

SKRIPSI
PENGARUH *ROLE PLAY* BERBASIS PENGALAMAN PADA
KETERAMPILAN BERBAHASA EKSPRESIF DAN RESEPTIF SISWA
KELAS III



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Oleh:

Nama : Novia Nur Fajriati
NIM : 22CJ10062
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

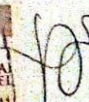
Nama : Novia Nur Fajriati
NIM : 22CJ10062
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh *Role Play* Berbasis Pengalaman pada Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Siswa Kelas IIF” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulisan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 22 Juli 2026

Yang membuat pernyataan


METERAI
TEMPEL
6399FAOX0831067411

Novia Nur Fajriati

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI



PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

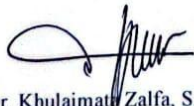
Nama : NOVIA NUR FAJRIATI
NIM : 22CJ10062
Judul Skripsi : PENGARUH ROLE PLAY BERBASIS
PENGALAMAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF
DAN RESEPTIF SISWA KELAS III

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 22 Juli 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Khulaimah Zalfa, S.Psi, M.Pd.
NIDN. 2107088701

Pembimbing II



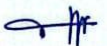
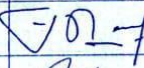
Nasrul Umam, M.Pd.I.
NIDN. 2109078902

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : **NOVIA NUR FAJRIATI**
NIM : 22CJ10062
Judul : Pengaruh *Role Play* Berbasis Pengalaman pada Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Siswa Kelas III

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Kamis, tanggal 06, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Pembimbing I	Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi, M.Pd.		14-08-2026
Penguji 1	Inayatul Lathifah, M.Pd.		13-08-2026
Penguji 2	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.		14-08-2026
Ass. Pembimbing	Nasrul Umam, M.Pd.I.		13-08-2026
Sekretaris	Erina Hastuti, M.Pd.		13-08-2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 14 AUG 2026

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
Nik. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NASKAH KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Novia Nur Fajriati

Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Al
Ghazali Cilacap
Di –
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Novia Nur Fajriati

NIM : 22CJ10062

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Judul Skripsi : Pengaruh *Role Play* pada Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Siswa Kelas III

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 13 Agustus 2026



Inayatul Lathifah, M.Pd.
2113079202

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Sesungguhnya sesudah kesulitan akan datang kemudahan, maka kerjakan urusanmu dengan sungguh-sungguh dan hanya kepada Allah SWT kamu berharap”. (QS. Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang telah diberikan karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Diri sendiri, yang telah mengusahakan segalanya, bertahan, dan terus berjuang melewati berbagai proses, tantangan, dan keraguan hingga sampai pada tahap ini.
2. Kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Kudrat dan Mama Istiqomah yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas segala cinta dan kepercayaan yang selalu menguatkan langkah penulis dalam menempuh pendidikan.
3. Saudara kandung tercinta, yaitu Mba Yunita Nur Haqiqi serta kedua adik Rizqi Fadlulloh dan Syafa Az-Zahra, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa sehingga penulis tetap termotivasi untuk menyelesaikan karya ini.
4. Calon suami, Fredi Jameltiono, atas segala cinta, doa, dukungan materi dan moril, serta kesabaran mendampingi proses panjang ini.
5. Kerabat dan sahabat, yang selalu memberikan bantuan, dukungan, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala motivasi, perhatian, dan kebersamaan yang sangat mengesankan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya kepada kita semua, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini tanpa adanya halangan apapun.

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Role play* Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Siswa Kelas III”. Proposal ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk mengajukan, menjelaskan, dan mendapatkan persetujuan atas rencana penelitian peneliti dari dosen pembimbing, serta menjadi panduan sistematis agar penelitian terarah, logis, dan metodologis.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Ahmad Lutfi Hamidi, M.Ag., Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd. Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
4. Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi., M.Pd., sebagai Dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan dalam penyusunan skripsi ini dengan sabar dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Nasrul Umam, M.Pd.I, Dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan dalam penyusunan skripsi ini dengan sabar dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala Sekolah, dewan guru, dan siswa siswi SD Negeri Dondong 05 yang telah memberikan ijin, bantuan baik tenaga dan pikiran dalam pelaksanaan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin.

Cilacap, 12 Maret 2026

Penulis,



Novia Nur Fajriati
NIM. 22CJ10062

ABSTRAK

Novia Nur Fajriati, 22CJ10062, Pengaruh *Role play* Berbasis Pengalaman pada Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Siswa Kelas III. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juli 2026.

Siswa sekolah dasar usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga sulit memahami konsep abstrak tanpa bantuan benda nyata. Pembelajaran yang masih didominasi ceramah membuat siswa hanya hafal teori tanpa paham makna, sehingga hasil belajar rendah dan siswa cepat bosan. Dengan karakteristik anak SD yang aktif dan rasa ingin tahu tinggi, mereka membutuhkan pembelajaran secara nyata melalui praktik dan pengalaman langsung agar konsep yang dipelajari menjadi bermakna dan mudah diingat.

Fokus penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh *role play* berbasis pengalaman pada keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III SD Negeri Dondong 5 Tahun Ajaran 2025/2026. Dalam penelitian ini permasalahan dalam keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa disebabkan oleh proses pembelajaran bersifat *teacher centered*, serta kurangnya penguasaan kosa kata dan rendahnya fokus siswa dalam pembelajaran.

Studi ini menerapkan metode pra eksperimental. Desain penelitian yang diterapkan ialah *one group pretest posttest* pada siswa kelas III. Pengumpulan data dilakukan dengan mengaplikasikan tes pengetahuan dan tes kecakapan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema “Tersesat”. Nilai tersebut dibentuk sebagai nilai *pretest* dan *posttest* untuk ditaksir secara statistik, melalui uji normalitas dan uji T. Menurut hasil studi menunjukkan bahwa implementasi *role play* berbasis pengalaman berpengaruh pada keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III SD Negeri Dondong 5 Tahun Ajaran 2025/2026.

Hal ini dapat diamati dari hasil uji normalitas dan uji T pada keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif yang diperhitungkan secara SPSS. Pengaruh *role play* berbasis pengalaman tidak lepas dari faktor yang mendorong yaitu sebagai berikut : pembelajaran menyertakan seluruh siswa secara aktif, siswa melakukan interaksi dan komunikasi bilateral, dan pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, serta pengalaman pribadinya.

Kata kunci : *Role play berbasis pengalaman, keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
NOTA KONSULTAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Kecakapan Berbahasa	10
2. Strategi <i>Role play</i> Berbasis Pengalaman	23
3. Karakteristik Siswa Kelas III	28
B. Kajian Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37

B. Desain Penelitian.....	37
C. Definisi Operasional.....	38
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
E. Populasi dan Sampel	41
F. Teknik dan Pengumpulan data	44
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Pengujian Instrumen.....	50
I. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan.....	72
BAB V SIMPULAN	75
A. Simpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	36
Gambar 3.1 Rancangan <i>one group pretest posttest</i>	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas III SD Negeri Dondong 5.....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Guru dan Siswa.....	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Berbahasa Ekspresif.....	47
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Keterampilan Berbahasa Ekspresif	48
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Berbahasa Reseptif	49
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Essay Keterampilan Berbahasa Reseptif.....	49
Tabel 3.8 Kategori Penilaian PG Keterampilan Berbahasa Reseptif.....	49
Tabel 3.9 Koefisien Validitas.....	50
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas.....	51
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas.....	51
Tabel 3.12 Kriteria Koefisien Realibilitas	52
Tabel 3.13 Kriteria Koefisien Tingkat Kesukaran	54
Tabel 3 14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	54
Tabel 3.15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	55
Tabel 3.16 Hasil Daya Pembeda	56
Tabel 3.17 Hasil Daya Pembeda	56
Tabel 4.1 Data Nilai Pretest Keterampilan Berbahasa Ekspresif.....	63
Tabel 4.2 Data Nilai Pretest Keterampilan Berbahasa Reseptif	64
Tabel 4 3 Data Nilai Posttest Keterampilan Berbahasa Ekspresif	65
Tabel 4.4 Data Nilai Posttest Keterampilan Berbahasa Reseptif.....	66
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berbahasa Ekspresif.....	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Berbahasa Ekspresif	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Ngain Keterampilan Berbahasa Ekspresif.....	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berbahasa Reseptif.....	70
Tabel 4 9 Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Berbahasa Reseptif	71
Tabel 4 10 Hasil Uji Ngain Keterampilan Berbahasa Reseptif.....	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kapasitas berbahasa dimaknai sebagai kesanggupan individu menjalin interaksi secara baik memakai bahasa tertentu, sekaligus menerima maupun meneruskan pesan yang hendak disampaikan kepada pihak lain (Yemima Heginta Br Tarigan et al., 2023). Lebih jelasnya, kecakapan bahasa tak semata mata berfungsi sebagai fasilitas komunikasi, namun juga sebagai fasilitas utama dalam proses memikirkan, memahami informasi, serta mengekspresikan gagasan dan pengalaman. Sehingga pada latar belakang pendidikan dasar, keterampilan berbahasa menjadi pilar bagi kesuksesan siswa dalam partisipasi seluruh proses pembelajaran dan berinteraksi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Pada garis besarnya, kapasitas berbahasa terbagi ke dalam dua golongan pokok, yakni keterampilan berbahasa reseptif dan keterampilan berbahasa ekspresif. Keterampilan berbahasa reseptif merupakan kesanggupan menyerap bahasa lisan yang disimak ataupun tulisan yang dibaca. Keahlian ini bersifat sebagai masukan untuk mendengarkan dan memahami apa yang mereka ucapkan. Sedangkan bahasa ekspresif adalah kemampuan untuk mengekspresikan aspirasi melalui komunikasi verbal atau non verbal. Kemampuan ini bersifat sebagai *output* atau keluaran, keahlian merangkai ide dan menyusunnya ke dalam kalimat yang logis (Endahwati et al., 2022). Kedua keterampilan tersebut saling bertautan dan tidak dapat terpisahkan, karena

kemampuan reseptif yang baik akan mendukung kemampuan ekspresif, begitu juga sebaliknya.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah dan menengah, keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif berperan penting. Melalui kegiatan menyimak, siswa tak hanya sekadar mendalami informasi verbal, tetapi juga mendasari pengembangan kemahiran lain seperti berbicara, membaca dan menulis (Ubaidillah et al., 2025). Dan melalui kegiatan berbicara, siswa dilatih agar dapat berinteraksi dengan orang lain dan memudahkan interaksi antara individu. Akan halnya tujuan umum dari berbicara ialah untuk memberi tahu, memperhatikan, dan meyakinkan (Anjelina & Tarmini, 2022). Apabila kedua keterampilan ini tidak berkembang dengan baik, siswa akan menemui kesukaran dalam menekuni materi pelajaran, mengekspresikan ide, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar sangat bervariasi, baik keterampilan berbahasa ekspresif maupun keterampilan berbahasa reseptif. Pada penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa permasalahan keterampilan berbahasa ekspresif siswa sekolah dasar *pertama* didasari oleh sifat ragu ragu, ketakutan, dan malu kala diberi momen untuk maju didepan kelas. *Kedua*, siswa kesulitan menggunakan kosa kata baku dan terbelit belit bahkan tersendat-sendat saat berbicara, sehingga pembicaraan menjadi tidak jelas. *Ketiga*, kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menanggapi dan kurangnya kosa kata yang mereka gunakan untuk menyampaikan pendapat menyebabkan rendahnya kecakapan berbicara mereka. Keempat, minimnya

peran peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Dan yang *kelima*, siswa belum mampu mengekspresikan ide atau gagasan dengan berani saat diberi pertanyaan oleh pendidik (Selviana, 2022).

Sedangkan penelitian terdahulu menyatakan permasalahan keterampilan berbahasa reseptif siswa dipengaruhi oleh kesulitan mempertahankan fokus perhatian saat kegiatan mendengarkan berlangsung. Yang mana rentang perhatian siswa dalam kegiatan menyimak hanya bertahan kurang dari 15 menit. Hal itulah yang mendasari siswa gagal menangkap informasi lisan yang disampaikan pendidik secara utuh dan menyeluruh (Ahadin et al., 2024)

Sesuai temuan pengamatan beserta wawancara bersama pendidik kelas III SD Negeri Dondong 5 tanggal 20 Januari 2026, teridentifikasi dua kendala pada kemampuan berbahasa siswa, yakni sisi reseptif serta sisi ekspresif. Salah satu masalah utama yang ditemukan ialah kesulitan siswa untuk fokus belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak langsung pada kemampuan siswa untuk menyimak baik penjelasan guru maupun teks lisan yang disampaikan. Sebagian siswa gagal menangkap informasi dasar, yang mengakibatkan pemahaman yang keliru tentang materi pembelajaran.

Selain itu, rendahnya kemampuan siswa dalam menangkap informasi tersebut juga berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa ekspresif siswa. Ditemukan bahwa kosakata yang dimiliki siswa masih terbatas, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kembali pemahaman, baik secara lisan maupun tertulis. Siswa cenderung pasif, ragu berbicara, dan

kesulitan merangkai kalimat ketika diminta untuk menceritakan kembali isi pembelajaran atau menyampaikan pendapatnya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa kedua keterampilan berbahasa siswa yaitu reseptif dan ekspresif belum berkembang secara seimbang.

Kendala itu berkaitan erat dengan pemakaian metode mengajar yang masih didominasi cara lama. Kegiatan belajar umumnya bertumpu kepada pendidik, sementara peran siswa terhenti pada menyimak uraian lalu menuntaskan latihan. Cara semacam ini sedikit menyediakan kesempatan bagi anak agar terlibat penuh, saling berinteraksi, maupun mengaitkan bahan ajar bersama pengalaman konkret mereka. Dampaknya, kegiatan belajar terasa hampa makna serta belum sanggup menjawab keperluan siswa yang sejatinya memerlukan pengalaman langsung beserta aktivitas yang menuntut keterlibatan mereka.

Jarak antara cara mengajar lama dengan tuntutan siswa terhadap belajar yang bermakna turut memperkuat munculnya kendala berbahasa di SD Negeri Dondong 5. Peserta didik sekolah dasar, yakni anak berusia 7 sampai 12 tahun, sedang menjalani tahap berpikir konkret operasional sebagaimana teori Piaget. Artinya, informasi lebih gampang mereka serap bila dihadirkan lewat kegiatan langsung beserta pengalaman konkret (Tanod et al., 2025). Karenanya, penguasaan materi terasa lebih ringan bila ditempuh melalui pengalaman langsung, pergaulan sosial, serta aktivitas yang memuat peran juga emosi. Statemen ini juga dikuatkan oleh guru kelas III SD Negeri Dondong 5. Yang menyatakan meskipun keterampilan berbahasa ekspresif siswa masih rendah.

Namun ketika siswa diminta untuk menyampaikan pendapat atau menceritakan pengalaman pribadi, mereka cenderung mampu menyusun kalimat secara lebih runtut dan terstruktur dibandingkan saat diminta mengungkapkan pemahaman terhadap materi yang tidak berkaitan langsung dengan pengalaman mereka. Akibatnya, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan itu sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa.

Strategi belajar yang dipandang sesuai guna mengatasi kendala tersebut yakni *role play* berbasis pengalaman. *Role play* adalah aktivitas memerankan tokoh yang membuka jalan bagi siswa agar ikut serta di dalam permainan peran sekaligus menjelajahi aneka konteks komunikasi secara langsung (Wiyudia et al., 2024). Sementara Joyce & Weil memandang bermain peran sebagai upaya meraih pengalaman langsung lewat pelakonan skenario sosial (Kokasih, 2025). Dengan alasan itu, pemakaian model *role play* berbasis pengalaman diharapkan menjadi jalan keluar inovatif untuk menjembatani bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari, sehingga aktivitas memahami serta mengungkapkan bahasa terasa lebih wajar juga menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu menerangkan bahwa pelaksanaan strategi *role playing* memiliki pengaruh positif pada keterampilan berbahasa siswa, khususnya keterampilan berbicara. Penelitian oleh Saipul (2021) membuktikan bahwa *role playing* berbasis pengalaman berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar kelas V. Temuan serupa dikemukakan Faznuhal (2025) beserta Azizah (2025) yang melaporkan

terjadinya peningkatan kecakapan berbicara siswa lewat penerapan model *role playing* pada muatan Bahasa Indonesia. Hanya saja, sejumlah kajian itu lebih menyoroti sisi keterampilan berbahasa ekspresif serta belum menelaah sisi reseptif secara mendalam. Di lain pihak, Husna (2021) menelaah strategi pertumbuhan beserta indikator capaian bahasa reseptif serta ekspresif pada anak usia dini, namun telaah itu berciri deskriptif serta belum dihubungkan bersama penerapan model belajar tertentu, terkhusus *role play* berbasis pengalaman.

Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengaruh *role play* berbasis pengalaman dalam meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif secara simultan, khususnya pada siswa kelas III sekolah dasar. Karenanya peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Role play* Berbasis Pengalaman pada Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Siswa Kelas III”**. Kajian ini diharap sanggup menyuguhkan gambaran empiris seputar pengaruh *role play* berbasis pengalaman bagi peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif, sekaligus menjadi rujukan bagi pendidik ketika menyusun pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih bermakna, kreatif, serta selaras kebutuhan anak sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Bertolak dari latar persoalan yang sudah diuraikan, kendala pada kegiatan belajar dapat dirumuskan seperti berikut:

1. Siswa tak mampu mengungkapkan pendapat secara optimal karena keterbatasan kosa kata yang dimiliki.

2. Siswa belum menunjukkan rasa percaya diri yang baik ketika ditunjuk untuk maju ke depan kelas, baik untuk bercerita maupun menyampaikan pendapat.
3. Fokus siswa cenderung rendah yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami dan menyimak penjelasan guru.
4. Proses pembelajaran masih sering menggunakan *storytelling* yang bersifat *teacher centered* yang mengakibatkan siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Yang mengarah siswa tidak memiliki pengalaman belajar, sehingga konsentrasi cepat menurun.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pemahaman yang berbeda dan untuk memberi pembaca pemahaman yang jelas tentang pengaplikasian kata-kata dalam judul penelitian ini, masalah yang peneliti batasi yaitu tentang:

1. Penerapan *role play* berbasis pengalaman dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia
2. Keterampilan berbahasa ekspresif dan keterampilan berbahasa reseptif siswa
3. Pengaruh penerapan *role play* berbasis pengalaman terhadap peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif

D. Rumusan Masalah

Berikut ini ialah dasar dari masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pengaruh *role play* berbasis pengalaman pada keterampilan berbahasa ekspresif siswa?
2. Bagaimana pengaruh *role play* berbasis pengalaman pada keterampilan berbahasa reseptif siswa?

E. Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *role play* berbasis pengalaman pada keterampilan berbahasa ekspresif siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh *role play* berbasis pengalaman pada keterampilan berbahasa reseptif siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Kajian ini bermanfaat memperkaya khazanah teoretis seputar pembelajaran bahasa melalui bukti bahwa keterampilan berbahasa reseptif serta ekspresif tumbuh seiring dengan keterampilan berbahasa aktif.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan kajian ini menjangkau banyak pihak, mencakup pendidik, pengkaji, peserta didik, serta lembaga sekolah.

- a. Bagi guru

Kajian ini menjadi rujukan alternatif bagi pendidik ketika menerapkan model belajar yang menuntut siswa turut serta secara aktif

dalam mencerna bahan ajar sekaligus berekspresi lewat strategi *role play*.

b. Bagi siswa

Kajian ini memacu siswa agar terbiasa lebih aktif sehingga keterampilan berbahasanya meningkat lewat pengalaman

c. Bagi sekolah

Kajian ini menjadi ikhtiar pembenahan pembelajaran pada keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kecakapan Berbahasa

Kecakapan berbahasa ialah kapasitas seseorang dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi ataupun menerima pesan. Keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang membantu dan memudahkan seseorang berinteraksi secara sosial, berbagi ide, dan memudahkan mereka berkembang secara intelektual dan emosional.

Menurut Henry Guntur Tarigan, kemampuan berbahasa tersusun atas empat sisi pokok, yakni menyimak, bertutur, membaca, serta menulis (Budianti & Apprillia, 2018). Kecakapan itu tidak dapat dipisahkan dan selalu berkaitan satu sama lain. Yang mana menyimak dan membaca tergolong pada kecakapan berbahasa reseptif, sedangkan berbicara dan menulis masuk pada kecakapan berbahasa ekspresif.

Secara linguistik, berbahasa dipandang sebagai sistem simbol yang arbitrer dan konvensional. Dalam perspektif struktural dan generatif yang dikemukakan oleh Noam Chomsky, kemampuan berbahasa berkaitan dengan kompetensi (*competence*) dan performansi (*performance*) (Retnani & Basid, 2017). Kompetensi merujuk pada pengetahuan internal tentang sistem bahasa, sedangkan performansi adalah realisasi penggunaan bahasa dalam situasi nyata.

Jadi, hakikat keterampilan berbahasa tidak terbatas pada penguasaan struktur bahasa, melainkan mencakup pula kesanggupan memakai

bahasa secara komunikatif di tengah konteks sosial juga budaya.

a. Pengertian Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

Kemampuan seseorang untuk mengutarakan pikiran, perasaan, dan ide melalui bahasa lisan maupun tulisan dikenal sebagai berbahasa ekspresif. Kemampuan ini biasa ditunjukkan dengan kemampuan seseorang dalam berbicara dan menulis.

Berbicara dan menulis bukanlah kemampuan yang mutlak diberikan oleh Sang pencipta, sehingga butuh proses dalam mencapai kemampuan tersebut. Yang mana proses berbahasa ekspresif mencakup proses pengolahan ide, pemilihan kosa kata, pembentukan struktur kalimat, dan penyampaian pesan secara runtut.

Pengertian diatas dikuatkan dengan pendapat Zuels yang menyatakan bahasa ekspresif sebagai kemampuan seseorang untuk membuktikan keinginannya kepada seseorang melalui interaksi verbal maupun non-verbal (Telaumbanua Theofani & Kurniawan Mozes, 2022).

Adapun kesanggupan individu berbahasa reseptif dimaknai sebagai kemampuannya menangkap, mencerna, sekaligus memaknai pesan yang disampaikan pihak lain, baik lewat tuturan maupun tulisan. Yang mana kemampuan menyimak dan membaca masuk pada kategori keterampilan berbahasa reseptif.

Teori pemerolehan bahasa Stephen Krashen berpendapat bahwa

pemahaman, atau input yang dapat dipahami, adalah komponen utama dalam perkembangan kemampuan berbahasa (Ihsan & Maryani, 2025). Artinya, keterampilan reseptif adalah bagian penting dari perkembangan kemampuan ekspresif.

Oleh karena itu, keterampilan reseptif dan ekspresif saling bergantung satu sama lain. Kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide secara efektif akan meningkat dengan pemahaman yang baik terhadap bahasa.

b. Prinsip Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

1) Prinsip Keterampilan berbahasa Ekspresif

Keterampilan berbahasa ekspresif ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dengan berbicara dan menulis. Dimana kedua keterampilan tersebut memiliki prinsip masing masing yang perlu dipahami dan dilatih secara berkelanjutan.

Menurut Harahap prinsip berbicara diantara yaitu (Harahap Fitri et al., 2024):

- a) Sekurangnya melibatkan dua orang
- b) Memakai sandi linguistik yang sama-sama dimengerti
- c) Menyepakati atau menerima wilayah rujukan bersama
- d) Berbentuk saling tukar di antara pihak yang terlibat
- e) Mengaitkan tiap tuturan bersama lingkungan di sekelilingnya
- f) Berkaitan dengan masa sekarang
- g) Sekadar memakai organ maupun perangkat yang bertalian

dengan bunyi bahasa serta pendengaran (*vocal and auditory apparatus*)

- h) Menyikapi serta memperlakukan hal yang faktual maupun hal yang diakui sebagai argumen secara objektif.

Sedangkan menurut Pirera dan Tasai mengungkapkan beberapa prinsip dalam menulis sebagai berikut (Samsiyah, 2018):

- a) Kegiatan menulis tak terlepas dari membaca; pada jenjang pendidikan dasar, latihan menulis beserta membaca ditempuh seiring bersamaan
- b) Proses belajar menulis berfungsi yang mengajarkan disiplin dalam berpikir serta penggunaan bahasa yang tepat
- c) Pembelajaran menulis memuat pengajaran cara menulis yang tepat, mencakup ejaan serta pemakaian tanda baca pada suatu bahasa
- d) Belajar menulis ditempuh selangkah demi selangkah, bermula dari menyalin sampai sanggup menghasilkan tulisan ilmiah.

2) Prinsip Keterampilan Berbahasa Reseptif

Jika kemampuan berbicara dan menulis masuk pada keterampilan berbahasa ekspresif, maka menyimak dan membaca masuk pada keterampilan berbahasa reseptif yang

menjadi proses dalam memahami pesan. Yang keduanya juga sama sama mempunyai prinsip masing masing.

Berikut prinsip menyimak:

Aktivitas menyimak murid dalam konteks pembelajaran memiliki beberapa tahapan, yaitu (Farida Nugrahani et al., 2026):

a) Penerimaan

Pada fase awal penerimaan, siswa fokus mendengarkan suara, kata, atau informasi yang disampaikan guru. Fokus dan perhatian yang tepat terhadap sumber suara adalah tanda penerimaan yang baik.

b) Pemahaman

Pemahaman adalah proses di mana siswa mulai memahami informasi yang mereka dengar. Mereka melakukan ini dengan menghubungkan informasi dengan pandangan yang mereka miliki sebelumnya karenanya mereka dapat memahami pesan secara keseluruhan.

c) Penginterpretasian

Pada titik ini, siswa tidak hanya memahami informasi secara literal tetapi juga mencoba memahami alasan, tujuan, dan makna tersirat. Mereka mulai membuat kesimpulan dan memahami konsep dasar dan pesan yang lebih mendalam.

d) Pengevaluasian

Siswa menilai informasi yang telah mereka dengar selama tahap evaluasi. Pada tahap ini, mereka mempertimbangkan kebenaran, logika, dan relevansi informasi tersebut berdasarkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya.

e) Penanggapan

Tahap penanggapan adalah proses di mana orang menanggapi informasi yang telah mereka dengar. Ini dapat berupa pertanyaan, kritik, pendapat, atau tindakan tertentu untuk menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan prinsip-prinsip membaca disebutkan sebagai berikut (Nilufar Ibodullayevna, 2024):

a) Pengembangan kosakata

Penguasaan kosakata merupakan faktor utama yang menentukan kesuksesan pemahaman bacaan. Proses memahami teks dapat terhambat oleh kata-kata yang tidak dikenal.

b) Analisis struktur teks

Pada prinsip ini perlu adanya pemahaman struktur teks untuk menemukan ide-ide utama, detail pendukung, dan pola organisasi teks. Dengan demikian, pemahaman mereka akan menjadi lebih terstruktur.

c) Kesadaran metakognitif

Kesadaran metakognitif memungkinkan untuk mengontrol proses berpikir. Yang masuk pada penetapan tujuan untuk membaca, melacak pemahaman dan mencari solusi saat menghadapi kesulitan.

d) Pemberian bantuan bertahap

Guru memberikan dukungan sementara kepada siswa sampai mereka dapat memahami teks secara mandiri.

e) Pembelajaran berdiferensiasi

Pembelajaran membaca harus diselaraskan dengan kebutuhan, kemampuan, dan latar belakang siswa yang berbeda.

f) Keterlibatan aktif dan berpikir kritis

Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam membaca melalui strategi seperti memprediksi, merangkum, bertanya, dan merefleksi isi bacaan.

Dari keempat prinsip diatas, yang terpaut dengan penelitian ini yaitu prinsip berbicara dan prinsip menyimak. Yang mana pada

penelitian ini, penulis mengajak siswa meningkatkan keterampilan berbahasa ekspresifnya dengan cara bermain peran. Dan meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dengan cara menyimak penjelasan dari guru.

c. Tahapan Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

1) Tahapan keterampilan berbahasa ekspresif

Keterampilan berbahasa ekspresif merupakan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, gagasan, maupun pengalaman kepada orang lain melalui bahasa lisan. Pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas III, keterampilan berbicara berkembang seiring bertambahnya pengalaman belajar, penguasaan kosakata, serta keberanian dalam berkomunikasi. Kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman, berdiskusi, maupun bermain peran akan membantu perkembangan keterampilan berbicara secara optimal. Tarigan menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pikiran, ide, atau perasaan secara lisan kepada orang lain sehingga terjadi komunikasi yang efektif.

Menurut Brown, proses berbicara berlangsung melalui beberapa tahapan sebagai berikut (Syifa et al., 2025).

a. Perencanaan pesan (*Conceptualization*)

Tahap pertama merupakan proses ketika siswa menentukan informasi atau gagasan yang akan disampaikan. Pada tahap ini siswa mengingat pengalaman, menentukan topik pembicaraan, serta menyesuaikan isi pembicaraan dengan tujuan komunikasi.

b. Penyusunan bahasa (*Formulation*)

Setelah menentukan ide, siswa mulai memilih kosakata, menyusun kalimat, dan mengorganisasikan gagasan agar mudah dipahami oleh pendengar. Penguasaan kosakata dan struktur kalimat sangat memengaruhi keberhasilan pada tahap ini.

c. Penyampaian ujaran (*Articulation*)

Tahap ini merupakan proses mengungkapkan gagasan secara lisan melalui pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, serta penggunaan ekspresi yang sesuai sehingga pesan dapat diterima dengan baik oleh pendengar.

d. Pemantauan atau evaluasi (*Self-monitoring*)

Pada tahap terakhir, siswa mengevaluasi kembali tuturannya melalui umpan balik dari guru maupun teman. Jika terdapat kesalahan dalam pengucapan atau penyampaian informasi, siswa dapat memperbaikinya sehingga kemampuan berbicara berkembang secara bertahap.

Tahapan tersebut sangat sesuai dengan pembelajaran menggunakan metode *role play* berbasis pengalaman, karena siswa terlebih dahulu mengingat pengalaman yang dimiliki, menyusun dialog, memainkan peran, kemudian memperoleh umpan balik dari guru dan teman.

2) Tahapan Keterampilan Berbahasa Reseptif

Keterampilan berbahasa reseptif merupakan kemampuan menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diperoleh melalui kegiatan menyimak maupun membaca. Pada penelitian ini, aspek reseptif yang dikaji adalah keterampilan menyimak karena selama pembelajaran siswa mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan dialog, dan memahami informasi sebelum melakukan kegiatan bermain peran. Keterampilan menyimak menjadi dasar perkembangan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis sehingga perlu dikembangkan sejak sekolah dasar.

Menurut Farida Nugrahani, tahapan keterampilan menyimak meliputi (Mita Amelina et al., 2026):

a. Penerimaan (*Receiving*)

Tahap awal ketika siswa memusatkan perhatian pada suara atau informasi yang disampaikan guru. Keberhasilan tahap ini ditandai dengan fokus siswa terhadap sumber informasi sehingga pesan dapat diterima secara utuh.

b. Pemahaman (*Understanding*)

Setelah menerima informasi, siswa mulai memahami isi pesan dengan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga makna pembicaraan dapat dipahami secara menyeluruh.

c. Penginterpretasian (*Interpreting*)

Pada tahap ini siswa mulai menafsirkan makna yang disampaikan pembicara, baik makna tersurat maupun tersirat. Siswa juga mulai menarik hubungan sebab-akibat serta memahami tujuan komunikasi yang disampaikan.

d. Pengevaluasian (*Evaluating*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai kebenaran, ketepatan, serta relevansi informasi yang diterima berdasarkan pengalaman maupun pengetahuan yang dimiliki siswa.

e. Penanggapan (*Responding*)

Tahap terakhir berupa pemberian respons terhadap informasi yang diterima, misalnya menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, atau melakukan tindakan sesuai instruksi guru. Tahap ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami informasi yang disampaikan.

Pada penelitian ini, tahapan menyimak tampak ketika siswa

mendengarkan penjelasan guru mengenai materi, memperhatikan contoh dialog, memahami isi cerita, kemudian memberikan respons melalui kegiatan bermain peran dan menjawab pertanyaan pada tes keterampilan berbahasa reseptif.

d. Fungsi Bahasa

Sejak lahir, manusia selalu menggunakan bahasa untuk berinteraksi dan memahami lingkungannya. Karena itu, manusia tak lepas dari bahasa. Bahasa ialah salah satu cara terbaik untuk berkomunikasi bagi manusia karena melaluinya mereka dapat dengan jelas dan terarah memberikan ide, gagasan, perasaan, dan kebutuhan mereka kepada orang lain. Halliday juga menyatakan bahwa bahasa terdapat tujuh peran yang terdiri dari: (1) peran instrumental, (2) peran pengaturan, (3) peran deskripsi, (4) peran interaksi, (5) peran individu, (6) peran heuristik, dan (7) peran kreatif (Purnomo et al., 2021) . Namun secara umumnya fungsi Bahasa ditujukan sebagai berikut:

1) Fungsi komunikasi

Bahasa sebagai sarana komunikasi memiliki peran utama, yaitu menyampaikan maksud kepada orang yang kita ajak berkomunikasi. Dengan demikian, bahasa sebagai sarana komunikasi yakni cara yang paling efektif untuk memberikan pikiran, maksud, dan tujuan kepada orang yang kita ajak berkomunikasi (Siregar Umami et al., 2023).

2) Fungsi ekspresi diri

Fungsi ekspresi memuat gagasan bahwa bahasa berperan sebagai wadah manusia menuangkan buah pikiran ataupun rasa yang hendak dikemukakan penutur kepada pihak lain (Mailani Okarisma et al., 2022). Click or tap here to enter text. Melalui bahasa, seseorang dapat mengungkapkan perasaan senang, sedih, marah, kecewa, bangga, maupun harapan yang tersimpan dalam dirinya. Bahasa menjadi sarana untuk menyalurkan emosi dan pikiran agar orang lain bisa memahami keadaan serta maksud yang ingin disampaikan.

3) Fungsi Integrasi dan adaptasi

Bahasa menunjang penyatuan serta penyesuaian diri sebab menuntut seseorang menyelaraskan diri bersama lingkungan sosialnya sekaligus merajut relasi yang sehat bersama orang lain. Bahasa yang efektif dalam kehidupan bermasyarakat membantu seseorang memahami norma, prinsip, dan budaya yang berlaku di suatu kelompok. Bahasa juga membantu seseorang diterima di tempat baru, bekerja sama, dan membangun rasa kebersamaan. Bahasa, oleh karena itu, tidak hanya berperan sebagai sarana interaksi, dan membantu orang bersatu dan beradaptasi dalam berbagai situasi sosial (Dia, 2023).

4) Fungsi kontrol sosial

Manusia sebagai makhluk sosial dan berbudaya didalam interaksinya memerlukan saran untuk menggagas ide, isi pikiran, dan sebagainya. Saran utama untuk mencukupi kebutuhan interaksinya tersebut adalaah Bahasa (Dr. Nirwan et al., 2023).

2. Strategi *Role play* Berbasis Pengalaman

a. Pengertian *Role play*

Role play merupakan aktivitas bermain peran, di mana siswa melakonkan tokoh ataupun keadaan tertentu selaras tema yang ditetapkan. Lewat aktivitas ini terbuka peluang bagi siswa merasakan sekaligus mencerna bahan ajar secara lebih langsung, sebab mereka bukan sebatas menyimak uraian pendidik melainkan turut berperan di dalamnya.

Venny Astriani menguatkan pendapat diatas dengan definisinya, bahwa *role play* adalah aktivitas dimana para pemain melakonkan kaarakter-karakter yang ditentukan, baik oleh individu tersebut maupun oleh pengajar, berdasarkan sifat dan ciri-ciri yang terdapat pada tokoh-tokoh itu (Afri Naldi et al., 2024).

Dengan menggabungkan kedua perspektif ini, *strategi role play* dapat didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang terencana. Strategi ini memungkinkan siswa memerankan tokoh tertentu untuk memahami materi secara kontekstual, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan

membangun kemampuan sosial dan kerja sama. Metode ini membuat belajar lebih hidup, interaktif, dan bermakna.

b. Pengertian Pembelajaran Berbasis pengalaman

Pembelajaran yang bersifat pengalaman yakni sebuah pendekatan yang memicu proses belajar untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan melalui pengalaman langsung atau melalui tindakan (Rina Rachmawati et al., 2024).

Pendekatan belajar berbasis pengalaman membuka peluang bagi siswa agar terlibat aktif pada kegiatan belajar secara individual. Pendekatan tersebut menyuguhkan bagi siswa rangkaian suasana belajar berupa sumbangan pengalaman konkret yang dirancang pendidik (Iman et al., 2021).

Keterkaitan *role play* dengan pembelajaran berbasis pengalaman terletak pada proses belajar yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam situasi nyata atau yang menyerupai keadaan sebenarnya. Selaras pandangan Hamalik, model yang cocok dipakai pada pendekatan berbasis pengalaman yakni pemanfaatan permainan peran di dalam kegiatan belajar. Karena dalam permainan peran, siswa belajar melalui tindakan (*learning by doing*), bukan hanya melalui penjelasan teoritis.

c. Langkah-langkah Strategi *Role play*

Dalam pelaksanaan strategi *role play* sangat penting memperhatikan langkah-langkahnya. Agar pembelajaran berjalan

dengan tujuannya. Diantara langkah - langkahnya yaitu (Imanizar et al., 2021):

1) Pemanasan atau persiapan

Pada tahap ini guru memperkenalkan topik, tujuan pembelajaran, serta kesimpulan umum situasi yang akan diperankan. Guru juga memberikan motivasi dan penjelasan agar siswa memahami konteks peran. Tahap ini bertujuan membangun kesiapan mental dan pemahaman awal sebelum kegiatan dimulai.

2) Pemilihan pemain (partisipan)

Guru bersama siswa menentukan siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam kesimpul. Pemilihan dapat dilakukan secara sukarela atau ditunjuk langsung dengan mempertimbangkan kesiapan dan karakter siswa. Setiap pemain diberi penjelasan mengenai peran dan tugasnya.

3) Penataan panggung (ruang kelas)

Ruang kelas diatur sedemikian rupa agar mendukung suasana pemeranan. Penataan ini tidak harus rumit, cukup menyesuaikan dengan kebutuhan adegan agar siswa lebih mudah membayangkan situasi yang diperankan.

4) Guru menunjuk peserta didik sebagai pengamat

Selain pemain, siswa ditunjuk sebagai pengamat. Tugas mereka adalah memperhatikan alur permainan peran, menulis hal-hal

penting, serta menilai kesamaan peran dengan materi pembelajaran. Pengamat berperan penting dalam tahap diskusi dan evaluasi.

5) Memainkan peran

Siswa mulai memerankan tokoh sesuai skenario. Pada tahap ini terjadi interaksi aktif antarpemain. Guru berlaku sebagai penyalur yang mengarahkan jalannya kegiatan jika diperlukan, tanpa terlalu banyak mengintervensi.

6) Diskusi dan evaluasi

Setelah permainan selesai, guru memimpin diskusi. Pemain dan pengamat menyampaikan pendapat, tanggapan, serta hasil pengamatan mereka. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap jalannya peran dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

7) Permainan ulang

Jika diperlukan, permainan peran dapat diulang dengan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Permainan ulang memberi kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan dan memperdalam pemahaman.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Setelah permainan ulang, Kembali dilakukan diskusi untuk melihat perkembangan atau perubahan yang terjadi. Tahap ini memperkuat pembacaan siswa akan materi dan proses yang telah dilalui.

9) Berbagi pengalaman dan Kesimpulan

Pada tahap akhir, siswa berbagi pengalaman dan perasaan selama mengikuti kegiatan. Guru kemudian membantu merumuskan kesimpulan pembelajaran agar siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain peran dengan konsep yang dipelajari.

d. Kelebihan Strategi *Role play*

Strategi *role play* jika digunakan dengan tepat sesuai tahapannya, akan berdampak baik pada penggunaanya, diantara kelebihanannya yaitu (Afri Naldi et al., 2024):

- 1) Peserta didik membiasakan diri berlatih, mencerna, serta menghafal bahan yang hendak didramakan
- 2) peserta didik terlatih menjadi pribadi proaktif juga kreatif
- 3) kesanggupan yang dipunyai peserta didik dapat ditumbuhkan sehingga seni drama bersemi dari lingkungan sekolahnya
- 4) Kekompakan antar pemeran bisa dipupuk serta dipelihara sebaik mungkin
- 5) peserta didik terbiasa memikul sekaligus berbagi tanggung jawab bersama rekan-rekannya
- 6) kecakapan bertutur siswa dapat dibentuk menjadi bahasa yang baik

e. Kekurangan Strategi *Role play*

Semua ada kekurangan dan kelebihan. Dibalik banyak kelebihan

yang dimiliki strategi *role play* ini ada beberapa kekurangan, diantaranya yaitu (Selviana, 2022):

- 1) Dipertemukan imajinasi yang besar dari pengajar dan murid, dan tidak semua pengajar memiliki hal tersebut.
- 2) Banyak murid yang dipilih sebagai pemain, merasa canggung untuk melakoni beberapa adegan tertentu.

3. Karakteristik Siswa Kelas III

a. Perkembangan Bahasa Siswa Kelas III

Perkembangan bahasa sangat penting karena bahasa bak sarana komunikasi utama anak untuk memberikan ide dan memahami orang lain. Di samping itu, bahasa berperan sebagai perangkat pendidikan yang menolong anak mencerna paparan pendidik sekaligus memaknai hal yang dipelajarinya.

Pertumbuhan itu ditentukan oleh unsur dari dalam maupun dari luar. Unsur dari dalam meliputi kecakapan bernalar, kondisi kejiwaan, serta pertumbuhan sosial juga emosi anak, sedangkan unsur luar mencakup situasi keluarga, pergaulan sosial, kondisi ekonomi, beserta pola asuh orang tua (Asril et al., 2025). Siswa kelas III sekolah dasar umumnya berumur 8 atau 9 tahun. Yang mana perkembangan bahasa anak usia delapan tahun menunjukkan perkembangan yang cukup cepat dalam tulisan dan lisan. Pada usia ini, anak-anak mulai menceritakan kembali peristiwa atau cerita lucu dengan runtut dan memberikan teka-teki kepada lawan

bicaranya, yang menunjukkan perkembangan kemampuan berbahasa mereka. Anak-anak juga dapat memahami dan melaksanakan perintah yang terdiri dari berbagai langkah, tetapi mereka kadang-kadang masih meminta pengulangan jika ada bagian yang belum mereka pahami (Desrinelti et al., 2021).

b. Perkembangan Kognitif Siswa Kelas III

Perkembangan kognitif didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk menggunakan pemikiran lebih elusif, melakukan daya pikir, dan memecahkan masalah. Seiring tumbuhnya kecakapan kognitif tersebut, anak menjadi lebih sanggup menguasai wawasan umum sekaligus berperan baik ketika berinteraksi bersama masyarakat juga lingkungannya. Karenanya, pertumbuhan kognitif termasuk salah satu unsur perkembangan siswa.

Perkembangan kognitif siswa kelas III dengan rentang umur 8 atau 9 tahun menunjukkan kemajuan yang cukup signifikan dibandingkan kelas sebelumnya.

Berdasarkan teori Piaget, anak kini menempati tahap operasional konkret. Maknanya, penalaran logis sudah mereka kuasai, hanya saja masih terbatas pada objek nyata yang bisa disaksikan langsung. Siswa kelas 3 sudah menjangkau taraf berpikir C3 (menerapkan), sehingga persoalan yang lebih rumit dibanding kelas 1 juga 2 sanggup mereka tuntaskan.

Peserta didik kelas III mulai sanggup menangkap kaitan

sebab-akibat pada suatu persoalan serta menemukan jalan keluar secara lebih rasional. Mereka juga dapat mengambil pelajaran dari situasi atau objek yang bersifat imajinatif, meskipun tetap membutuhkan bimbingan orang dewasa dalam menghadapi masalah yang lebih rumit (Purwulan Heni, 2024).

Selain itu, pertumbuhan kognitif mereka ditandai cara berpikir yang makin objektif serta tidak lagi terlampau egosentris. Anak mulai sanggup memakai penalaran logis sederhana, mencerna konsep yang lebih tertata, sekaligus menumbuhkan kecakapan memecahkan persoalan pada kegiatan belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat sejumlah kajian relevan yang bisa dijadikan bahan telaah pustaka, di antaranya:

Pertama, tulisan Amalia Husna beserta Delfi Eliza (2021) pada jurnal pendidikan anak usia dini bertajuk “Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini”. Temuannya memperlihatkan bahasa reseptif bertalian dengan kesanggupan menyimak serta mencerna informasi, sementara bahasa ekspresif bertalian dengan kesanggupan menuangkan gagasan, baik verbal maupun nonverbal. Salah satu strategi yang disarankan guna menumbuhkan bahasa ekspresif yakni metode *role play*. Kajian tersebut menyuguhkan landasan teoretis perihal urgensi pengembangan kedua sisi bahasa itu secara berimbang (Husna & Eliza, 2021).

Tulisan Amalia Husna beserta Delfi Eliza memuat kemiripan sekaligus kelainan dibanding kajian ini. Kemiripannya berada pada sasaran telaah, yakni mengkaji bahasa reseptif serta bahasa ekspresif beserta pemanfaatan metode *role play* selaku salah satu strategi pengembangannya. Kelainannya tampak pada ragam juga rancangan kajian beserta subjek yang ditelaah. Kajian terdahulu memakai ragam studi literatur bersubjek anak usia dini (PAUD), sementara kajian ini menempuh metode eksperimen bersubjek siswa kelas III sekolah dasar. Lebih lanjut, dalam jurnal tersebut *role play* hanya direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini *role play* dikembangkan secara khusus menjadi *role play* berbasis pengalaman dan diuji pengaruhnya secara empiris terhadap keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa.

Kedua, tulisan Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, beserta Heri Hadi Saputra (2022) pada Jurnal Renjana Pendidikan Dasar bertajuk “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Utan Tahun Ajaran 2021/2022”.

Sasaran kajian tersebut yakni menelaah dampak metode bermain peran atas kecakapan bertutur siswa kelas IV SDN 8 Utan. Ragamnya tergolong kajian eksperimen memakai rancangan *Quasi Experimental Design* bertipe *Nonequivalent Control Group Design*. Pengujian hipotesis ditempuh lewat *Independent Sample T-Test*, lalu diperoleh angka signifikansi atau *Sig(2-tailed)* senilai 0,040 yang menandakan adanya pengaruh (Fitri et al., 2022).

Tulisan Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, beserta Heri Hadi

Saputra memuat kemiripan juga kelainan dibanding kajian ini. Kemiripannya terletak pada pemakaian metode bermain peran serta sama-sama menempuh kajian eksperimental guna menakar pengaruh metode itu atas kemampuan berbahasa anak sekolah dasar. Perbedaannya ada pada fokus keterampilan yang diteliti dan metode pengembangan yang digunakan. Penelitian Rizky Fitri dkk. hanya berfokus pada keterampilan berbicara (aspek ekspresif), sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan berbahasa secara lebih luas, mencakup aspek ekspresif dan reseptif secara bersamaan. Kelainan berikutnya tampak pada subjeknya: kajian tersebut menyasar siswa kelas empat SD Negeri 8 Utan, sedangkan kajian ini menyasar siswa kelas tiga. Selanjutnya, kajian ini mengembangkan metode bermain peran menjadi bermain peran berbasis pengalaman, sehingga kegiatan belajar tak sebatas berlatih dialog melainkan menyentuh pengalaman langsung siswa pada situasi belajar kontekstual.

Ketiga, tulisan Anatul Komariah, Sarah Emmanuel Hariyono, beserta Ayu Asmah (2026) pada JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) bertajuk “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui Bermain Pasar-Pasaran”. Kajian tersebut menempuh pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bermodel Kemmis serta McTaggart. Subjeknya berjumlah 15 anak berusia 5–6 tahun. Data dihimpun lewat pengamatan juga dokumentasi. Temuannya memperlihatkan kenaikan kemampuan bahasa ekspresif dari 57% pada tahap pra-siklus menjadi 88% pada siklus II. Sehingga, kegiatan bermain peran melalui pasar-pasaran efektif dalam mengembangkan

kecakapan bahasa ekspresif anak (Komariah et al., 2026).

Artikel yang ditulis oleh Anatul Komariah, Sarah Emmanuel Hariyono, dan Ayu Asmah memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kemiripannya terletak pada pemanfaatan metode bermain peran (*role play*) selaku strategi belajar guna menumbuhkan kemampuan bahasa. Sementara kelainannya berpusat pada sisi keterampilan bahasa, subjek, juga ragam kajian. Telaah Anatul Komariah dkk. sebatas menyoroti kemampuan bahasa ekspresif anak berusia 5–6 tahun, sedangkan kajian ini menelaah keterampilan berbahasa secara lebih lapang, yakni menjangkau sisi ekspresif juga reseptif pada siswa kelas III sekolah dasar. Dari sisi metode, telaah itu memakai pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sementara kajian ini menempuh metode eksperimen guna menguji pengaruh secara kuantitatif. Di samping itu, kajian ini mengembangkan strategi bermain peran menjadi *role play* berbasis pengalaman, sehingga kegiatan belajar bukan sekadar simulasi pasar-pasaran, melainkan dirancang bertumpu pada pengalaman konkret siswa demi menyaksikan pengaruhnya secara signifikan atas keterampilan berbahasa.

Keempat, tulisan Muslikhah, Henny Anggraini, beserta Cicilia Ika Rahayunita (2025) pada Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini bertajuk “Penerapan Bermain Peran (*Role play*) terhadap Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3–4 Tahun di KB PKK Al-Huda Ngadireso”. Telaah tersebut memakai pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kualitatif dengan teknik pengamatan, wawancara, juga

dokumentasi atas 13 anak. Temuannya memperlihatkan metode bermain peran menumbuhkan kecakapan bertutur, menyimak, serta memahami kosakata anak. Anak tampil lebih yakin ketika berkomunikasi sekaligus sanggup menuangkan gagasan secara lebih terang (Muslikhah et al., 2025).

Tulisan Muslikhah, Henny Anggraini, beserta Cicilia Ika Rahayunita memuat kemiripan juga kelainan dibanding kajian ini. Kemiripannya berada pada pemakaian metode *role play* selaku strategi menumbuhkan kemampuan bahasa. Kelainannya tampak pada subjek, titik tekan keterampilan, juga ragam kajian. Telaah Muslikhah dkk. menasar anak berusia 3–4 tahun pada jenjang pendidikan anak usia dini, sedangkan kajian ini menasar siswa kelas III sekolah dasar. Dari sisi titik tekan, telaah itu menyoroti pertumbuhan kemampuan bahasa secara umum (bertutur, menyimak, juga memahami kosakata), sementara kajian ini khusus menelaah keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif. Selain itu, telaah Muslikhah dkk. memakai pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) kualitatif, sedangkan kajian ini menempuh metode eksperimen guna menguji pengaruh *role play* berbasis pengalaman secara kuantitatif atas keterampilan berbahasa siswa.

Kelima, tulisan Yulianeta, Mukhammad Faisol, beserta Anurag Hazarika (2024) pada Jurnal Penelitian Tindakan Kelas bertajuk “Apakah Penggunaan *Role play* sebagai Salah Satu Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Efektif?”. Temuannya memperlihatkan kenaikan rerata kecakapan bertutur dari 65,4 pada siklus I menjadi 78,2 pada

siklus II. Karenanya, disimpulkan metode *role play* berdaya guna menumbuhkan kecakapan bertutur siswa sekaligus mendongkrak keikutsertaan juga rasa percaya diri mereka (Yulianeta Yulianeta et al., 2023).

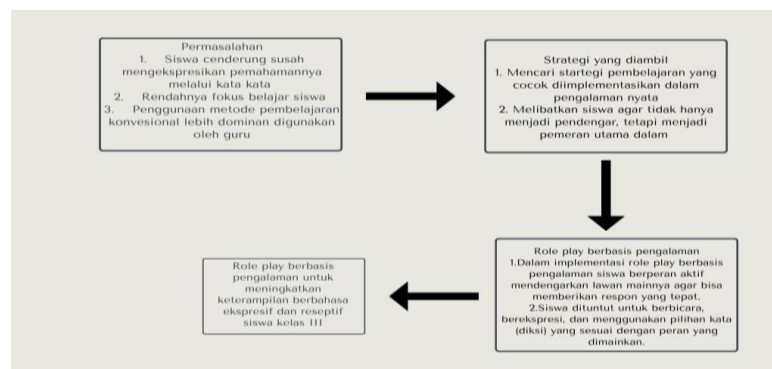
Artikel yang ditulis oleh Yulianeta, Mukhammad Faisol, dan Anurag Hazarika memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan metode *role play* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus dan metode penelitian. Penelitian tersebut hanya mengkaji kemampuan berbicara (aspek ekspresif) pada siswa SMP dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini mengkaji keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif pada siswa kelas III SD dengan menggunakan metode eksperimen serta mengembangkan strategi *role play* berbasis pengalaman.

C. Kerangka Pikir

Pengamatan permasalahan pembelajaran di SD Negeri Dondong 5 menunjukkan rendahnya keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang cenderung susah mengekspresikan pemahamannya melalui kata kata dan juga rendahnya fokus belajar siswa yang memicu siswa sulit mempelajari materi yang disampaikan guru. Kemudian penerapan metode pembelajaran konvensional lebih dominan digunakan oleh guru. Maka, guna menumbuhkan keterampilan berbahasa dibutuhkan penerapan strategi belajar yang

menuntut keaktifan siswa. Yaitu dengan pembelajaran *role play* berbasis pengalaman

Strategi ini telah ditinjau dan mempunyai pembenaran dengan materi yang akan digunakan untuk menumbuhkan keterampilan berbahasa siswa kelas III SD Negeri Dondong 5. Metode ini melibatkan siswa secara menyeluruh sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi mereka. Siswa terpacu mengikuti rangkaian belajar yang menyenangkan serta turut berperan aktif sejak tahap persiapan sampai penilaian. Uraian tersebut menandakan strategi *role play* berbasis pengalaman pada muatan Bahasa Indonesia Bab 5 bertema “Tersesat” berpengaruh atas peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif. Adapun kerangka berpikir kajian ini tersaji pada bagan berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Kajian ini menempuh pendekatan kuantitatif bermetode pra-eksperimental. Sukmadinata memandang penelitian kuantitatif sebagai rangkaian prosedur ilmiah yang dijalankan secara sistematis juga terencana. Sasarannya berupa pengolahan statistik guna memecahkan persoalan angka, seraya menjalankan penataan juga percobaan terkendali.

Pendekatan kuantitatif dipilih lantaran kajian ini hendak menakar pengaruh *role play* berbasis pengalaman atas kemampuan ekspresif juga reseptif siswa lewat pengukuran numerik serta analisis statistik. Sementara metode pra-eksperimen ditempuh sebab kajian ini tidak memakai kelompok kontrol, melainkan sebatas menyertakan satu kelompok penerima perlakuan, lalu membandingkan capaiannya sebelum juga sesudah perlakuan (Irfan Syahroni et al., 2022).

B. Desain Penelitian

Kajian ini menerapkan rancangan *one group pretest posttest*. Rancangan tersebut dipakai lantaran pengkaji sebatas menyertakan satu kelas selaku kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Tujuannya guna menakar ada tidaknya pengaruh penerapan *role play* berbasis pengalaman atas keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III SD Negeri Dondong 5 Tahun Ajaran 2025/2026. Berikut rancangan *one group pretest posttest* tersebut (Ayasy et al., 2023):

$$O_1 \text{ --- } X \text{ --- } O_2$$

Gambar 3.1 Rancangan one group pretest posttest

Keterangan:

O_1 = Pretest (tes awal keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif)

X = Perlakuan (*role play* berbasis pengalaman)

O_2 = Posttest (tes akhir keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif)

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari interpretasi arti pada judul penelitian ini.

Peneliti akan mendeskripsikan beberapa istilah berikut:

1. Pengaruh *Role play* Berbasis Pengalaman

Pengaruh dimaknai sebagai daya ataupun kekuatan yang sanggup membentuk maupun mengalihkan sesuatu ke keadaan yang tidak sama dibanding sebelumnya. Pada ranah pembelajaran, pengaruh diartikan sebagai munculnya peralihan pada diri siswa sesudah menerima perlakuan tertentu. Dengan demikian, diharapkan *role play* berbasis pengalaman memiliki pengaruh yang positif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III di SD Negeri Dondong 5. Melalui kegiatan bermain peran yang dekat dengan pengalaman nyata siswa, mereka diharapkan mampu lebih berani mengungkapkan pendapat, lebih aktif dalam berbicara, serta lebih baik dalam memahami informasi yang didengar dan dibaca selama proses pembelajaran berlangsung.

Strategi *role play* berbasis pengalaman berfokus membantu siswa

mengembangkan imajinasi, penghayatan, dan pemahaman mereka melalui kegiatan yang menggambarkan situasi yang nyata. Siswa tidak hanya berperan sebagai karakter dalam teks cerita, tetapi juga berperan sebagai orang dalam kehidupan sehari-hari seperti penjual dan pembeli, guru dan murid, atau anggota keluarga. Alhasil kegiatan belajar terasa lebih bernyawa juga relevan, sehingga dorongan siswa untuk melanjutkannya bertambah. *Role play* berbasis pengalaman sekaligus menjadi jalan alternatif mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi siswa. Lewat aktivitas memerankan suatu kejadian ataupun topik tertentu yang pernah dijumpai maupun sering dilihat di sekelilingnya, siswa lebih ringan menangkap maksud juga sasaran bahan yang disuguhkan.

2. Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

Kemampuan bahasa reseptif ialah kecakapan siswa mencerna bahasa yang diterimanya lewat menyimak juga membaca selaku bentuk masukan bahasa. Pada kajian ini, kemampuan bahasa reseptif dioperasionalkan lewat kesanggupan siswa memahami muatan percakapan ataupun teks sederhana, menjawab soal bertumpu bacaan maupun simakan, serta menandai informasi pokok dari bahan yang disuguhkan.

Sementara itu, kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan siswa untuk menggagas ide pikiran, perasaan, dan kebutuhan melalui cara verbal (berbicara) dan non-verbal seperti menggunakan ekspresi dan bahasa tubuh. Dalam penelitian ini, kemampuan bahasa ekspresif

dioperasionalkan melalui kemampuan siswa untuk berbicara dengan jelas dan koheren selama bermain peran, memakai kosakata yang tepat, menata kalimat sederhana baik secara verbal maupun tertulis, dan menunjukkan keberanian dalam penyampaian pendapat selama proses pembelajaran.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Kajian ini dijalankan di SD Negeri Dondong 5 yang beralamat di Kedungsari, Kedungsari Kulon, Dondong, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Kajian ini dijalankan sepanjang semester genap tahun ajaran 2025/2026, yakni Januari sampai Juni 2026, mencakup tahap persiapan, pemberian perlakuan, juga pengolahan data. Jadwalnya tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan							
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags
1. Persiapan penelitian								
a. Mengurus Perizinan								
b. Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru								
c. Menyusun tes								
d. Melakukan uji coba tes								
e. Menganalisis hasil uji coba tes								
f. Finalisasi dan								

pengadaan tes								
2. Pelaksanaan penelitian								
a. Pelaksanaan pretest reseptif dan ekspresif								
b. Pelaksanaan eksperimen								
c. Pelaksanaan posttest								
d. Analisis data hasil eskperimen								
3. Penyusunan laporan/skripsi								
a. Penyusunan draaf								
b. Pengetikan Skripsi								
4. Pelaksanaan ujian skripsi dan revisi								

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah keseluruhan kelompok bercirikan khusus yang hendak ditelaah, terdiri atas manusia, benda, kejadian, ataupun apa pun yang bertalian dengan kajian yang dijalankan (Jailani et al., 2023). Ringkasnya, populasi merupakan objek yang akan ditelaah. Maka populasi kajian ini yakni seluruh siswa kelas III SD Negeri Dondong 5. Populasi tersebut tersaji berikut ini:Click or tap here to enter text.

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas III SD Negeri Dondong 5

No	Jumlah Peserta	Jenis Kelamin		Sampel
		Laki-laki	Perempuan	
1	18	8	10	18
Jumlah				18

Sumber: Absen Kelas III SD Negeri Dondong 5

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian populasi yang ditetapkan guna mewakili ciri populasi secara utuh (Subhaktiyasa, 2024). Pada kajian ini, ragam sampel yang ditempuh yakni sampel jenuh, yaitu teknik penetapan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Cara ini lazim dipakai tatkala jumlah populasinya tergolong sedikit, yakni di bawah 30 orang. Sampel kajian ini mencakup seluruh populasi kelas III SD Negeri Dondong 5 sebanyak 18 peserta didik, terdiri atas 8 peserta didik laki-laki juga 10 peserta didik perempuan. Click or tap here to enter text.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur kajian ini ditempuh melalui tiga tahap pokok, yakni persiapan, pelaksanaan, juga tahap akhir (Widiasih et al., 2020).

1) Tahap Persiapan

Pada bagian ini, pengkaji menjalankan sejumlah aktivitas awal sebelum kajian digelar, yakni:

- a. Mengidentifikasi persoalan yang hendak ditelaah
- b. Mengurus izin kajian kepada sekolah yang dijadikan lokasi pengamatan.
- c. Menyeleksi bahan yang hendak dipakai pada kajian
- d. Merancang instrumen kajian

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dalam penelitian

yang memerlukan desain *one group pretest-posttest*, dengan prosedur sebagai berikut:

a. Pemberian *Pretest* (Tes Awal)

Siswa diberikan tes awal untuk mengukur kemampuan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif sebelum diberikan perlakuan. Capaian *pretest* ini dibutuhkan selaku data awal guna mengenali kemampuan dasar siswa.

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Setelah dilaksanakan *pretest*, siswa diberikan perlakuan berupa *role play* pengalaman selama beberapa sesi. Dalam kegiatan ini, siswa memerankan situasi yang telah ditentukan oleh guru. Proses pembelajaran dilakukan dalam tahapan berikut:

- 1) Pengenalan tema dan situasi bermain peran
- 2) Pembagian peran kepada siswa
- 3) Pelaksanaan bermain peran
- 4) Diskusi dan refleksi bersama

c. Pemberian *Posttest* (Tes Akhir)

Sesudah keseluruhan perlakuan diberikan, siswa menjalani tes akhir guna menakar keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif. *Posttest* ditujukan untuk mengenali peralihan kemampuan siswa sesudah menempuh pembelajaran *role play* berbasis pengalaman.

3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir, pengkaji menjalankan aktivitas berikut:

- a. Menghimpun serta mengolah data capaian *pretest* juga *posttest*.
- b. Menganalisis data lewat uji statistik yang selaras
- c. Menarik simpulan perihal ada tidaknya pengaruh *role play* berbasis pengalaman atas peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa sekolah dasar.
- d. Menyusun laporan hasil observasi secara sistematis.

F. Teknik dan Pengumpulan data

1. Observasi

Di awal kajian ini, pengamatan dipakai guna menyimak sekaligus mencatat secara sistematis gejala yang ditelaah. Kemudian dilanjut untuk menghimpun data dengan mencermati secara langsung proses pembelajaran di kelas selama penerapan *role play* berbasis pengalaman. Ini digunakan untuk melihat keterlibatan siswa, keaktifan saat bermain peran, keberanian berbicara, kemampuan untuk menyimak teman, dan reaksi siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Supaya data yang terhimpun lebih tertata juga terarah, pengamatan ditempuh memakai lembar pengamatan yang sudah dirancang lebih dahulu. Lewat pengamatan tersebut, pengkaji bisa mengenali pertumbuhan perilaku juga kemampuan berbahasa siswa sepanjang perlakuan berjalan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah cara memperoleh keterangan guna menghimpun arsip yang bertalian dengan kajian. Pada kajian ini, dokumentasi dipakai guna menghimpun keterangan pelengkap, misalnya daftar nama siswa, jumlahnya, beserta foto ataupun rekaman aktivitas belajar tatkala *role play* berjalan. Dokumentasi tersebut berperan selaku bukti penyelenggaraan kajian sekaligus memperkokoh data hasil pengamatan juga tes.

3. Tes

Cara penghimpunan data utama guna menakar kemampuan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa yakni tes. Pada kajian ini, tes disuguhkan berbentuk *pretest* juga *posttest* selaras rancangan kajian. *Pretest* digelar sebelum perlakuan guna mengenali kemampuan awal siswa. *Posttest* digelar sesudah *role play* berbasis pengalaman diterapkan guna mengenali kemampuan siswa yang lebih baik. Tes tertulis atau pemahaman digunakan untuk mengevaluasi kemampuan berbahasa ekspresif dan reseptif. Hasil tes ini kemudian dianalisis untuk menentukan apakah perlakuan yang diberikan memiliki dampak.

G. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang dipakai pada kajian ini mencakup:

1. Lembar pengamatan

Lembar pengamatan dipakai guna menyimak aktivitas pendidik juga siswa sepanjang kegiatan belajar. Lembar tersebut memuat hal-

hal yang akan disimak selama pembelajaran berjalan. Berikut kisi-kisi lembar pengamatan pendidik juga siswa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Guru dan Siswa

No	Aspek yang diamati	
	Observasi Guru	Observasi Siswa
1	Kegiatan Awal	
	a. Pendidik menyampaikan atau membalas salam b. Pendidik menugasi ketua kelas memimpin doa lebih dahulu sebelum kegiatan belajar dimulai c. Pendidik memeriksa daftar kehadiran siswa	a. siswa menyampaikan atau membalas salam b. Siswa berdoa serentak dipimpin ketua kelas sebelum kegiatan belajar dimulai.
2	Kegiatan Inti (Tahap Metode Role play Berbasis Pengalaman)	
	a. Pendidik menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai b. Pendidik menyuguhkan contoh skema yang memikat pada bermain peran (<i>role playing</i>) c. Pendidik memacu semangat siswa guna menjelajahi situasi yang sudah disiapkan d. Pendidik memilah siswa ke dalam sejumlah tim e. Pendidik menata kelas supaya permainan bisa dimulai f. Pendidik mengarahkan siswa lainnya agar menyimak penampilan tim yang sedang beraksi g. Pendidik membuka peluang bagi siswa untuk melontarkan pertanyaan	a. kedisiplinan siswa sepanjang mengikuti kegiatan belajar b. Perhatian siswa kepada pendidik tatkala materi disampaikan c. Keaktifan siswa melontarkan serta menjawab pertanyaan d. Keterlibatan siswa tatkala berdiskusi di dalam tim untuk menampilkan permainan peran e. fokus siswa atas penampilan tim yang tengah melakoni peran f. kesanggupan siswa menyampaikan pendapat ataupun melontarkan kritik
3.	Kegiatan Penutup	
	a. Pendidik menilai siswa b. Pendidik menutup pelajaran seraya menyampaikan salam	Siswa membalas atau mengucapkan salam tatkala kegiatan belajar selesai

2. Lembar tes hasil keterampilan berbahasa ekspresif

Tes hasil keterampilan berbahasa ekspresif diperoleh melalui instrumen *post-test* berupa praktik *role play* dengan skenario bertema "Tersesat". Tes ini diberikan kepada siswa kelas III setelah mendapatkan *treatment* menggunakan strategi *role play* berbasis pengalaman.

Instrumen penilaian yang digunakan bersifat baku karena telah disusun dan ditetapkan melalui kolaborasi dengan guru kelas III di SD Negeri Dondomg 5 serta merujuk pada standar penilaian kurikulum yang berlaku untuk aspek berbicara. Penilaian keterampilan berbahasa ekspresif ditakar bertumpu pada indikator yang memuat kesanggupan siswa menuangkan gagasan, rasa, juga pesan secara lisan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Berbahasa Ekspresif

No	Indikator	Keterangan	Skor
1.	Kelancaran berbicara	Tanggap berbicara tanpa banyak jeda atau ragu-ragu	0-100
		Kurang mampu berbicara tanpa banyak jeda atau ragu-ragu	
		Tidak tanggap berbicara tanpa banyak jeda atau ragu-ragu	
2.	Kejelasan pengucaapan	Mampu mengucapkan kata dengan jelas dan dapat dipahami	0-100
		Kurang mampu mengucapkan kata dengan jelas dan dapat dipahami	
		Tidak mampu mengucapkan kata dengan jelas dan dapat dipahami	
3.	Ketepatan kosakata	Mampu menggunakan kosakata sesuai konteks peran	0-100
		Kurang mampu menggunakan kosakata sesuai konteks peran	
		Tidak mampu menggunakan kosakata sesuai konteks peran	

4.	Struktur kalimat	Mampu menyusun kalimat sederhana dengan runtut	0-100
		Kurang mampu menyusun kalimat sederhana dengan runtut	
		Tidak mampu menyusun kalimat sederhana dengan runtut	
5.	Ekspresi dan bahasa tubuh	Mampu menggunakan ekspresi wajah dan gerakan sesuai peran	0-100
		Kurang mampu menggunakan ekspresi wajah dan gerakan sesuai peran	
		Tidak mampu menggunakan ekspresi wajah dan gerakan sesuai peran	

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Skor	Kategori
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
0-69	Kurang

3. Lembar tes hasil keterampilan menyimak (reseptif)

Capaian tes keterampilan berbahasa reseptif dihimpun melalui instrumen *posttest* yang dilaksanakan setelah penerapan strategi *role play* berbasis pengalaman pada materi "Tersesat". Berbeda dengan tes keterampilan berbahasa ekspresif yang menilai kemampuan siswa dalam bertutur secara langsung, tes keterampilan berbahasa reseptif dilakukan menggunakan soal-soal tes yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menyimak. Soal-soal tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menerima, memahami, menginterpretasikan, dan mengingat informasi lisan yang disampaikan selama proses pembelajaran dan aktivitas bermain peran berlangsung.

Dengan demikian, hasil tes mencerminkan kemampuan siswa dalam menyerap, mengolah, serta memahami informasi yang diperoleh melalui kegiatan menyimak.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Berbahasa Reseptif

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bentuk soal	Skor
1	Pemahaman isi	Mampu menjawab pertanyaan sesuai isi percakapan/cerita	Uraian	1-4
2	Identifikasi informasi penting	Mampu menyebutkan tokoh, tempat, dan peristiwa	Isian singkat	1-4
3	Menentukan pesan/amanat	Mampu menyimpulkan pesan dari cerita	uraian	1-4
4	Membuat kalimat larang dan kalimat ajakan	Mampu membuat kalimat larangan dan kalimat ajakan dari cerita	Isian	
5	Ketepatan menjawab	Jawaban sesuai dan tidak menyimpang dari isi simakan	Pilihan ganda	0-1

Tabel 3.7 Kategori Penilaian Essay Keterampilan Berbahasa Reseptif

Skor	Kategori
4	Jawaban sangat tepat dan lengkap
3	Jawaban tepat namun kurang lengkap
2	Jawaban kurang tepat
1	Jawaban tidak tepat

Tabel 3.8 Kategori Penilaian PG Keterampilan Berbahasa Reseptif

Skor	Kategori
1	Jawaban sangat tepat dan lengkap
0	Jawaban tidak tepat

H. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas ialah tahapan yang ditempuh guna mengenali taraf ketepatan suatu instrumen kajian ketika menakar variabel yang ditelaah. Pengujian tersebut ditujukan agar instrumen, misalnya tes ataupun butir soal, sungguh-sungguh sanggup menakar sisi yang semestinya ditakar, sehingga data yang terhimpun selaras sasaran kajian.

Lewat uji validitas, pengkaji bisa menakar apakah tiap butir soal maupun instrumen secara menyeluruh sudah menjangkau kriteria alat ukur yang baik. Jika hasil pengujiannya menandakan instrumen tersebut valid, maka instrumen itu pantas dipakai guna menghimpun data pada kajian.

Korelasi dihitung memakai rumus *product moment* dengan nilai awal seperti tampak berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien validitas (korelasi *product moment*)

N : banyaknya peserta tes

Koefisien validitas antara:

Tabel 3.9 Koefisien Validitas

Koefisien Validitas	Makna
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah

0,00 – 0,20	Sangat rendah
-------------	---------------

Pretest juga *posttest* diujicobakan kepada 29 siswa kelas 3 SD Islam Al Mujahidin Cilacap guna menakar kevalidan soal secara empiris. Uji validitas ditempuh lewat penghitungan kaitan antara butir pertanyaan bersama total skor. Formula korelasi yang dipakai yakni korelasi *product moment*. Suatu butir dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Data yang terhimpun memperoleh $r_{tabel} = 0,3673$. Capaian ujicoba soal tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas

Soal *Pretest*

No Item	Hasil	Keterangan
1	$r_{hitung} = 0,614 > r_{tabel}$	Valid
2	$r_{hitung} = 0,507 > r_{tabel}$	Valid
3	$r_{hitung} = 0,421 > r_{tabel}$	Valid
4	$r_{hitung} = 0,453 > r_{tabel}$	Valid
5	$r_{hitung} = 0,460 > r_{tabel}$	Valid
6	$r_{hitung} = 0,553 > r_{tabel}$	Valid
7	$r_{hitung} = 0,381 > r_{tabel}$	Valid
8	$r_{hitung} = 0,421 > r_{tabel}$	Valid
9	$r_{hitung} = 0,425 > r_{tabel}$	Valid
10	$r_{hitung} = 0,468 > r_{tabel}$	Valid
11	$r_{hitung} = 0,376 > r_{tabel}$	Valid
12	$r_{hitung} = 0,496 > r_{tabel}$	Valid
13	$r_{hitung} = 0,463 > r_{tabel}$	Valid
14	$r_{hitung} = 0,523 > r_{tabel}$	Valid
15	$r_{hitung} = 0,417 > r_{tabel}$	Valid

Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas

Soal *Posttest*

No Item	Hasil	Keterangan
1	$r_{hitung} = 0,531 > r_{tabel}$	Valid
2	$r_{hitung} = 0,528 > r_{tabel}$	Valid
3	$r_{hitung} = 0,421 > r_{tabel}$	Valid
4	$r_{hitung} = 0,506 > r_{tabel}$	Valid
5	$r_{hitung} = 0,460 > r_{tabel}$	Valid
6	$r_{hitung} = 0,358 > r_{tabel}$	Valid
7	$r_{hitung} = 0,400 > r_{tabel}$	Valid

8	$r_{hitung} = 0,462 > r_{tabel}$	Valid
9	$r_{hitung} = 0,492 > r_{tabel}$	Valid
10	$r_{hitung} = 0,520 > r_{tabel}$	Valid
11	$r_{hitung} = 0,487 > r_{tabel}$	Valid
12	$r_{hitung} = 0,474 > r_{tabel}$	Valid
13	$r_{hitung} = 0,530 > r_{tabel}$	Valid
14	$r_{hitung} = 0,448 > r_{tabel}$	Valid
15	$r_{hitung} = 0,499 > r_{tabel}$	Valid

Karenanya, butir soal *pretest* juga *posttest* nomor 1 sampai 15 dinyatakan valid.

a. Realibilitas

Guna menakar reliabilitas, pengkaji pada kajian ini memakai rumus *Alpha Cronbach's* berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen

k = jumlah butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians setiap butir soal

σ_t^2 = varians total skor

Tabel 3.12 Kriteria Koefisien Realibilitas

Koefisien Realibilitas	Makna
$r \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Formula yang dipakai yakni rumus *Alpha*. Berdasarkan penghitungan, instrumen dinyatakan reliabel apabila *Alpha* > 0,60. Capaian penghitungan pada soal *pretest* memperoleh *Alpha* = 0,703

$> r_{\text{tabel}} = 0,376$ untuk uji reliabilitas soal pilihan ganda serta $\text{Alpha} = 0,614 > r_{\text{tabel}} = 0,376$ untuk uji reliabilitas soal esai. sedangkan pada soal *posttest* didapati $\text{Alpha} = 0,660 > r_{\text{tabel}} = 0,376$ untuk uji realibilitas soal pilihan ganda dan $\text{Alpha} = 0,635 > r_{\text{tabel}} = 0,376$ untuk uji realibilitas soal essai. Mengacu pada pengelompokan koefisien keandalan, nilai Alpha = masuk dalam kategori tinggi. Maknanya pertanyaan yang diuji memiliki tingkat keandalan atau konsisten yang tinggi.

b. Tingkat Kesukaran

Rumus taraf kesukaran butir dipakai guna mengenali apakah suatu soal tergolong mudah, sedang, ataupun sukar. Formula yang paling lazim dipakai bagi soal pilihan ganda yakni:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks tingkat kesusahan

B = jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Lantaran soal esai berskor bertingkat (contohnya 0–5 ataupun 0–10), maka dipakai rumus:

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

atau

$$TK = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa} \times \text{Skor maksimum}}$$

Keterangan:

TK = tingkat kesukaran

$\bar{X}$ = rata-rata skor siswa pada suatu butir

SMI = skor maksimum ideal butir soal

Klasifikasi Tingkat kesukaram soal :

Tabel 3.13 Kriteria Koefisien Tingkat Kesukaran

Klasifikasi	Makna
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Hasil pertaksiran tingkat kesukaran pada 15 soal valid menunjukkan Tingkat kesukara butir soal sebagai berikut:

Tabel 3 14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Soal Pretest

No Item	TK	Keterangan
1	0,51	Sedang
2	0,51	Sedang
3	0,75	Mudah
4	0,86	Mudah
5	0,72	Mudah
6	0,93	Mudah
7	0,79	Mudah
8	0,75	Mudah
9	0,79	Mudah
10	0,79	Mudah
11	0,70	Sedang
12	0,62	Sedang
13	0,85	Mudah
14	0,59	Sedang
15	0,42	Sedang

Tabel 3.15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Soal <i>Posttest</i>		
No Item	TK	Keterangan
1	0,30	Sukar
2	0,47	Sedang
3	0,64	sedang
4	0,86	Mudah
5	0,77	Mudah
6	0,90	Mudah
7	0,68	Sedang
8	0,75	Mudah
9	0,79	Mudah
10	0,63	Sedang
11	0,77	Mudah
12	0,71	Sedang
13	0,85	Mudah
14	0,42	Sedang
15	0,31	Sedang

c. Daya Pembeda

Daya pembeda bagi soal objektif (pilihan ganda) bisa ditakar memakai rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = daya pembeda

BA = banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab benar

BB = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JA = jumlah siswa kelompok atas

JB = jumlah siswa kelompok bawah

PA = proporsi jawaban benar kelompok atas

PB = proporsi jawaban benar kelompok bawah

Selanjutnya bagi soal esai, formula yang lazim dipakai

yakni:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{S_{maks}}$$

Keterangan:

DP = daya pembeda

$\bar{X}_A$ = rata-rata skor kelompok atas

$\bar{X}_B$ = rata-rata skor kelompok bawah

S_{maks} = skor maksimum butir soal

Tabel 3.16 Hasil Daya Pembeda

Soal Pretest		
No Item	rhitung	Keterangan
1	0,64	Baik
2	0,57	Baik
3	0,37	Cukup
4	0,40	Cukup
5	0,35	Cukup
6	0,24	Cukup
7	0,42	Baik
8	0,35	Cukup
9	0,28	Cukup
10	0,31	Cukup
11	0,68	Baik
12	0,43	Baik
13	0,25	Cukup
14	0,24	Cukup
15	0,43	Baik

Tabel 3.17 Hasil Daya Pembeda

Soal Posttest		
No Item	rhitung	Keterangan
1	0,58	Baik
2	0,51	Baik
3	0,40	Cukup
4	0,40	Cukup

5	0,39	Cukup
6	0,33	Cukup
7	0,42	Baik
8	0,51	Baik
9	0,30	Cukup
10	0,42	Cukup
11	0,64	Baik
12	0,40	Baik
13	0,32	Cukup
14	0,42	Baik
15	0,43	Baik

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada kajian ini dipakai guna menakar ada tidaknya pengaruh penerapan *role play* berbasis pengalaman atas peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III. Datanya bersumber dari capaian *pretest* juga *posttest* yang disuguhkan kepada siswa kelas III selaku sampel kajian. Data tersebut kemudian dianalisis dengan beberapa tahap sebagai berikut.

1. Menghitung Nilai Rata-Rata (*Mean*)

Rerata dipakai guna mengenali gambaran umum capaian *pretest* juga *posttest* siswa.

Adapun rumus *mean* yakni:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah sampel

2. Menghitung Peningkatan Nilai (*Gain*)

Guna mengenali kenaikan capaian belajar siswa sesudah perlakuan diberikan, selisih antara nilai *posttest* bersama *pretest* dapat dihitung.

$$G = x_{post} - x_{pre}$$

Keterangan:

G = Nilai peningkatan

X_{post} = Nilai posttest

X_{pre} = Nilai pretest

3. Uji Normalitas

$$w = \frac{(\sum_i^n a_i x_{(i)})^2}{\sum_i^n 1(x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

W = Nilai statistik

x_i = Data sampel dari terkecil

a_i = Koefisien yang diperoleh dari table

$\bar{x}$ = Rata-rata sampel

4. Uji Hipotesis (Uji t)

Guna menakar pengaruh pemakaian *role play* berbasis pengalaman atas keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa, dipakai pengujian t (*paired sample t-test*), sebab datanya bersumber dari kelompok yang sama sebelum juga sesudah perlakuan.

Adapun rumus uji t yang dipakai yakni:

$$t = \frac{M d}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

Md = Rata-rata selisih antara nilai posttest dan pretest

$\sum d^2$ = Jumlah kuadrat selisih

N = Jumlah sampel

Langkah-langkah perhitungannya yaitu:

1. Menghitung selisih antara nilai posttest dan pretest (d).
2. Menghitung rata-rata selisih (Md).
3. Menghitung jumlah kuadrat selisih ($\sum d^2$).
4. Memasukkan nilai ke dalam rumus uji t.

Capaiannya lalu disandingkan pada taraf signifikansi 5%

beserta derajat kebebasan (*df*):

$$df = n - 1$$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Kajian ini digelar sepanjang empat hari, yakni 8-11 Juni 2026, terhadap siswa kelas III selaku subjeknya. Sasarannya yakni menakar kenaikan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa sesudah *role play* berbasis pengalaman diterapkan pada muatan Bahasa Indonesia. Penyelenggaraannya memuat tiga tahapan, yakni *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), serta *posttest*.

Pada Selasa, 8 Juni 2026, peneliti melaksanakan *pretest* untuk mengenali kemampuan awal kecakapan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa sebelum diberikan perlakuan. Pengukuran keterampilan berbahasa reseptif dilakukan melalui tes tertulis berupa soal-soal pemahaman yang bermaksud untuk mengenali kemampuan siswa dalam mendalami informasi yang disajikan. Sementara itu, pengukuran keterampilan berbahasa ekspresif dilakukan melalui penilaian unjuk kerja. Tiap siswa diminta melangkah bergiliran ke muka kelas guna memperkenalkan dirinya seraya menuturkan satu pengalaman paling berkesan menurutnya. Lewat aktivitas ini, pengkaji menakar kesanggupan siswa menuangkan gagasan secara lisan, kelancaran bertutur, ketepatan memilih kosakata, penataan kalimat, beserta keberaniannya bercerita di muka kelas.

Berikutnya, pada Rabu serta Kamis, 9-10 Juni 2026, pengkaji

menggelar pembelajaran selaku *treatment* memakai *role play* berbasis pengalaman pada muatan Bahasa Indonesia bertema "Tersesat". Sepanjang pembelajaran, siswa dibimbing mencerna keadaan tatkala seseorang tersesat, lalu mengaitkannya bersama pengalaman konkret ataupun kisah yang pernah mereka dengar. Sesudah itu, siswa dibagi ke dalam sejumlah tim guna melakonkan skenario yang sudah disiapkan pengkaji. Setiap kelompok memainkan peran sesuai tokoh dalam cerita, seperti anak yang tersesat, orang tua, petugas keamanan, maupun masyarakat yang membantu. Melalui kegiatan *role play* tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih menyimak arahan, memahami alur cerita, berkomunikasi, berdialog, serta mengekspresikan gagasan dan perasaan secara langsung. Metode *role play* berbasis pengalaman dipilih karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengembangkan keaktifan siswa, serta mengasah kecakapan berbahasa reseptif dan ekspresif secara terpadu.

Pada Jumat, 11 Juni 2026, peneliti melaksanakan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan kecakapan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role play* berbasis pengalaman. Pelaksanaan *posttest* dilakukan dengan prosedur yang sama seperti pada *pretest*. Keterampilan berbahasa reseptif diukur melalui tes tertulis berupa soal pemahaman, sedangkan keterampilan berbahasa ekspresif diukur melalui penilaian unjuk kerja dengan meminta setiap siswa maju secara bergantian untuk

menceritakan pengalaman mereka saat berlibur bersama keluarga. Kegiatan *posttest* ini dimaksudkan untuk memperoleh data mengenai peningkatan hasil keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa setelah memperoleh perlakuan.

Secara menyeluruh, keseluruhan rangkaian kajian, terhitung sejak penyelenggaraan *pretest*, pemberian *treatment* memakai metode *role play* berbasis pengalaman, sampai penyelenggaraan *posttest*, berjalan mulus juga selaras jadwal yang sudah disusun. Siswa menampakkan gairah yang besar sepanjang menempuh kegiatan belajar, terutama pada aktivitas bermain peran yang memacu mereka giat berkomunikasi, bergotong royong, serta menuangkan gagasan secara lisan. Data yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role play* berbasis pengalaman dalam meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa kelas III.

2. Deskripsi Data Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif

a. Data *Pretest*

Pretest digelar di sekolah pada Selasa 8 Juni 2026. Pendidik bersama pengkaji memasuki kelas lalu mengucapkan salam, kemudian siswa membalasnya serentak. Setelahnya, pendidik kelas mengabarkan kepada siswa bahwa tiga pertemuan berikutnya kegiatan belajar akan didampingi pengkaji. Pembelajaran berlangsung dan peneliti sebagai pemateri pada pembelajaran hari

itu.

Pengkaji membuka *pretest* lewat salam, dilanjutkan pengenalan diri, lalu memeriksa kehadiran siswa. Pengkaji menggelar *pretest* guna mengenali kecakapan awal siswa pada keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa kelas III SD Negeri Dondong 5. Tes keterampilan berbahasa reseptif berjumlah 10 butir pilihan ganda beserta 5 butir uraian yang sudah tervalidasi. Adapun data nilai *pretest* berikut ini:

Tabel 4.1 Data Nilai *Pretest* Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
A M A	40	-	TT
A D Z	50	-	TT
A V S	40	-	TT
A H Z	40	-	TT
F F P	45	-	TT
G M F	35	-	TT
K C N	45	-	TT
K A P	70	T	-
K A P	50	-	TT
K N P A	45	-	TT
L Q	55	-	TT
M I F	35	-	TT
M R N	30	-	TT
N A	75	T	-
R A F	45	-	TT
R F S	50	-	TT
T S M	45	-	TT
V R S	55	-	TT
Jumlah			850
Nilai Tertinggi			70
Nilai Terendah			30
Nilai Rata-rata			47
Jumlah Tuntas			2
Jumlah Tidak Tuntas			15
Tingkat Ketuntasan			11%

Tabel 4.2 Data Nilai *Pretest* Keterampilan Berbahasa Reseptif

Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
A M A	69	-	TT
A D Z	80	T	-
A V S	75	T	-
A H Z	75	T	-
F F P	55	-	TT
G M F	35	-	TT
K C N	45	-	TT
K A P	50	-	TT
K A P	85	T	-
K N P A	35	-	TT
L Q	40	-	TT
M I F	40	-	TT
M R N	54	-	TT
N A	60	-	TT
R A F	80	T	-
R F S	50	-	TT
T S M	50	-	TT
V R S	86	T	-
Jumlah			1064
Nilai Tertinggi			86
Nilai Terendah			35
Nilai Rata-rata			59
Jumlah Tuntas			6
Jumlah Tidak Tuntas			11
Tingkat Ketuntasan			35%

b. Data Posttest

Pelaksanaan *posttest* dilaksanakan pada Jum'at 11 Juni 2026.

Peneliti melakukan *posttest* untuk memperoleh data mengenai peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa kelas III SD Negeri Dondong 5.

Pada pertemuan akhir peneliti menyelenggarakan *posttest* untuk mengetahui pengaruh *role play* berbasis pengalaman pada keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa. Dengan data

nilai *posttest* sebagai metrik:

Tabel 4 3 Data Nilai *Posttest* Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
A M A	75	T	-
A D Z	96	T	-
A V S	80	T	-
A H Z	78	T	-
F F P	80	T	-
G M F	60	-	TT
K C N	70	T	-
K A P	80	T	-
K A P	82	T	-
K N P A	75	T	-
L Q	80	T	-
M I F	70	T	-
M R N	65	-	TT
N A	90	T	-
R A F	78	T	-
R F S	74	T	-
T S M	80	T	-
V R S	88	T	-
Jumlah			1401
Nilai Tertinggi			96
Nilai Terendah			60
Nilai Rata-rata			78
Jumlah Tuntas			15
Jumlah Tidak Tuntas			2
Tingkat Ketuntasan			88%

Tabel 4.4 Data Nilai *Posttest* Keterampilan Berbahasa Reseptif

Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
A M A	85	T	-
A D Z	90	T	-
A V S	92	T	-
A H Z	87	T	-
F F P	88	T	-
G M F	50	-	TT
K C N	85	T	-
K A P	94	T	-
K A P	95	T	-
K N P A	50	-	TT
L Q	83	T	-
M I F	80	T	-
M R N	88	T	-
N A	85	T	-
R A F	86	T	-
R F S	78	T	-
T S M	84	T	-
V R S	92	T	-
Jumlah			1492
Nilai Tertinggi			95
Nilai Terendah			50
Nilai Rata-rata			82
Jumlah Tuntas			15
Jumlah Tidak Tuntas			2
Tingkat Ketuntasan			88%

3. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Berbahasa Ekspresif

a. Uji Normalitas

Uji normalitas atas data *pretest* juga *posttest* digelar selaku prasyarat awal sebelum hipotesis diuji, yang ditujukan guna menakar apakah data tersebut tersebar normal ataupun tidak. Ketika menjalankan uji normalitas, pengkaji memanfaatkan piranti komputer *SPSS* versi 26. Adapun uji normalitas pada kajian ini:

- 1) Sig. > 0,05 maka datanya tersebar normal.

2) Sig. < 0,05 maka datanya tidak tersebar normal

Capaian uji normalitas data *pretest* juga *posttest* dari kedua kajian tersaji pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	18	.091	.905	18	.069
Posttest	.178	18	.135	.965	18	.700
a. Lilliefors Significance Correction						

Bersandarkan tabel diatas, diperinci bahwa nilai signifikan dari *pretest* 0,069 dan untuk *posttest* ialah 0,700. Hal ini menandakan data *pretest* tergolong normal lantaran signifikansinya $0,069 > 0,05$, sedangkan *posttest* pun tersebar normal beserta signifikansi $0,700 > 0,05$.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan keterampilan berbahasa reseptif antara sebelum dan sesudah menggunakan metode role play berbasis pengalaman

H_1 = Terdapat perbedaan keterampilan berbahasa reseptif antara sebelum dan sesudah menggunakan metode role play berbasis pengalaman

Hasil uji hipotesis yang dilakukan Adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 30.61 1	8.732	2.058	-34.954	-26.269	-14.873	17	.000

Bersandarkan taksiran memakai SPSS didapat $t_{hitung} = 14,873$ dan $t_{tabel} = 2,110$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak. Oleh sebab itu diketahui ada pengaruh *role play* berbasis pengalaman terhadap peningkatan keterampilan berbahasa reseptif siswa. Dan untuk menilai dampaknya, dapat digunakan pengujian N gain yang telah ternormalisasi.

c. Uji N Gain

Uji gain yang sudah ternormalisasi ini ditujukan untuk mengevaluasi seberapa signifikan peningkatan dampak keterampilan berbahasa ekspresif antara sebelum dan setelah diselesaikan edukasi dengan memanfaatkan metode *role play* berbasis pengalaman. Berdasarkan analisis yang sudah dilaksanakan dengan pertolongan SPSS, dicapai nilai g sebesar 0,5801. Nilai 0,5801 tersebut terletak pada kisaran $0,30 \leq g < 0,70$. Nilai 0,5320 ini termasuk dalam kategori “sedang”. Sehingga tolak ukur kenaikan keterampilan berbahasa ekspresif setelah menerapkan metode *role*

play berbasis pengalaman ada pada kemajuan yang sedang. Oleh karena itu diketahui metode *role play* berbasis pengalaman dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa reseptif siswa dengan kriteria sedang.

Tabel 4.7 Hasil Uji Ngain Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	18	.33	.92	.5801	.13171
Ngain Persen	18	33.33	92.00	58.0076	13.17096
Valid N (listwise)	18				

4. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Berbahasa Reseptif

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data *pretest* juga *posttest* ditempuh selaku prasyarat sebelum uji hipotesis digelar. Sasaran pengujian tersebut yakni menakar apakah data itu tersebar normal ataupun tidak. Pengkaji memanfaatkan piranti *SPSS* versi 26 guna menjalankan uji normalitas. Adapun pengujian normalitas pada kajian ini:

- 3) Sig. > 0,05 maka data berdesiminasi normal.
- 4) Sig. < 0,05 maka data berdesiminasi tidak normal

Penghitungan uji normalitas data *pretest* juga *posttest* dari kedua kajian tersaji pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berbahasa Reseptif

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.150	18	.200*	.916	18	.108
Posttest	.163	18	.200*	.902	18	.062
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Bertumpu pada tabel di atas, dapat disimpulkan capaian *pretest* menandakan angka signifikansi senilai 0,108, sementara *posttest* menandakan angka signifikansi senilai 0,062. Hal ini memperlihatkan capaian *pretest* tersebar normal lantaran signifikansinya $0,108 > 0,05$ serta capaian *posttest* pun tersebar normal lantaran signifikansinya $0,062 > 0,05$.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan keterampilan berbahasa reseptif antara sebelum dan sesudah menggunakan metode role play berbasis pengalaman

H_1 = Terdapat perbedaan keterampilan berbahasa reseptif antara sebelum dan sesudah menggunakan metode role play berbasis pengalaman

Bertumpu pada uji hipotesis yang digelar, diperoleh capaian berikut

Tabel 4 9 Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Berbahasa Reseptif

Paired Samples Test									
		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		Mean					t	df	
Pair 1	Pre-Post	-20.722	11.140	2.626	-26.262	-15.183	-7.892	17	.000

Bertumpu pada penghitungan lewat *SPSS*, diperoleh thitung senilai 7,892 beserta ttabel senilai 2,110 pada taraf signifikansi 0,000. Lantaran thitung > ttabel, maka H_0 ditolak. Karenanya, disimpulkan terdapat pengaruh metode *role play* berbasis pengalaman atas peningkatan keterampilan berbahasa reseptif siswa. Selanjutnya, dampaknya bisa ditakar dengan memanfaatkan uji *N gain* yang sudah ternormalisasi.

c. Uji N Gain

Uji *gain* ternormalisasi ini ditujukan guna menelaah seberapa besar kenaikan dampak keterampilan berbahasa reseptif siswa antara sebelum bersama sesudah pembelajaran memakai metode *role play* berbasis pengalaman digelar. Bertumpu pada analisis yang ditempuh berbantuan *SPSS*, diperoleh nilai g senilai 0,5320. Angka 0,5320 terletak pada rentang $0,30 \leq g < 70$, sehingga tergolong kategori “sedang”. Karenanya, kriteria kenaikan

keterampilan berbahasa reseptif sesudah metode *role play* berbasis pengalaman diterapkan berada pada kriteria kenaikan sedang. Maka disimpulkan metode *role play* berbasis pengalaman berpengaruh atas keterampilan berbahasa reseptif siswa dengan kriteria sedang.

Tabel 4 10 Hasil Uji Ngain Keterampilan Berbahasa Reseptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	18	.15	1.00	.5320	.21527
Ngain Persen	18	15.38	100.00	53.1952	21.52667
Valid N (listwise)	18				

B. Pembahasan

Pada bagian ini, pengkaji menguraikan capaian kajian seputar pengaruh *role play* berbasis pengalaman pada keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III. Bertumpu pada paparan capaian tersebut, disimpulkan *role play* berbasis pengalaman berpengaruh atas keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa kelas III. Uraian yang lebih rinci berikut ini:

Role play berbasis pengalaman berpengaruh bagi peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa. Capaian kajian ini menguatkan teori David A. Kolb yang menegaskan pembelajaran terasa lebih bermakna apabila peserta didik meraih pengetahuannya lewat pengalaman langsung. Pada pembelajaran *role play* berbasis pengalaman, siswa bukan sebatas mencerna bahan ajar secara konkret, melainkan turut menyertakan pengalaman yang pernah dijalaninya bersama situasi yang diperankan. Aktivitas tersebut membuka peluang bagi siswa menuangkan rasa beserta pengalamannya lewat dialog, sekaligus mencerna

keterangan yang disampaikan pendidik maupun rekannya sepanjang bermain peran. Alhasil, siswa meraih pengalaman belajar yang konkret sehingga kemampuan berbahasanya tumbuh secara lebih optimal (Dan et al., 2025).

Kenaikan keterampilan berbahasa ekspresif berlangsung lantaran sepanjang aktivitas *role play* berbasis pengalaman siswa meraih peluang lapang untuk bertutur, mengemukakan pendapat, berdialog, serta menuturkan pengalaman selaras peran yang dilakoninya. Aktivitas itu mengasah keberanian, kelancaran bertutur, pemakaian kosakata, beserta kesanggupan menata kalimat secara runtut sehingga siswa makin yakin ketika berkomunikasi. Capaian ini diperkuat kajian Darsan yang menerangkan *role play* menolong anak menumbuhkan kosakata, memakai bahasa selaras konteks, sekaligus mendongkrak kesanggupan berkomunikasi lewat pergaulan sosial yang aktif (Darsan, 2024).

Selain meningkatkan keterampilan berbahasa ekspresif, *role play* berbasis pengalaman juga berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa reseptif. Selama pembelajaran berlangsung, siswa dituntut untuk menyimak penjelasan guru, memahami alur cerita, memperhatikan dialog teman, mengikuti instruksi, serta menangkap makna dari setiap situasi yang diperagakan. Proses tersebut melatih kemampuan menerima, memahami, dan menginterpretasikan informasi secara lisan sehingga kemampuan menyimak dan memahami bahasa siswa mengalami peningkatan.

Pengaruh pembelajaran *role play* berbasis pengalaman dalam meningkatkan keterampilan berbahasa ekspresif dan reseptif siswa tidak terlepas dari beberapa faktor yang melatarbelakanginya, yaitu: (1) pembelajaran menyertakan siswa

secara tangkas dalam melakonkan posisi yang berkaitan dengan pengalaman nyata sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa secara langsung; (2) siswa melakukan interaksi dan komunikasi dua arah melalui kegiatan berdialog, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman kelompok sehingga kemampuan menyimak, memahami, dan mengungkapkan pendapat berkembang secara bersamaan; dan (3) pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, serta pengalaman pribadinya sehingga kosakata, keberanian berbicara, dan kemampuan memahami makna bahasa semakin meningkat. Ketiga faktor tersebut membentuk proses pembelajaran lebih bermakna karena pelajar tak hanya mendapat informasi, tetapi juga merasakannya dan menerapkannya secara langsung.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa kemajuan bahasa terjadi lewat interaksi sosial. Melalui kegiatan bermain peran, siswa saling berkomunikasi, bertukar pendapat, mendengarkan, memberikan respons, dan bekerja sama dengan teman sehingga keterampilan berbahasa reseptif maupun ekspresif berkembang secara optimal (Afla et al., 2025).

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Anggapan penelitian terkait pengaruh metode *role play* berbasis pengalaman terhadap keterampilan berbahasa siswa kelas III, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengaplikasian metode *role play* berbasis pengalaman berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif siswa kelas III SDN Dondong 5. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} = 14,873$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,110$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,5801 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan temuan yang diamati selama pembelajaran, peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif tampak lebih nyata dibandingkan keterampilan berbahasa reseptif. Siswa menunjukkan perkembangan dalam keberanian, kepercayaan diri, dan kemampuan berbicara di depan kelas. Bahkan, terdapat siswa yang pada awalnya harus menuliskan poin-poin dialog pada telapak tangannya karena kurang percaya diri, namun setelah mengikuti pembelajaran *role play* berbasis pengalaman mampu tampil dan menyampaikan dialog tanpa menggunakan catatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *role play* berbasis pengalaman tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.
2. Penerapan *role play* berbasis pengalaman berpengaruh secara signifikan

terhadap peningkatan keterampilan berbahasa reseptif siswa kelas III SD. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} = 7,892$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,110$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,5320 yang berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role play* berbasis pengalaman mampu meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif siswa dengan tingkat peningkatan sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *role play* berbasis pengalaman terhadap keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa kelas III SD, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk terlibat lebih banyak dalam kegiatan belajar mengajar serta tidak ragu untuk menyampaikan pendapat, berdialog, dan bekerja dengan teman selama *role play*. Melalui latihan yang dilakukan secara berkelanjutan, diharapkan keterampilan berbahasa reseptif maupun ekspresif siswa semakin berkembang. Selain itu, siswa diharapkan terus meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi sehingga mampu menggagas secara jelas dan efektif.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan metode *role play* berbasis pengalaman sebagai opsi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan

keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa. Guru juga diharapkan dapat memilih tema bermain peran yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Selain berfokus pada hasil belajar, guru mesti memberikan motivasi dan kesempatan kepada seluruh siswa, terutama siswa yang masih kurang percaya diri, agar berani tampil dan mengemukakan pendapat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang terbatas dan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh sebab itu, para peneliti yang akan datang dianjurkan untuk memperluas studi dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelas kontrol sehingga efektivitas metode *role play* berbasis pengalaman dapat dibandingkan secara lebih komprehensif. Peneliti berikutnya juga bisa meneliti dampak teknik ini pada aspek lain, semacam keterampilan berbicara, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, motivasi belajar, maupun kepercayaan diri siswa.

4. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber informasi tentang penerapan *role play* berbasis pengalaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pembaca mengenai pentingnya implementasi

pendekatan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berkonsentrasi pada siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Pembaca juga diharapkan dapat menciptakan hasil penelitian ini sebagai perhatian maupun tumpuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya berkaitan dengan pengembangan keterampilan berbahasa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Ahadin, Alam Faisal, Iqbal Rahmat, & Perdana Rifandi. (2024). Permasalahan Pembelajaran Menyimak Di Sd Negeri Kota Aceh Timur. *Jurnal Riset Edukasi Vokasi, Inovasi, Dan Sosial (J-REVISI)*, 1. <https://doi.org/10.58740/j-revisi.v1i2.355>
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Asril, M., Putri, N., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Analisis Prolematika Perkembangan Bahasa pada Anak Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri Lima Puluh Kota. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 77–82. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v3i2.932>
- Auliah, R., Sri Wahyuni Asti, A., & Pgpaud, J. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role playing) Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Fathan. *Journal Buah Hati*, 11(1), 41–53. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>
- Ayasy, M., Muhandis, A., & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 07(02). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Budianti, Y., & Apprillia, D. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (Sfe) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Di Sdn Harapan Jaya Vii Bekasi Utara: VI (Number 2). <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i2.1610>
- Darsan, D. (2024). Effectiveness Of Role play In Improving Communication Competence Of Preschool Children. *Journal of Education Technology and Inovation*, 7(2), 42–51. <https://doi.org/10.31537/jeti.v7i2.2104>
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105. <https://doi.org/10.29210/3003910000>
- Dia, R. , F. D. , & N. S. (2023). Peran dan fungsi bahasa dalam kehidupan manusia di era Industri 4.0. *Journal Of Social Science Research*, 3(5), 11124-11133., 11124–11133. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37414>
- Endahwati, M., Bachri, B. S., & Izzati, U. A. (2022a). Efektivitas Metode Pembelajaran

- Read Aloud Dengan Media Buku Cerita Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Dan Ekspresif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 163. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8496>
- Farida Nugrahani, Muhammad Nurrohim Ria Indra Maya Sari, Sukiman, Arlandi Dwi Kuncoro, Uut Arif Rahman, Chera Widiastuti, & Ria Indra Maya Sari. (2026). Strategi Meningkatkan Keterampilan Menyimak Murid Dengan Interactive Flat Panel (Ifp) Implementasi Teaching By Principles: An Interactive Approach To Language . *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 11 Nomor 01*. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40270>
- Harahap Fitri, Ulkhaira Nabila, Puspitasari Putri, & Nasution Juni. (2024). Hakikat Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 4No 1*, 1278–1283. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i1.469>
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Iman, S., Fatha, M., Juliyana, S., & Abdul Kabier, S. K. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 2021. 10.51275/alim.v3i1.205
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika. In *Nadia Lisbeth Napitupulu, Sopia Manalu* (Vol. 1, Number 1).
- Irfan Syahrone, M., STIT Al-Aziziyah, D., TGH Umar Abdul Aziz kapek Gunung Sari Lombok Barat, J. I., & pos, kode. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 43(3).
- Jailani, Ms., Jeka, F., & Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*. <https://www.researchgate.net/publication/386875018>
- Kokasih, L. (2025). Integrasi Kooperatif, Role play, Dan Project Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36134>
- Komaridah, A., Hariyono, S. E., Asmah, A., & Dini, A. U. (2026). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui Bermain Pasar-Pasaran Kata kunci*. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>

- Mailani Okarisma, Nuraeni Irna, Syakila Sarah, & Lazuardi Jundi. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia . *KAMPRET Journal*, vol 1 no 2. www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret
- Muslikhah, M., Anggraini, H., & Rahayunita, C. I. (2025). Penerapan Bermain Peran (Role play) terhadap Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun di KB PKK Al-Huda Ngadireso. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 936–944. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2318>
- Nilufar Ibodullayevna, B. (2024). *American Journal of Pedagogical and Educational Research Approach And Principles Related To The Formation Of Reading Comprehension Skills*. <https://Orcid.Org/0000-0003-0354-8330>
- Purnomo, E., Wahyudi, A. B., & Santoso, J. (2021). Fungsi Bahasa dalam Wacana Ungkapan Hikmah di SD Se-Karesidenan Surakarta. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/linguista.v5i1.8383>
- Purwulan Heni. (2024). Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Jendela Pendidikan, Volume 4 No 04*. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i04.995>
- Rina Rachmawati, Sri Endah Wahyuningsih, Adhi Kusumastuti, & Hendra Dedi Kriswanto. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran pendidikan Kewirausahaan berbasis pengalaman dan Minat Berbisnis Mahasiswa. *Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 8*, (No. 8 (2024)). <https://doi.org/10.1529/kp.v1i8.192>
- Samsiyah, N. (2018). *Penerapan Teknik Kontrastif Dalam Menulis Tegas Bersambung Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Kabupaten Madiun*. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra>
- Selviana, M. (2022). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role playing) Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022*. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/1877>
- Siregar Umami, Silvi Nadya, Hasibuan Wahyuni, & Rambe Nur. (2023). Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Jurnal Hata Poda*, vol 2 no 2. <https://doi.org/10.24952/hatapoda.v2i2.10535>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Tanod, M. J., Murni, S., Harjanto, A., & Juwantara, R. A. (2025). Analisis Pendidikan Karakteristik Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 559–565. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2313>

- Telaumbanua Theofani, & Kurniawan Mozes. (2022). Strategi Guru Dalam Pengembangan Keterampilan Berbahasa Ekspresif Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Trust Hiliduruwa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol 2 no 4.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 439–448. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>
- Widiasih, R., Susanti, R. D., Windani, C., Sari, M., & Hendrawati, S. (2020). *Menyusun Protokol Penelitian Dengan Pendekatan Setpro: Scoping Review* (Vol. 3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i3.28831>
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & An'driana, E. (2024). Analisis Metode Role playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19858>
- Yemima Heginta Br Tarigan, Nana Hendra Cipta, & Siti Rokmanah. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Yulianeta Yulianeta, Faisol Mukhammad, & Hazarika Anurag. (2023). Apakah penggunaan Role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, vol 1 (3). <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Observasi Skripsi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 204/T/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/088/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Observasi Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Dondong 5
di –

Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Selubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Novia Nur Fajriati
NIM : 22CJ10062
Prodi : Pendidikan Guru sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Pengaruh Role Play Berbasis Pengalaman pada Keterampilan Berbahasa Ekspresif dan Reseptif Siswa Kelas III"**

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari **Kamis, 15 Januari 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

15 Januari 2026

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 91250714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kosugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : kip@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 2 Lembar Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : SD Negeri Dondong 5
 Nama Guru : Rizky Indahsari, S.Pd.
 Kelas : III
 Hari/Tanggal : 21 Januari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana gambaran umum kemampuan berbahasa siswa kelas III SD Negeri Dondong 5 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Belum banyak siswa yang mampu berbahasa dengan baik.
2	Bagaimana kemampuan siswa dalam menyimak penjelasan guru atau cerita yang dibacakan?	fokus anak masih kurang
3	Apakah siswa mampu memahami isi bacaan dengan baik, seperti menemukan ide pokok atau menjawab pertanyaan dari teks?	Masih Jada PR (anak kesulitan menentukan ide pokok)
4	Kesulitan apa yang paling sering dialami siswa dalam keterampilan menyimak dan membaca pemahaman?	Menyimak : ada sebagian kurang kritis, kesulitan mengngt kembali isi cerita Cerita : kesulitan memahami kata kata
5	Metode atau strategi apa yang biasanya Ibu gunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan membaca siswa?	Story telling

6	Bagaimana kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat atau menceritakan kembali pengalaman secara lisan?	Mampu mengungkapkan pendapat dengan kosa kata yang terbatas.
7	Apakah siswa terlihat percaya diri saat berbicara di depan kelas?	Siswa yang percaya diri bisa dihitung, hanya 1/2
8	Kendala apa yang sering ditemui siswa dalam keterampilan berbicara dan menulis?	kesulitan dalam menyusun kalimat. Minat menulis masih rendah kesulitan ~~berbicara~~ ^{berjejak} dan tanda baca
9	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan model pembelajaran role play dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Pernah / Matematika
10	Jika pernah, bagaimana respons dan antusiasme siswa saat mengikuti kegiatan role play?	Siswa antusias mengikuti pembelajaran.

Lampiran 3 Lembar Observasi Guru

LEMBAR OBSERVASI GURU

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Guru mengucapkan atau menjawab salam	√		Guru menjawab salam setelah di siapkan oleh ketua kelas
	b. Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran	√		Ketua kelas memandu teman kelasnya untuk berdoa bersama sama sebelum memulai pelajaran
	c. Guru mengecek kehadiran siswa	√		Semua siswa hadir dalam proses pembelajaran
2	Kegiatan Inti			
	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	√		Keterampilan berbicara siswa diharapkan bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70
	Guru memberikan contoh skenario yang menarik dalam bermain peran (role playing)	√		Guru hanya memberikan penjelasan bagaimana proses pelaksanaan pementasan
	Guru membuat siswa antusias dalam mendalami skenario yang diberikan	√		Siswa berlatih sungguh-sungguh dalam mendalami peran yang diperankan
	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok	√		Pemilihan kelompok dilakukan urut sesuai tempat duduk siswa
	Guru mengelola kelas		√	Guru memberikan waktu

	untuk memulai permainan			persiapan kepada siswa sebelum memulai permainan dan memanggil kelompok yang akan tampil dahulu secara acak
	Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran	√		Setelah kelompok yang tampil selesai, masing-masing perwakilan kelompok memberikan tanggapan terhadap hasil pementasan
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		Siswa hanya diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan
3	Kegiatan Penutup			
	Guru memberikan evaluasi kepada siswa	√		Setelah proses penilaian selesai guru memberikan evaluasi terhadap kemampuan berbicara siswa saat pementasaan
	Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam	√		Proses pembelajaran berakhir dengan salam

Cilacap, 9 Juni 2026

Peneliti



Novia Nur Fajriati

NIM. 22CJ10062

Lampiran 4 Lembar Observasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI SISWA

No	Aspek yang diamati	pelaksanaan		keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	Siswa mengucapkan atau menjawab salam	√		Ketua kelas menyiapkan temanya untuk memberikan salam kepada guru
	Siswa berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas sebelum memulai proses pembelajaran	√		Doa dipimpin oleh ketua kelas
2	Kegiatan Inti			
	Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran	√		Siswa tenang dan tertib saat guru sedang berbicara
	Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi	√		Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru
	Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan	√		Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa
	Interaksi siswa saat melakukan diskusi secara berkelompok untuk penampilan bermain peran		√	Siswa hanya sibuk masing masing dengan peran yang akan ditampilkan
	Perhatian siswa terhadap penampilan kelompok yang sedang bermain peran	√		Siswa memperhatikan kelompok yang sedang bermain peran, karena nantinya akan diberikan tanggapan
	Keterampilan siswa dalam berpendapat atau	√		Setelah melakukan pemeranan siswa memberikan tanggapan

	mengkritik			dengan baik, tanpa malu dan terbata-bata
3	Kegiatan Penutup			
	Siswa menjawab atau mengucapkan salam saat proses pembelajaran berakhir	√		Siswa menjawab salam dari guru sebelum meninggalkan kelas

Peneliti



Novia Nur Fajriati

NIM. 22CJ10062

Lampiran 5 RPP Pertemuan ke-1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Dondong 5

Kelas / Semester : 2/2

Materi : Menyimak pengumuman dan menyebutkan permasalahan

Pertemuan : Ke -1

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menyimak isi pengumuman dengan tepat.
2. Menyebutkan informasi penting dari pengumuman.
3. Mengidentifikasi permasalahan tokoh dalam cerita.
4. Menceritakan pengalaman ketika pernah tersesat atau kehilangan arah.
5. Memerankan tokoh menggunakan bahasa yang santun dan jelas

B. Metode

Role play berbasis pengalaman

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru memberikan salam 2. Do'a dipimpin oleh salah seorang siswa 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat. 4. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 5. Guru memeriksa kerapihan, posisi tempat duduk disesuaikan dengan pembelajaran. 6. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.	10 Menit

Kegiatan Inti	Tahap 1 (<i>Concrete Experience</i>) 1. Guru meminta beberapa siswa menceritakan pengalaman nyata ketika tersesat 2. Guru mengaitkan pengalaman tersebut dengan materi "Tersesat" Tahap 2 (<i>Reflective Observation</i>) 1. Guru membacakan sebuah pengumuman tentang seorang anak yang tersesat. 2. Siswa menyimak. 3. Guru bertanya: • Siapa yang tersesat? • Di mana? • Apa yang harus dilakukan? Tahap 3 (<i>Abstract Conceptualization</i>) Guru menjelaskan: • pengertian pengumuman • isi pengumuman • tokoh utama • permasalahan tokoh Tahap 4 (<i>Active Experimentation</i>) 1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. 2. Setiap kelompok memperoleh skenario. • Kelompok 1 Seorang anak tersesat di pasar. • Kelompok 2 Anak kehilangan ibu di terminal. • Kelompok 3	50 Menit
----------------------	---	------------------------

	Anak tersesat di kebun binatang. - Kelompok 4 Anak tersesat saat wisata sekolah. Setiap kelompok: - menentukan tokoh - berdialog - memperagakan cerita - kelompok lain menyebutkan masalah tokoh	
Kegiatan Penutup	- Guru bertanya kepada siswa apakah sudah paham - Guru menanyakan materi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang baru saja dipelajari - Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya - Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar - Bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan Hamdalla - Guru mengucapkan salam.	10 Menit

D. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Lembar Observasi	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian dan pencapaian pembelajaran

b. Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tes lisan	Tanya jawab	Saat pembelajaran usai	Penilaian dan pembelajaran

Cilacap, 8 Juni 2026

Peneliti



Novia Nur Fajriati

Lampiran ke 6 RPP Pertemuan ke-2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Dondong 5

Kelas / Semester : 2/2

Materi : Berbicara dengan volume suara yang tepat

Kalimat larangan dan Kalimat ajakan

Pertemuan : Ke-2

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menggunakan volume suara yang tepat.
 - a. Menyusun kalimat larangan.
 - b. Menyusun kalimat ajakan.
 - c. Mempraktikkan dialog menggunakan pengalaman sehari-hari.
 - d. Menanggapi dialog teman

B. Metode

Role play berbasis pengalaman

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru memberikan salam 2. Do'a dipimpin oleh salah seorang siswa 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat. 4. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 5. Guru memeriksa kerapihan, posisi tempat duduk disesuaikan dengan pembelajaran 6. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.	10 Menit

	7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.	
Kegiatan Inti	Tahap 1 (<i>Concrete Experience</i>) Guru meminta siswa menceritakan pengalaman ketika: 1. diingatkan orang tua 2. diajak teman 3. dilarang guru. Tahap 2 (<i>Reflective Observation</i>) 1. Guru menunjukkan beberapa gambar 2. membuang sampah 3. berlari di kelas 4. menolong teman 5. Siswa Menyimak Tahap 3 (<i>Abstract Conceptualization</i>) Guru menjelaskan: 1. volume suara 2. kalimat larangan 3. kalimat ajakan Tahap 4 (<i>Active Experimentation</i>) 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Setiap kelompok memperoleh tema situasi. • Kelompok 1 Bermain di perpustakaan. • Kelompok 2 Gotong royong membersihkan kelas.	50 Menit

	• Kelompok 3 Bermain di taman. • Kelompok 4 Menyeberang jalan. Tugas kelompok: 1. Membuat dialog 2. Menggunakan kalimat larangan 3. Menggunakan kalimat ajakan 4. Berbicara dengan volume yang tepat 5. Memainkan <i>role play</i> berdasarkan pengalaman mereka. Kelompok lain: 1. Menyimak dialog 2. Memberikan tanggapan 3. Menemukan kalimat larangan 4. Menemukan kalimat ajakan.	
Kegiatan Penutup	1. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah paham 2. Guru menanyakan materi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang baru saja dipelajari 3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar 5. Bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan Hamdallah 6. Guru mengucapkan salam.	10 Menit

D. Penilaian

e. Teknik Penilaian

1. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Lembar Observasi	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian dan pencapaian pembelajaran

2. Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tes lisan	Tanya jawab	Saat pembelajaran usai	Penilaian dan pembelajaran

Cilacap, 8 Juni 2026

Peneliti



Novia Nur Fajriati

Lampiran ke 7 Soal *Pretest*

SOAL PRETEST

Latihan 1

Bacalah pengumuman berikut untuk soal nomor 1-3!

PENGUMUMAN

Diberitahukan kepada seluruh siswa kelas III, IV, dan V bahwa sekolah akan mengadakan kegiatan kerja bakti dan lomba kebersihan kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan.

Kegiatan tersebut akan dilaksanakan pada hari Jumat, 10 Mei 2026, mulai pukul 07.30 - 10.00 WIB, bertempat di lingkungan sekolah. Setiap siswa diharapkan membawa alat kebersihan seperti sapu, kain lap, dan tempat sampah kecil.

Seluruh siswa wajib mengikuti kegiatan ini dengan tertib dan penuh tanggung jawab. Demikian pengumuman ini disampaikan. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Guru Kelas

1. Berikut ini tujuan utama dari pengumuman di atas adalah ..
 - a. Mengundang siswa untuk kerja bakti dan lomba kebersihan kelas
 - b. Memberitahukan kegiatan kerja bakti dan lomba kebersihan kelas
 - c. Mengumumkan kejuaraan lomba kebersihan kelas
 - d. Mengingatkan siswa tentang kerja bakti dan lomba kebersihan
2. Berdasarkan pengumuman di atas, setiap siswa diharuskan ...
 - a. Mengikuti kegiatan dan membawa alat kebersihan
 - b. Hadir di sekolah lebih awal
 - c. Hadir di sekolah pukul 07.30 - 10.00 WIB
 - d. Membersihkan seluruh lingkungan sekolah
3. Salah satu unsur penting dalam pengumuman adalah judul. Judul yang tepat dalam pengumuman tersebut adalah...
 - a. "Diberitahukan kepada seluruh siswa kelas III, IV, dan V"
 - b. "PENGUMUMAN"
 - c. "Panitia Kerja Bakti dan Lomba Kebersihan Kelas"
 - d. "Kerja Bakti dan Lomba Kebersihan Kelas"

4. Dalam kehidupan sehari-hari kalimat larangan digunakan untuk..

- a. Memotivasi orang lain
- b. Memberikan informasi penting
- c. Mencegah Tindakan yang tidak diinginkan
- d. Menyuruh orang lain

5. Berikut yang termasuk kalimat ajakan adalah..

- a. Mari main bersama sama
- b. Tidak boleh berlari lari di masjid!
- c. Pak guru menjelaskan materi di kelas
- d. Jangan makan sambil berdiri!

6. Perhatikan gambar berikut !



Kayla dan Syila sedang berada di dalam stasiun. Mereka melihat tanda seperti diatas. Tanda tersebut artinya...

- a. Dilarang berhenti
- b. Dilarang melintasi rel
- c. Dilarang turun
- d. Dilarang merokok

7. Jika kamu terpisah dari keluarga di suatu tempat, langkah pertama yang sebaiknya dilakukan Adalah...

a. Berteriak sekeras mungkin agar keluarga bisa menemukannya

b. Tetap tenang dan mencari bantuan dari petugas setempat

c. Berjalan terus sampai bertemu keluarga

d. Menangis terus menerus

8. Kita harus tetap tenang saat tersesat karena ...

a. Supaya tidak dimarahi

b. Agar bisa berpikir jernih dan menemukan solusi

c. Agar tidak lapar

d. Supaya tidak merepotkan orang lain

9. Tempat yang aman untuk menunggu saat tersesat adalah ...

a. Tempat sepi

b. Di tengah jalan

c. Pos keamanan atau dekat petugas

d. Dekat orang tidak dikenal

10. "Dilarang membuang sampah sembarangan" termasuk jenis larangan ...

a. Keselamatan

b. Kebersihan

c. Kesehatan

d. Keamanan

Latihan 2

Bacalah cerita berikut!

Rina pergi ke stasiun bersama ibunya untuk mengunjungi nenek di Jogja. Suasana stasiun sangat ramai. Awalnya, Rina berjalan sambil menggandeng tangan ibunya. Namun, saat melihat sebuah kereta besar yang baru datang, Rina merasa penasaran. Ia melepaskan tangan ibunya dan mendekat untuk melihat kereta itu lebih jelas.

Ketika Rina menoleh ke belakang, ia tidak lagi melihat ibunya. Rina mulai panik dan merasa takut. Ia berusaha mencari ke sana kemari, tetapi wajah ibunya tidak juga terlihat di antara kerumunan. Rina hampir menangis, namun ia teringat pesan ibunya untuk tetap tenang jika tersesat. Akhirnya, Rina memberanikan diri mendatangi petugas stasiun dan menceritakan apa yang terjadi.

Petugas stasiun itu kemudian membantu Rina dengan mengumumkan nama ibunya melalui pengeras suara. Tidak lama kemudian, ibunya datang dengan wajah cemas. Rina segera berlari dan memeluk ibunya dengan erat. Ibunya merasa lega karena Rina selamat. Sejak saat itu, Rina berjanji untuk tidak lagi melepaskan tangan ibunya di tempat ramai.

1. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
2. Di mana latar tempat kejadian dalam cerita di atas?
3. Apa peristiwa yang dialami oleh tokoh utama?
4. Mengapa Rina bisa terpisah dari ibunya? Jelaskan!
5. Buatlah 1 kalimat larangan dan 1 kalimat ajakan dari cerita diatas!

Lampiran ke 8 Soal *Posttest*

SOAL POSTTEST

Latihan 1

Bacalah pengumuman berikut untuk soal nomor 1–3!

PENGUMUMAN

Diberitahukan kepada seluruh siswa kelas II, III, dan IV bahwa sekolah akan mengadakan kegiatan lomba membaca puisi. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keberanian, meningkatkan keterampilan berbicara, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Kegiatan lomba membaca puisi akan dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Mei 2026, pukul 08.00 sampai dengan 10.30 WIB, bertempat di aula sekolah. Setiap peserta diminta menyiapkan satu puisi bertema “Cinta Tanah Air” dan berlatih dengan baik sebelum hari pelaksanaan.

Seluruh siswa yang mengikuti lomba diharapkan hadir tepat waktu dan mengenakan seragam rapi. Demikian pengumuman ini disampaikan. Atas perhatian dan partisipasinya, kami ucapkan terima kasih.

Guru Kelas

1. Berikut ini tujuan utama dari pengumuman di atas adalah ...
 - a. Mengajak siswa lomba membaca puisi
 - b. Mengingatkan siswa pada kegiatan lomba membaca puisi
 - c. Meminta siswa lomba membaca puisi
 - d. memberitahukan kegiatan lomba membaca puisi
2. Berdasarkan pengumuman diatas, setiap siswa yang mengikuti lomba diharuskan ...
 - a. Datang ke sekolah pukul 08.00
 - b. Hadir lebih awal dan mengenakan seragam rapi
 - c. Setiap. peserta diminta menyiapkan satu puisi bertema “Cinta Tanah Air”
 - d. Sarapan sebelum lomba dimulai
3. Kata Salah satu unsur penting dalam pengumuman adalah judul. Judul yang tepat dalam pengumuman tersebut adalah...
 - a. Diberitahukan kepada seluruh siswa kelas II, III, dan IV
 - b. “PENGUMUMAN”
 - c. “Guru Kelas”
 - d. “Kegiatan Lomba Membaca Puisi”
4. Salah satu fungsi pengumuman adalah...

- a. Memberikan informasi
 - b. Memancing keributan
 - c. Membuat orang bingung
 - d. Memotivasi orang lain
5. "Ayo, kita jaga kebersihan pasar ini". Kalimat tersebut merupakan...
- a. Kalimat ajakan
 - b. Kalimat larangan
 - c. Kalimat perintah
 - d. Kalimat penghubung
6. Perhatikan gambar berikut!



Ketika Amel pergi ke pasar dan menemukan rambu seperti diatas. Rambu itu memiliki arti...

- a. Dilarang santai
 - b. Dilarang berhenti
 - c. Dilarang parker
 - d. Dilarang merokok
7. Saat tersesat di pasar kamu mencoba bertanya pada beberapa orang untuk...
- a. Mengikutinya tanpa berpikir
 - b. Meminta uang agar bisa pulang
 - c. Meminta petunjuk arah yang benar
 - d. Meminta nomer telepon
8. Pentingnya sikap tenang saat tersesat yaitu..
- a. Agar tidak merepotkan orang lain
 - b. Agar tidak dimarahi orang tua
 - c. Agar dapat berpikir dan mencari bantuan dengan benar
 - d. Agar tidak kelaparan
9. Tempat aman untuk menunggu saat tersesat di pasar adalah ...
- a. Gang sempit
 - b. Tempat sepi
 - c. Pos keamanan atau dekat pedagang
 - d. Toko milik pedagang di pasar
10. Kalimat larangan yang tepat dibawah ini adalah...
- a. Dilarang berlari di dalam pasar
 - b. Ayo, ikut ibu pergi ke pasar!
 - c. Ayah berjualan sayur mayur di pasar
 - d. Mari sama sama menjaga kebersihan pasar

Latihan 2

Bacalah cerita berikut!

Hari Minggu pagi, Bima pergi ke pasar bersama Ibu. Pasar sangat ramai dan padat. Ibu berpesan agar Bima selalu memegang tangan Ibu. Namun, saat melewati penjual mainan, Bima berhenti sejenak karena melihat mobil-mobilan yang bagus.

Tanpa sadar, Bima melepaskan tangan Ibu. Saat ia menoleh, Ibu sudah tidak ada di sampingnya. Bima merasa sangat bingung dan takut. Ia melihat ke sekeliling, tetapi hanya ada kerumunan orang yang tidak dikenalnya.

Tiba-tiba, Bima teringat pesan Ayah, "Jika tersesat di tempat umum, carilah petugas keamanan atau orang berseragam." Bima kemudian berjalan pelan menuju pos keamanan di dekat pintu masuk. Di sana, ia bertemu dengan Pak Satpam.

"Pak, saya terpisah dari Ibu," kata Bima dengan suara gemetar. Pak Satpam tersenyum ramah dan menenangkan Bima. Tak lama kemudian, suara Pak Satpam terdengar melalui pengeras suara memanggil nama Ibu Bima. Akhirnya, Ibu datang menjemput Bima dengan wajah lega. Bima berjanji tidak akan melepaskan tangan Ibu lagi di tempat ramai.

1. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
2. Mengapa Bima bisa tersesat di pasar?
3. Sebutkan peristiwa yang terjadi dalam cerita tersebut!
4. Bagaimana cara Bima mengatasi masalahnya?
5. Buatlah 1 kalimat larangan dan 1 kalimat ajakan dari cerita diatas!

Lampiran ke 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA INSTRUMEN SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

A. Identitas Ahli

Nama : Urip Umayah, M. Pd. & Gigih Winandika, M. Pd.
Instansi : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

B. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah tersedia
- Keterangan skala penilaian, sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 3 = Layak
 - 4 = Sangat Layak
- Berikan kritik, saran, atau revisi langsung pada naskah soal atau pada kolom komentar yang sudah tersedia.

No	Aspek Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai standar PUEBI/EYD			✓	
		Ketepatan tata Bahasa dan struktur kalimat yang digunakan dalam butir soal			✓	
2	Kejelasan (Komunikatif)	Rumusan kalimat soal jelas, tidak berbelit belit dan mudah dipahami			✓	
		Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
3	Karakteristik sasaran	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan usia siswa			✓	
		Intonasi atau gaya Bahasa yang digunakan sesuai konteks tes Pendidikan			✓	
4	Kosa kata dan Istilah	Penggunaan kata atau istilah tidak menyimpang dari makna umum yang dipahami			✓	
		Penggunaan istilah teknis dilakukan secara konsisten di seluruh sosial			✓	

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

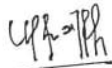
D. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpaa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*)Lingkari salah satu pilihan

Validator 1



(Urip Umayah, M.Pd.)

Validator 2



(Gigih Winandika, M. Pd.)

Lampiran ke 9 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

E. Identitas Ahli

Nama : Urip Umayah, M. Pd. & Gigih Winandika, M. Pd.
Instansi : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

F. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah tersedia
- Keterangan skala penilaian, sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 3 = Layak
 - 4 = Sangat Layak
- Berikan kritik, saran, atau revisi langsung pada naskah soal atau pada kolom komentar yang sudah tersedia.

No	Aspek Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar atau indikator			✓	
		Materi yang ditanyakan sesuai dengan Tingkat kognitif yang dituju			✓	
		Kedalaman soal sesuai dengan jenjang Pendidikan responden			✓	
		Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat			✓	
		Butir soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas			✓	
2	Konstruksi	Pilihan jawaban bersifat homogen dan logis			✓	
		Soal tidak memberi petunjuk ke kunci jawaban			✓	

G. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

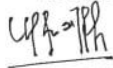
H. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini dinyatakan :

- d. Layak digunakan tanpaa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

*)Lingkari salah satu pilihan

Validator 1



(Urip Umayah, M.Pd.)

Validator 2



(Gigih Winandika, M. Pd.)

Lampiran ke 10 Lembar Validasi Ahli Instrumen

LEMBAR VALIDASI AHLI

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN BERBAHASA EKSPRESIF

I. Identitas Ahli

Nama : Urip Umayah, M. Pd. & Gigih Winandika, M. Pd.
 Instansi : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

J. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah tersedia
- Keterangan skala penilaian, sebagai berikut :
 - 1 = Tidak Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 3 = Layak
 - 4 = Sangat Layak
- Berikan kritik, saran, atau revisi langsung pada naskah soal atau pada kolom komentar yang sudah tersedia.

No	Indikator	1	2	3	4
1	Instrumen sesuai dengan tujuan penelitian			✓	
2	Ketepatan tata Bahasa dan struktur kalimat yang digunakan dalam butir soal			✓	
3	Bahasa pada instrumen mudah dipahami			✓	
4	Rubrik penilaian jelas dan sistematis			✓	
5	Instrumen sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD			✓	
6	Aspek yang dinilai sudah mewakili keterampilan ekspresif			✓	
7	Petunjuk penggunaan instrumen jelas			✓	
8	Instrumen layak digunakan dalam penelitian			✓	

K. Komentar dan Saran Perbaikan

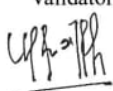
.....

L. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini dinyatakan :

- g. Layak digunakan tanpaa revisi
- h. Layak digunakan dengan revisi
- i. Tidak layak digunakan

*)Lingkari salah satu pilihan

Validator 1  (Urip Umayah, M. Pd.)	Validator 2  (Gigih Winandika, M. Pd.)
---	---

Lampiran 11 Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

KISI-KISI SOAL PRETEST

No	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal	Tingkat
1	Menyimak pengumuman	Disajikan sebuah paragraf pengumuman, peserta didik dapat menentukan tujuan utama dari pengumuman	1	PG	Susah
2	Menyimak pengumuman	Disajikan sebuah paragraf pengumuman, peserta didik dapat menentukan isi pengumuman	2	PG	Susah
3	Fungsi kalimat larangan	Peserta didik menyebutkan fungsi dari kalimat larangan	4	PG	Sedang
4	Keselamatan diri	Peserta didik mampu menentukan tempat aman saat tersesat	9	PG	Mudah
5	Rambu larangan	Disajikan pilihan kalimat peserta didik mampu mengidentifikasi jenis larangan yang tepat	10	PG	Mudah
6	Unsur cerita	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik mampu menyebutkan tokoh utama dari cerita	2	Essay	Mudah
7	Menyimak pengumuman	Disajikan sebuah paragraf pengumuman, peserta didik dapat menentukan judul dari pengumuman	3	PG	Sedang
8	Kalimat ajakan	Disajikan sebuah kalimat, peserta didik dapat menentukan sebuah kalimat ajakan	5	PG	Sedang
9	Rambu di tempat umum	Disajikan sebuah gambar rambu, peserta didik mengidentifikasi arti rambu peringatan	6	PG	Sedang
10	Sikap saat tersesat	Peserta didik menentukan sikap saat tersesat di suatu tempat	7	PG	Sedang
11	Sikap saat tersesat	Peserta didik menjelaskan sikap tenang saat tersesat	8	PG	Sedang
12	Pemahaman cerita	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik menjawab pertanyaan sesuai isi cerita	1	Essay	Sedang
13	Unsur cerita	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik menyebutkan peristiwa dalam cerita	3	Essay	Sedang
14	Pemecahan masalah	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik dapat menjelaskan solusi dari peristiwa	4	Essay	Sedang
15	Pemahaman pesan	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik membuat kalimat larangan dan kalimat ajakan	5	Essay	Susah

KISI-KISI SOAL POSTTEST

No	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal	Tingkat
1	Menyimak pengumuman	Disajikan sebuah paragraf pengumuman, peserta didik dapat menentukan tujuan pengumuman	1	PG	Susah
2	Menyimak pengumuman	Disajikan sebuah paragraf pengumuman, peserta didik dapat menentukan isi pengumuman	2	PG	Susah
3	Fungsi pengumuman	Peserta didik menyebutkan fungsi dari pengumuman	4	PG	Sedang
4	Keselamatan diri	Peserta didik mampu menentukan tempat aman saat tersesat	9	PG	Mudah
5	Rambu larangan	Disajikan pilihan kalimat peserta didik mampu mengidentifikasi jenis larangan yang tepat	10	PG	Mudah
6	Unsur cerita	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik mampu menyebutkan tokoh utama dari cerita	2	Essay	Mudah
7	Menyimak pengumuman	Disajikan sebuah paragraf pengumuman, peserta didik dapat menentukan judul pengumuman	3	PG	Sedang
8	Keselamatan di pasar	Disajikan sebuah kalimat keselamatan, peserta didik dapat menjelaskan alasan tidak boleh berjalan sendiri	5	PG	Sedang
9	Rambu di tempat umum	Disajikan sebuah gambar rambu, peserta didik mengidentifikasi arti rambu peringatan	6	PG	Sedang
10	Sikap saat tersesat	Peserta didik menentukan sikap saat tersesat di suatu tempat	7	PG	Sedang
11	Sikap saat tersesat	Peserta didik menjelaskan sikap tenang saat tersesat	8	PG	Sedang
12	Pemahaman cerita	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik menjawab pertanyaan sesuai isi cerita	1	Essay	Sedang
13	Unsur cerita	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik menyebutkan peristiwa dalam cerita	3	Essay	Sedang
14	Pemecahan masalah	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik dapat menjelaskan solusi dari peristiwa	4	Essay	Sedang
15	Pemahaman pesan	Disajikan sebuah teks cerita, peserta didik membuat kalimat larangan dan kalimat ajakan	5	Essay	Susah

Lampiran 12 Hasil Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	18	.091	.905	18	.069
Posttest	.178	18	.135	.965	18	.700

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 30.61 1	8.732	2.058	-34.954	-26.269	- 14.873	17	.000

Uji T Keterampilan Berbahasa Ekspresif

Lampiran 13 Hasil Keterampilan Berbahasa Reseptif

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.150	18	.200*	.916	18	.108
Posttest	.163	18	.200*	.902	18	.062
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji Normalitas Keterampilan Berbahasa Reseptif

Paired Samples Test									
		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre- Post	-20.722	11.140	2.626	-26.262	-15.183	-7.892	17	.000

Uji T Keterampilan Berbahasa Reseptif

Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian



Pretest Berbahasa Ekspresif



Pretest Berbahasa Reseptif



Treatment (Siswa berdiskusi kelompok)



Siswa memainkan peran



Posttest



Dokumentasi dengan siswa dan wali kelas

Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup



Nama : Novia Nur Fajriati

Tempat dan Tanggal Lahir : Cilacap, 14 November 2002

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. S Parman 002/015 Planjan Kesugihan Cilacap

No. HP : 088226890799

Email : novianurfajriati@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. MI : MI Yappi Planjan
2. MTs : MTs PP Darul Qurro Kawunganten
3. MA : MA PP Darul Qurro Kawunganten
4. S1 : Universitas Nahdlatul Ulama AL Ghazali Cilacap