cooperative script.

METODE

Jenis dan Desain

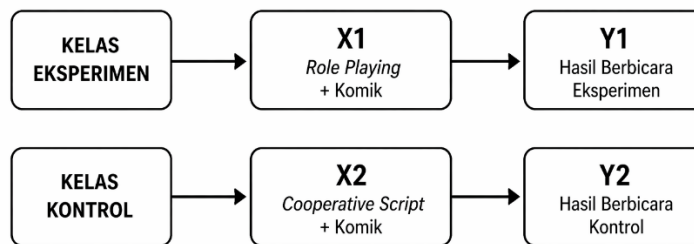
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment. Quasi experiment merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat melalui pemberian perlakuan tertentu kepada subjek penelitian tanpa dilakukan randomisasi secara penuh (Anantasia, 2025). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media komik terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD IT Metro.

Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model role playing berbantuan media komik dan kelas kontrol yang menggunakan model cooperative script berbantuan media komik. Kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, kemudian hasil keterampilan berbicara peserta didik dibandingkan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Pengukuran keterampilan berbicara dilakukan menggunakan performance assesment melalui kegiatan unjuk kerja berbicara peserta didik saat proses

pembelajaran berlangsung. Penilaian dilakukan secara langsung menggunakan rubrik keterampilan berbicara yang mencakup aspek ketepatan pengucapan, intonasi, pemilihan kata, dan kemampuan menyampaikan pesan. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. Alur Penelitian



- X_1 : Role playing berbantuan media komik pada kelas eksperimen
 X_2 : Cooperative script berbantuan media komik pada kelas kontrol
 Y_1 : Hasil keterampilan berbicara kelas eksperimen
 Y_2 : Hasil keterampilan berbicara kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Metro pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD IT Metro.

Data and Sumber Data

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif hasil keterampilan berbicara peserta didik yang diperoleh melalui tes unjuk kerja (performance test) dan data pendukung berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data penelitian terdiri atas:

1. Data primer, yaitu data hasil penilaian keterampilan berbicara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Data sekunder, yaitu dokumen sekolah, hasil observasi, dan hasil wawancara dengan pendidik kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur.

Data adalah fakta atau informasi yang digunakan untuk membahas atau menentukan jawaban atas pertanyaan penelitian. Subjek dari mana data dapat dikumpulkan untuk penelitian adalah sumber data penelitian. Koleksi buku perpustakaan, audio, dokumen, dan bahan cetak lainnya dapat berfungsi sebagai sumber data bagi peneliti.

Semua gambar dan tabel harus dikutip dalam teks utama sebagai Gambar 1, Tabel 1, dll.

Tabel 1. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
Kelas Eksperimen	34
Kelas Kontrol	30
Jumlah	64

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes dilakukan melalui tes unjuk kerja (*performance test*) untuk mengukur keterampilan berbicara peserta didik berdasarkan aspek ketepatan pengucapan, intonasi, pemilihan kata, dan kemampuan menyampaikan pesan. Teknik non-tes meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan pendidik kelas V untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal keterampilan berbicara peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa arsip sekolah, foto kegiatan, dan data pendukung lainnya.

Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Chi-Kuadrat dan uji homogenitas menggunakan uji F untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media komik terhadap keterampilan berbicara peserta didik serta uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel 2019 pada taraf signifikansi 5%.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 75,79 dengan persentase ketuntasan 71%, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 70,53 dengan persentase ketuntasan 60%.

Tabel 2. Deskripsi Data Keterampilan Berbicara

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Peserta Didik	34	30

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	90	90
Nilai Terendah	55	50
Rata-rata	75,79	70,53
Ketuntasan	71%	60%

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Sintaks pelaksanaan *role playing* memperoleh nilai tertinggi karena peserta didik terlihat antusias dan percaya diri saat memainkan peran berdasarkan media komik yang digunakan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai χ^2 hitung lebih kecil dibandingkan χ^2 tabel. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Pada uji hipotesis regresi linear sederhana diperoleh nilai Fhitung sebesar 29,43 dan Ftabel sebesar 4,15 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai thitung sebesar 2,08 lebih besar dibandingkan ttabel sebesar 2,000, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media komik memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung sehingga menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyampaikan pendapat dengan lebih baik. Penggunaan media komik membantu peserta didik memahami alur cerita dan dialog sehingga memudahkan mereka dalam memainkan peran dan mengembangkan ide saat berbicara. Hal ini menyebabkan keterampilan berbicara peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model *cooperative script*.

Berdasarkan indikator keterampilan berbicara, aspek ketepatan pengucapan memperoleh nilai tertinggi pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu melafalkan kata dengan lebih jelas dan tepat setelah mengikuti pembelajaran *role playing*. Ketepatan pengucapan merupakan salah satu aspek kebahasaan yang penting dalam keterampilan berbicara untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada pendengar (Muammar, 2021). Hasil ini diperkuat oleh penelitian Azizah, Hodsay, dan Pratama tahun 2025 yang menyatakan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, terutama pada aspek lafal atau pengucapan (Azizah dkk., 2025). Namun, kemampuan menyampaikan pesan masih perlu ditingkatkan karena sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan makna secara utuh sesuai

konteks komunikasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* berbantuan media komik dapat dijadikan alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media komik berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Timur. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai keterampilan berbicara kelas eksperimen sebesar 75,79 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,53. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 29,43 lebih besar dibandingkan F_{tabel} sebesar 4,15 dan nilai t_{hitung} sebesar 2,08 lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 2,000. Dengan demikian, terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media komik dan model *cooperative script* terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa model *role playing* berbantuan media komik mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA (tuliskan menggunakan Gaya APA edisi ke-7)

- Azizah, A.N., Hodsay, Z. & Pratama, A. 2025. Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 1 Purwosari. 10(September).
- Dalman 2024. *KETERAMPILAN BERBICARA*. Sumatera Barat: CV AZKA PUSTAKA.
- Dumaini, N.K.D. & Nanik Ardhiani, G.A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2): 160–176. Tersedia di <https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang/article/view/356>.
- Fitrianingsih, D., Nurtamam, M.E. & Lestari, E.D. 2025. ANALISIS KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR DI UPTD SDN KRATON 1 BANGKALAN. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 5.
- Istiqomah, L., Murtono, M. & Fakhriyah, F. 2020. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1): 650–660.
- Kadir, A.V.T., Husain, R., Pulukadang, W.T., Monoarfa, F. & Katili, S. 2025. MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI MEDIA KOMIK DIGITAL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1): 158–164. Tersedia di <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech/article/view/4769>.
- Kirana, G.C., Slamet, S.Y., Budiharto, T., Guru, P., Dasar, S., Sebelas, U., Surakarta, M. &

- Brigjend, J. 2022. Keterampilan berbicara ditinjau dari penguasaan kosakata dan sikap percaya diri peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(449): 64–69.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N. & Safriana 2023. ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN UNTUK. 3: 256–263.
- Muammar 2021. *TERAMPIL BERBICARA DAN BERBICARA SANTUN DI SEKOLAH DASAR*. Mataram: Sanabil.
- Niswa, B., Mufidah, I., Sari, S.A., Firlintan, A.S., Apriliani, S., Fadhilah, D., Wulandari, S.S., Apriliana, S., Hesti, M., Ula, L.H., Aisyah, S.N., Emi, Maghfiroh, L., Soraya, L.N., Aisyah, S., S., S.S.N., Azizah, N., Khoiroh, R.S., Kulsum, U., Qomala, L.R.N., Hasanah, N., Zila, F.F., Aturrohimah, F.A., Lutfiya, H., Maulandari, A., Ilmi, M., Irana, L.I., Rosyadah & Nirmala, L. 2021. *MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD*. SCOPINDO MEDIA PUSTAKA.
- Putri, A.T., Poerwanti, J.I.S. & Saputri, D.Y. 2025. Penerapan model pembelajaran active debate untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas v sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(449): 44–48.
- Putri, K.L., Istiyati, S. & Adi, F.P. 2020. Peningkatan keterampilan berbicara melalui media pembelajaran flash card mata pelajaran bahasa indonesia pada peserta didik kelas v sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8 Nomor 4: 24–29.
- Tarigan, H.G. 2008. *BERBICARA Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Revisi ed. Bandung: Percetakan TITIAN ILMU.
- Wahyono, H. 2024. *DASAR-DASAR TERAMPIL BERBICARA*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMAZein,.
- Wirachman, R. & Kurniawati, I. 2023. STUDI DESKRIPTIF MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERLANDASKAN TEORI SOCIAL LEARNING Pendahuluan Siswa Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk membangun manusia yang. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1): 37–49.

Pernyataan Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan bahwa penelitian dilakukan tanpa adanya hubungan komersial atau finansial yang dapat ditafsirkan sebagai potensi konflik kepentingan.