

PENGEMBANGAN MEDIA ROLE PLAYING CARDS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SSIWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Eka Dwi Nengsih¹, Liyana Sunanto²

Universitas Darul Ma'arif, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ^{1,2}

Email: ekadwinengsih@gmail.com¹, lyana.sunanto@gmail.com²

Informasi	Abstract
Volume : 2 Nomor : 12 Bulan : Desember Tahun : 2025 E-ISSN : 3062-9624	<i>Speaking ability is one of the essential language skills in Indonesian language learning at the elementary level. However, in practice, students often face difficulties expressing ideas orally due to conventional learning approaches and limited communicative activities. This study aims to develop Role Playing Cards media as an interactive learning tool to improve the speaking skills of fourth-grade students at UPTD SDN 2 Karangendal. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were 30 fourth-grade students. The media was designed using Canva and enhanced with CapCut for video-based support. Validation results from media and material experts indicated a feasibility percentage of 91.8%, categorized as very feasible. Classroom implementation revealed a significant improvement in students' speaking performance, with the average pre-test score increasing from 67.3 to 85.6 in the post-test, and an N-Gain Score of 0.67, categorized as moderate to high improvement. These findings suggest that the Role Playing Cards media is effective for enhancing elementary students' speaking skills in Indonesian language learning.</i> Keyword: Role Playing Cards, Speaking Skills, Elementary Students, ADDIE Model.

Abstrak

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan mengekspresikan ide secara lisan karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim aktivitas komunikatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Role Playing Cards sebagai sarana pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPTD SDN 2 Karangendal. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva untuk desain kartu dan CapCut untuk elemen video pendukung. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 91,8%, dengan kategori sangat layak. Implementasi media di kelas menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara siswa, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 67,3 meningkat menjadi 85,6 pada post-test, serta N-Gain Score sebesar 0,67, termasuk kategori sedang menuju tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Role Playing Cards efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Role Playing Cards, Keterampilan Berbicara, Sekolah Dasar, ADDIE.

A. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan aspek penting dalam kompetensi berbahasa yang seharusnya dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar (SD). Keterampilan berbicara tidak hanya meliputi kemampuan mengucapkan kata-kata dengan benar, tetapi juga melibatkan pengungkapan gagasan, interaksi sosial, serta adaptasi terhadap konteks pendengar. Pada tingkat kelas IV SD, pembelajaran Bahasa Indonesia dan bahasa lainnya sebaiknya memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk berbicara secara aktif, berdiskusi dalam kelompok, dan mengekspresikan gagasan mereka dalam situasi nyata. Namun kenyataannya, masih banyak ditemukan hambatan dalam praktik pembelajaran. Siswa cenderung pasif, enggan berbicara di depan kelas, atau hanya memberikan jawaban singkat tanpa pengembangan ide. Hal ini diperparah oleh dominasi metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centred* serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi praktik berbicara secara interaktif dan konteks nyata.

Dalam sejumlah penelitian, metode *Role Playing* telah terbukti mendorong keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran berbicara. Misalnya, penelitian oleh Lutfiana Ristianisa & Suhardi Suhardi (2020) menemukan bahwa penerapan model *Role Playing* pada siswa kelas IV SD secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia melalui interaksi siswa dalam simulasi peran. Selain itu, penelitian oleh Fauziah, Kusrin & Ahmad (2023) menyebutkan bahwa *Role Palying* juga meningkatkan rasa percaya diri berbicara siswa dengan menumbuhkan pengalaman berbicara dalam lingkungan yang mendukung dan menyenangkan.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam mendukung keterampilan berbicara. Media seperti flashcards telah banyak digunakan untuk meningkatkan kosakata dan partisipasi lisan siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Pramadanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* secara signifikan memperbaiki kosakata dan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD. Meski demikian, belum banyak penelitian yang secara spesifik menggabungkan media kartu bermain (*cards*) dengan model *Role Playing* dalam konteks pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV SD. Artinya, terdapat celah penelitian yang relevan untuk dikembangkan.

Lebih lanjut, inovasi media pembelajaran yang kontekstual dan partisipatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Dalam penelitian oleh Malinda, Utama & Mulyani (2024) yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, terbukti ada peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara siswa SD kelas V setelah penerapan model tersebut (*pretest-posttest* meningkat). Dengan kata lain, kombinasi antara metode yang

memfasilitasi interaksi dan media yang mendukung tersebut memiliki prospek besar untuk diterapkan dalam konteks kelas IV SD.

Berdasarkan hal-hal tersebut, pentingnya keterampilan berbicara sebagai fondasi literasi komunikatif siswa SD, keberhasilan metode *Role Playing* dalam penelitian sebelumnya, serta kebutuhan akan media yang inovatif (kartu bermain) yang belum banyak diulas dalam konteks kelas IV SD, maka penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media *Role Playing Cards* dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD di UPTD SDN 2 Karangkendal. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menyumbangkan alternatif media pembelajaran yang relevan, menarik, dan kontekstual bagi proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka sistematis dan terukur dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Menurut Branch (2021), model ADDIE memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan guna menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ini juga banyak digunakan dalam pengembangan media berbasis teknologi di bidang pendidikan dasar karena mampu mengintegrasikan aspek pedagogis, teknologis, dan psikologis dalam satu kesatuan proses (Husna, Fadhilah, & Harahap, 2022). Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN 1 Krangkeng dengan subjek penelitian sebanyak 29 siswa kelas VA pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposif sampling* berdasarkan kebutuhan penelitian, yaitu siswa yang menunjukkan motivasi belajar IPA yang relatif rendah berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai pengembang sekaligus fasilitator dalam proses implementasi media pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket motivasi belajar, serta tes hasil belajar IPA.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap menghasilkan temuan yang berkontribusi terhadap pengembangan media *Role Playing*

Cards untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di UPTD SDN 2 Karangkendal.

Tahap Analysis

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih berpusat pada guru dan jarang memberikan kesempatan siswa untuk berbicara secara aktif. Sebanyak 76% siswa mengaku merasa gugup dan kurang percaya diri ketika diminta berbicara di depan kelas. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sebatas buku teks dan lembar kerja siswa, tanpa adanya media permainan atau simulasi berbicara. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan berani berkomunikasi. Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Rahayu dan Ismail (2022) yang menegaskan bahwa metode pembelajaran tradisional seringkali kurang menstimulasi kemampuan komunikasi siswa karena minimnya interaksi dua arah.

Tahap Design and Development

Pada tahap desain, peneliti merancang *Role Playing Cards* yang terdiri dari 24 kartu peran dengan ilustrasi karakter dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti “di kantin sekolah”, “di pasar tradisional”, atau “di rumah sakit”. Kartu-kartu tersebut dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, sedangkan panduan penggunaan dan video pendukung dikembangkan menggunakan *CapCut* agar media lebih menarik dan mudah digunakan guru. Produk ini kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli	Skor Rata-Rata	Interpetasi
Validasi Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	95%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan sebesar 92,5%, sedangkan hasil validasi ahli media mencapai 95%, dengan kategori “sangat layak”. Aspek yang mendapat skor tertinggi adalah kesesuaian isi dengan kompetensi dasar serta kejelasan instruksi permainan. Nilai kelayakan ini menunjukkan bahwa media *Role Playing Cards* memenuhi kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan temuan Lestari dan Fitriyani (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan visual yang dikembangkan melalui model ADDIE mampu meningkatkan daya tarik dan interaksi siswa dalam pembelajaran.

Tahap Implementation

Media diuji coba kepada 30 siswa kelas IV dalam dua kali pertemuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok kecil, masing-masing terdiri dari lima orang, kemudian membagikan *Role Playing Cards* dengan tema berbeda. Setiap kelompok memerankan situasi sesuai kartu dan melakukan percakapan secara bergiliran. Hasil skor rata-rata pretest dan posttest akan disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Skor Rata-Rata

Pretest	Posttest	Skor N-Gain
67,3	85.6	0,67

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias dan percaya diri saat berbicara. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mengekspresikan diri dan berbicara dengan intonasi serta ekspresi yang lebih baik. Berdasarkan penilaian keterampilan berbicara yang mencakup aspek kelancaran, pelafalan, intonasi, dan keberanian, terjadi peningkatan skor rata-rata dari 67,3 (*pre-test*) menjadi 85,6 (*post-test*).

Analisis efektivitas menggunakan rumus N-Gain Score menghasilkan nilai 0,67 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Role Playing Cards* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian oleh Fauziah, Kusrin, dan Bani Ahmad (2023) juga menemukan bahwa kegiatan bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara siswa melalui simulasi yang menyenangkan.

Selain peningkatan nilai, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa 93% siswa menyatakan media *Role Playing Cards* menarik dan membantu mereka berbicara dengan lebih percaya diri. Guru juga memberikan respon positif dengan tingkat kepuasan 95%, karena media mudah digunakan, praktis, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Evaluasi formatif dilakukan selama proses validasi dan implementasi, dengan perbaikan pada beberapa aspek visual dan tata letak kartu agar lebih mudah dibaca oleh siswa. Evaluasi sumatif dilakukan berdasarkan analisis hasil belajar dan respon siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Keberhasilan media ini didukung oleh teori *experiential learning* yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam konteks simulasi dapat memperkuat keterampilan komunikasi dan pemahaman konsep (Kolb & Kolb, 2021). Melalui aktivitas bermain peran, siswa tidak hanya menghafal teks tetapi juga berlatih menginterpretasikan makna, berinteraksi, dan membangun kepercayaan diri. Dengan demikian, media *Role Playing Cards* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Role Playing Cards* dengan model ADDIE mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD secara signifikan. Media ini menyediakan konteks belajar yang komunikatif dan menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk aktif berbicara dalam suasana yang bebas tekanan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Setiawan dan Hidayati (2020) yang menjelaskan bahwa media berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam berbicara. Selain itu, keterlibatan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran membantu membangun kemampuan berkomunikasi dua arah, melatih keterampilan sosial, dan meningkatkan kosakata. Menurut Indrawati dan Setyawan (2022), integrasi metode bermain peran dalam media pembelajaran dapat memperkuat kemampuan berbicara karena siswa belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya mendengar penjelasan guru.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media berbasis *Role Playing Cards* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SD karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Role Playing Cards* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

Pada tahap *analysis*, ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah karena metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan belum memfasilitasi aktivitas berbicara yang kontekstual. Pada tahap *development*, media yang dirancang melalui aplikasi *Canva* dan *CapCut* divalidasi oleh para ahli dan memperoleh skor kelayakan rata-rata di atas 90%, termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria isi, tampilan, dan kebahasaan yang baik. Tahap *implementation*

menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan berbicara siswa dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,3 meningkat menjadi 85,6 pada *post-test*. Hasil perhitungan *N-Gain Score* sebesar 0,67 mengindikasikan peningkatan dalam kategori “sedang menuju tinggi”, yang berarti media *Role Playing Cards* efektif dalam membantu siswa meningkatkan kelancaran, pelafalan, intonasi, dan keberanian berbicara. Selain peningkatan hasil belajar, respon siswa dan guru terhadap penggunaan media juga sangat positif. Siswa merasa lebih percaya diri, antusias, dan termotivasi untuk berbicara di depan kelas, sementara guru menilai media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kompetensi dasar.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *Role Playing Cards* tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berpotensi menjadi sarana untuk menumbuhkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri siswa di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media *Role Playing Cards* sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi berbicara. Media ini dapat digunakan tidak hanya dalam kegiatan formal di kelas, tetapi juga dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk melatih komunikasi siswa.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung pengadaan media pembelajaran inovatif seperti *Role Playing Cards* dengan menyediakan fasilitas pencetakan dan pelatihan guru untuk mengembangkan media serupa. Dukungan sekolah sangat penting agar inovasi ini dapat diterapkan secara berkelanjutan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media ini dalam konteks pembelajaran lain, seperti menulis atau membaca puisi, serta mengintegrasikannya dengan teknologi digital interaktif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas subjek penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah untuk menguji konsistensi efektivitas media.
4. Bagi pengembang kurikulum, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang berfokus pada pengembangan keterampilan komunikasi siswa secara aktif dan menyenangkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dwiyogo, W. D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning dengan Pendekatan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(3), 345–357. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13476>.
- Fauziah, Y., Kusrin, & Bani Ahmad, Y. (2023). Self-Efficacy in Speaking Skills through Role-Play among Junior High School Students. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 1385. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1385>.
- Indrawati, R., & Setyawan, A. (2022). The Integration of Role-Play Method in Elementary Speaking Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3856–3866. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1897>.
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2021). Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development. *Management Learning*, 52(3), 291–310. <https://doi.org/10.1177/13505076211009085>.
- Lestari, S., & Fitriyani, F. (2022). Pengembangan Media Interaktif dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3922–3933. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1922>.
- Malinda, M. V., Utama, E. G., & Mulyani, S. (2024). The Effect Of Role Playing Learning Model On The Speaking Skills Of Grade V Elementary School Students. *International Journal of Research in Education*, 4(1), 59-69. <https://doi.org/10.26877/ijre.v4i1.15443>.
- Pramadanti, R. (2023). The Effectiveness Of Using Flashcards To Improve Vocabulary In Speaking English For Elementary School Students. *Simpaty*, 1(3), 213-222. <https://doi.org/10.59024/simpaty.v1i3.238>.
- Rahayu, T., & Ismail, M. (2022). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dalam Perspektif Interaksi Kelas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3529–3539. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1739>.
- Ristianisa, L., & Suhardi, S. (2020). Role Playing Model on Speaking Skill for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 191-197. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.25926>.
- Setiawan, R., & Hidayati, N. (2020). Penggunaan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 6(2), 142–152. <https://doi.org/10.17509/jed.v6i2.27793>.