PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS IV SD NEGERI 31 PANGKALPINANG

Nur Apriani[1], M. Iqbal Arrosyad[2], Yurdayanti[3]
PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung,
[1]nurapriani111220@gmail.com, [2]muhammad.iqbalarrosyad@unmuhbabel.ac.id,
[3]yurdayanti@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

The development of peer interaction abilities in elementary students can be significantly shaped through innovative educational strategies, one of which, explored in this study, is the Role-Playing method. This investigation focused on determining the degree to which this approach enhances the interpersonal skills of fourth-grade learners at SD Negeri 31 Pangkalpinang. The research employed a mixed-method design encompassing the entire fourth-grade cohort of 35 students, sampled using a saturated sampling procedure. Students in the experimental condition received lessons via Role-Playing. Questionnaire responses and observational data were collected and analyzed with the Shapiro–Wilk and Paired Sample T-tests. The outcomes demonstrated a meaningful elevation in interpersonal communication, as indicated by an increase in post-test scores to 75.71 from a pre-test score of 54.97. The statistical significance of the improvement was confirmed by a t-value of 10.039, above the critical t of 2.030, at $p < 0.05$. Observations further showed an average activity level of 72.63, classified as actively engaged. Overall, the study confirms that the Role-Playing approach exerts a significant beneficial effect on fourth graders' interpersonal interactions at SD Negeri 31 Pangkalpinang.

Keywords: Role-Playing, Interpersonal Communication.

ABSTRAK

Perbaikan mutu interaksi komunikasi antar siswa sekolah dasar menuntut hadirnya pendekatan pembelajaran yang jauh lebih inovatif, sebuah metode yang dalam penelitian ini dikenal sebagai Role Playing. Tujuan kajian diarahkan untuk menelaah seberapa besar pengaruh penerapan metode tersebut pada murid kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang. Rancangan penelitian menggunakan kombinasi metode campuran (Mix Method) dengan menjadikan seluruh 35 siswa sebagai populasi sekaligus sampel melalui sistem pengambilan sampel jenuh. Kelompok penelitian yang diberi perlakuan memperoleh pembelajaran menggunakan metode Role Playing. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan lembar observasi, kemudian diuji menggunakan analisis Shapiro–Wilk dan Paired Sample T-test. Analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa, dibuktikan dengan perbandingan skor angket setelah perlakuan (75,71) yang jauh lebih tinggi daripada skor sebelum perlakuan (54,97). Keeratan pengaruh ini dikonfirmasi oleh nilai t-hitung 10,039 yang melampaui t-tabel 2,030 serta nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil observasi juga memperlihatkan aktivitas belajar siswa berada pada rata-rata 72,63, yang

termasuk kategori aktif. Secara keseluruhan, metode Role Playing terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan komunikasi interpersonal siswa kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang.

Kata Kunci: *Role Playing*, Komunikasi interpersonal.

A. Pendahuluan

Pencapaian pengalaman belajar yang bermakna serta menyenangkan dapat terjadi apabila digunakan suatu teknik pelaksanaan yang tepat. Teknik tersebut dimaknai sebagai prosedur atau tahapan yang digunakan untuk merealisasikan tujuan dari kegiatan pembelajaran (Ratnasari, 2018: 12). Memilih sebuah metode yang tepat sangat diperlukan dalam pembelajaran agar terciptanya proses belajar mengajar yang menarik. Setiap metode harus diarahkan untuk mencapai hasil yang diinginkan, menekankan pentingnya fokus pada tujuan dalam setiap proses. (Rizki Ramadan, M Iqbal Arrosyad, and Hevitria 2024) Kemajuan dalam prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar erat kaitannya dengan inovasi dalam pendekatan dan media pengajaran yang diterapkan secara efektif.

Menurut informasi hasil dialog dengan pengampu kelas, munculnya gangguan pada pola interaksi komunikasi antarindividu di kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang berakar dari perbedaan karakter anak dan ketakutan akan penilaian yang diberikan oleh sesama murid ataupun oleh pendidik. Dalam kegiatan akademik, terutama ketika mempelajari bidang IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sebagian besar siswa kelas IV menghadapi hambatan dalam menjalin komunikasi yang efektif. Terdapat 22 dari 35 siswa menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dan rasa takut salah saat berbicara di depan kelas, sehingga menghambat kemampuan mereka dalam menyampaikan pendapat.

Komunikasi interpersonal sangat penting agar sebuah informasi dapat dipahami dan diterima dengan baik. Menurut Devito (dalam Anggraini dkk., 2022: 337) Interaksi yang terjadi di antara sepasang orang yang saling mengenal dan terhubung melalui sejumlah mekanisme disebut sebagai komunikasi interpersonal. Kontribusi komunikasi jenis ini sangat penting dalam konteks kegiatan siswa, di

mana seluruh civitas sekolah ikut ambil bagian dalam praktik komunikasi tersebut secara rutin. Komunikasi interpersonal berfungsi untuk pengenalan diri sendiri dan orang lain, pengembangan serta pemeliharaan hubungan interpersonal, serta transformasi sikap dan perilaku, sebagaimana dinyatakan oleh Nurudin (dalam Sarmiati, 2019: 5). Penanda dari komunikasi interpersonal yang efektif mencakup terbukanya interaksi, kepekaan emosional (empati), dukungan timbal balik, suasana positif, dan kesetaraan antar pihak, sebagaimana diuraikan oleh Devito (2011: 256-264) melalui Chen dkk. (2018: 30).

Penguasaan komunikasi dan interaksi sosial peserta didik dapat dibina dengan metode pembelajaran yang menghadirkan simulasi peran, dikenal dengan Role Playing. Akhmad Sudrajad (dalam Bossiere, 2023:5) menyatakan bahwa Roleplay merupakan strategi pengajaran yang diarahkan untuk mengatasi kendala-kendala dalam hubungan manusia, khususnya yang terkait langsung dengan kehidupan siswa.

Efek positif dari penggunaan metode Role Playing, sebagaimana dikemukakan oleh Hamdani (Barizah & Alexon, 2018:34), terlihat pada: siswa yang mampu mengambil keputusan dan menyalurkan ekspresi diri secara menyeluruh; fleksibilitas permainan yang memudahkan penemuan dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi; evaluasi pemahaman siswa yang dilakukan guru melalui pengamatan saat aktivitas berlangsung; serta pengalaman belajar yang menghibur dan menarik bagi anak-anak. Efektivitas pembelajaran melalui simulasi peran dapat terhambat oleh sejumlah faktor. Berdasarkan (Imanizar dkk., 2021:5), hambatan yang muncul adalah: 1) Aktivitas permainan terganggu ketika kondisi kelas kurang kondusif. 2) Kesulitan muncul dalam memerankan karakter dengan tepat jika tidak ada arahan atau pemanfaatan yang optimal. 3) Pencapaian kelancaran dalam bermain peran membutuhkan waktu lama, di mana dibutuhkan kelompok yang saling memahami, imajinasi kreatif, kejujuran, dan pengenalan mendalam terhadap diri masing-masing peserta.

Role Playing memiliki sembilan langkah yang melibatkan siswa sebagai pemain peran selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap langkah memiliki tujuan spesifik yang mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut (Afri Naldi dkk., 2024: 137-138) Tahapan dalam teknik *Role Playing* meliputi sejumlah aktivitas terstruktur, dimulai dari persiapan atau pemanasan, kemudian pemilihan peserta yang akan berperan, penataan ruang kelas sebagai panggung, penunjukan pengamat untuk memantau jalannya kegiatan, pelaksanaan peran, diskusi serta evaluasi pertama, pengulangan permainan peran, diskusi dan evaluasi kedua, hingga tahap akhir berupa berbagi pengalaman dan merumuskan kesimpulan. Metode pembelajaran yang memanfaatkan beragam media ini mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Arrosyad & Nugroho 2022).

Interaksi dan ekspresi diri siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang diukur melalui strategi Role Playing (bermain peran). Strategi tersebut menekankan peningkatan partisipasi siswa, penyederhanaan pemahaman materi, dan diversifikasi metode pembelajaran agar siswa dapat berkomunikasi lebih efektif serta menyalurkan ide secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Metode Penelitian

Data numerik dan cerita naratif digabungkan dalam prosedur penelitian ini, suatu teknik yang biasa disebut Mixed Methods, untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Sesuai dengan Creswell (dalam Purwanza dkk., 2022; 199), metode ini memadukan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, mengolaborasikan keduanya, serta menggunakan desain yang berbeda-beda yang mungkin melibatkan landasan teori dan asumsi filosofis. Untuk memastikan akurasi dan konsistensi temuan, penelitian ini menggunakan desain model triangulasi konkuren. Metode Desain Triangulasi Konkuren adalah desain penelitian metode campuran yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk pengumpulan dan analisis data secara bersamaan (Purwanza dkk. 2022: 232).

Pengumpulan informasi pada penelitian ini dilakukan melalui alat bantu berupa angket dan lembar observasi. Angket diartikan sebagai sarana yang memungkinkan responden menjawab pertanyaan atau menyikapi pernyataan tertulis secara sistematis (Sugiyono, 2024:199). Instrumen penelitian yang diterapkan berupa angket tertutup, di mana responden diarahkan untuk memberikan jawaban yang jelas dan terbatas. Pertanyaan tipe ini biasanya menghasilkan jawaban ringkas (Ayong, 2017: 89). Dalam tahapan penelitian, pengumpulan data melalui angket dan lembar observasi dilakukan secara paralel agar analisis informasi dapat berjalan efektif. Menurut (Sugiyono, 2020 ; 109) (dalam Pandawangi.S 2021) Proses memperoleh pandangan holistik dari situasi sosial dilakukan melalui pencatatan dan pengamatan langsung, yang disebut observasi. Penelitian dijalankan di SD Negeri 31 Pangkalpinang, terletak di Jalan Kemang, Tua Tunu, Kecamatan Gerunggang, Kota Pangkalpinang, Bangka Belitung. Populasi yang diteliti meliputi 35 peserta didik dari kelas IV.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Melalui pre-angket, tercatat nilai rata-rata 54,97 pada siswa kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang sebelum intervensi metode *Role Playing* diberikan. Setelah pembelajaran menggunakan pendekatan tersebut, nilai yang dicatat dalam post-angket meningkat signifikan menjadi rata-rata 75,71. Apabila mengacu pada standar kelulusan yang diterapkan pihak sekolah dengan KKM = 70 maka hasil *pre-angket* pada kelas IV berada pada kategori kurang Sedangkan pada *post-angket* apabila mengacu pada KKM yang telah ditetapkan dari sekolah rata-rata nilai mengalami peningkatan yaitu sebesar 75,71 yang artinya rata rata siswa kelas IV pada *post-angket* telah tuntas pada pembelajaran IPAS.

Hasil penelitian kuantitatif pada teknik pengumpulan data angket didapatkan hasil :

Uji Normalitas Angket

Tests Of Normality

	Shapiro-wilk		
	statistic	df	sig
Pre-	.976	35	.628

angket			
Post-angket	.972	35	.501

Distribusi data angket sebelum dan sesudah intervensi berada dalam kategori normal, dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,628 untuk pre-angket dan 0,501 untuk post-angket (a > 0,05). Nilai t yang diperoleh dari uji sampel berpasangan tercatat sebesar 10,039, melampaui angka kritis 2,030. Hal ini menegaskan bahwa asumsi nol tidak berlaku, sehingga asumsi alternatif dapat diterima. Nilai signifikansi dua arah tercatat 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing secara nyata memengaruhi tingkat komunikasi interpersonal siswa di kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang.

Informasi yang dijadikan data penelitian diperoleh dari pengamatan terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang selama mengikuti proses pembelajaran IPAS yang memanfaatkan teknik *role playing*.Dapat dilihat pada tabel berikut :

	Keterbukaan	Empati	Dukungan	Rasa Positif	Kesetaraan
Mean Indikator	71,78%	71,95%	74,10%	73,92%	71,42%
Mean Aktivitas					72,63%

Berdasarkan data kualitatif dari tabel observasi, terlihat bahwa siswa kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang menunjukkan komunikasi interpersonal yang cukup baik dalam beberapa indikator selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa mulai terbuka untuk menceritakan pengalaman mereka dan ikut berpartisipasi dalam diskusi, meskipun masih ada yang malu-malu dan butuh dorongan untuk lebih percaya diri. Siswa juga sudah menunjukkan empati yang baik dengan mendengarkan cerita teman dan memberikan tanggapan atau pertanyaan yang menunjukkan perhatian. Namun, masih ada beberapa yang lebih pasif dan perlu lebih diajak berani mengekspresikan perasaan mereka. Sikap saling mendukung antar siswa menjadi yang paling menonjol, di mana mereka aktif memberi pujian dan membantu teman selama proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana kelas yang nyaman dan bersahabat. Sikap positif juga terlihat dari keberanian siswa menyampaikan ide dan menerima kritik dengan baik. Meski demikian, aspek kesetaraan dalam diskusi perlu

diperbaiki, karena masih ada beberapa siswa yang mendominasi dan teman lain yang kurang mendapat kesempatan berbicara. Hal ini perlu perhatian agar semua siswa merasa dihargai dan bisa berpartisipasi secara adil. Secara keseluruhan, aktivitas siswa sudah tergolong aktif dan pembelajaran ini sudah berjalan dengan baik. Namun, guru perlu terus mendorong siswa agar lebih percaya diri, empati, dan menghargai kesetaraan dalam kelompok agar suasana belajar semakin kondusif dan menyenangkan.

E. Kesimpulan

Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 31 Pangkalpinang dalam berkomunikasi secara interpersonal pada materi Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita di pelajaran IPAS menunjukkan peningkatan yang nyata setelah penggunaan metode Role Playing. Rata-rata skor sebelum penerapan metode ini tercatat 54,97, sementara sesudah intervensi meningkat menjadi 75,71. Analisis uji t menghasilkan nilai t-hitung 10,039, yang melebihi t-tabel 2,030, dengan signifikansi 0,000 (<0,05), menegaskan bahwa metode Role Playing memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Dalam penelitian yang mengamati proses belajar menggunakan *Role Playing*, dukungan muncul sebagai indikator paling signifikan dengan skor rata-rata 74,10. Kesetaraan memperoleh rata-rata terendah, yakni 71,42. Rata-rata gabungan dari seluruh indikator berada pada angka 72,63, yang menandakan tingkat keterlibatan siswa tergolong aktif. Hal ini memperlihatkan bahwa metode Role Playing memberikan efek positif, khususnya dalam memaksimalkan partisipasi dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Afri Naldi, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli. 2024. "Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2 (2): 133–40.

Anggraini, Citra, Denny Hermawan Ritonga, Lina Kristina, Muhammad Syam, and Winda Kustiawan. 2022. "Komunikasi Interpersonal." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1 (3): 337–42.

Ayong, Lianawati. 2017. "Implementasi Keterampilan Konseling Dalam Layanan Konseling Individual." *Indonesian Counselor Association Journal* 3: 190–95.

Barizah, Baniah, Alexon, SD Negeri, dan Kota Bengkulu. 2018. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berbicara Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD NEGERI 11 Kota Bengkulu)." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 8 (2): 28–39.

Bossiere, Zoë. 2023. "Roleplay." *Kenyon Review* 45 (4): 257–62.

Chen, Xiaoting Xiaoyu Xian Xun, Min Yeh Tsai, Peter G. Wolynes, Gabriela da Rosa, Leandro Grille, Victoria Calzada, Katya Ahmad, et al. 2018. "Pengaruh Komunikasi Interpersonal, Kecerdasan Emosional Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan." *Komunikasi Interpersonal Research* 6 (1): 1–7.

Imanizar, Lulu, Nadia Lisbeth Napitupulu, and Sopia Manalu. 2021. "Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 1 (1): 41–46.

Nugroho, Fandi. 2022. "Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning Pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar M Iqbal Arrosyad 1 □ , Fandi Nugroho 2" 6 (3): 3462–72.

Pandawangi.S. 2021. "Metodologi Penelitian." *Journal Information* 4: 1–5.

Purwanza, Sena Wahyu, Aditya Wardhana, Ainul Mufidah, Yuniarti Reny Renggo, Adrianus Kabubu Hudang, Jan Setiawan, and Darwin. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. *Media Sains Indonesia*.

Ratnasari, R. 2018. "Metode Dakwah Bil Hal Dalam Perspektif Khalifah Umar Bin Khatab" (hal 12)

Rizki Ramadan, M Iqbal Arrosyad, and Hevitria. 2024. "Pengaruh Metode Pembelajaran Whole Language Terhadap Keterampilan Menulis Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 52 Pangkalpinang." *JBES (Journal Basic Education Skills)* 2 (2): 164–74.

Sarmiati, Elva Ronaning Roem. 2019. *Komunikasi Interpersonal Elva Ronaning Roem Sarmiati Cv . Irdh*.

Sugiyono, 2024. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.” Bandung: Alfabeta.