

Perbedaan Model Pembelajaran *Role Playing* dan *Show and Tell* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD

Ardiani Cahya Pratiwi*, Henny Dewi Koeswanti

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

*Corresponding Author: ardianicahyapратиwi@gmail.com

Dikirim: 29-06-2026; Direvisi: 05-07-2026; Diterima: 08-07-2026

Abstrak: Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan akibat keterbatasan kosakata dan kesulitan menyusun kalimat lisan secara runtut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Show and Tell*, serta (2) model yang lebih efektif di antara keduanya. Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen dengan desain *posttest only control design* yang melibatkan 80 siswa kelas IV dari empat sekolah dasar di Gugus Soetomo, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang, yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes keterampilan berbicara dan dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta *Independent Sample T-Test* menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Model *Show and Tell* lebih efektif dibandingkan *Role Playing*, dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,35 pada kelompok eksperimen dan 79,88 pada kelompok kontrol. Keunggulan model *Show and Tell* terletak pada kemampuannya melatih keberanian, kepercayaan diri, dan kemampuan mengorganisasi gagasan secara lisan. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan sampel pada jenjang kelas dan wilayah yang lebih beragam serta mengendalikan kemampuan awal siswa untuk memperkuat temuan ini.

Kata Kunci: keterampilan berbicara; *role playing*; *show and tell*.

Abstract: Speaking skills among elementary school students remain a challenge due to limited vocabulary and difficulties in constructing coherent oral sentences. This study aimed to determine (1) the differences in speaking skills between fourth-grade students taught using the *Role Playing* and *Show and Tell* learning models, and (2) which model is more effective. This quasi-experimental study employed a *posttest only control design* involving 80 fourth-grade students from four elementary schools in the Soetomo cluster, Tenganan District, Semarang Regency, selected through *purposive sampling*. Data were collected through a speaking skills test and analyzed using normality, homogeneity, and *Independent Sample T-Test* with SPSS version 25. The results revealed a statistically significant difference between the two groups. The *Show and Tell* learning model was more effective than the *Role Playing* model, with a mean *posttest* score of 84.35 in the experimental group and 79.88 in the control group. The *Show and Tell* model effectively enhanced students' confidence, courage, and ability to organize ideas orally. Future research is recommended to expand the sample coverage across more diverse grade levels and regions and to control for students' baseline abilities in order to strengthen these findings.

Keywords: role playing; show and tell; speaking skills.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara, sesuai dengan yang tercantum dalam Pasal 36 Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945, dan

memiliki peran yang sangat vital dalam bidang pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar diarahkan pada pengembangan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan produktif, salah satunya adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara, khususnya dalam menyampaikan cerita atau pengalaman secara lisan, diharapkan dapat melatih siswa untuk mengekspresikan ide, pemikiran, dan pengalaman secara runtut, logis, dan sistematis. Penguasaan keterampilan berbicara sejak tingkat dasar dipandang penting dalam mendukung kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, serta kreativitas siswa.

Namun pada kenyataannya, keterampilan untuk berbicara masih menjadi salah satu aspek yang sulit bagi siswa di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa siswa Sekolah Dasar mengalami berbagai kesulitan dalam keterampilan berbicara, terutama terkait keterbatasan kosakata dan ketidaktepatan dalam menyusun kalimat lisan secara runtut dan padu yang menghambat kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan secara jelas. Penelitian oleh Safitri (2025) menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa terlihat dari kurangnya kosakata dan struktur kalimat yang belum optimal dalam interaksi lisan, sehingga proses berbicara naratif kurang efektif tanpa dukungan strategi pembelajaran yang tepat. Permasalahan sejenis juga ditemukan dalam penelitian Elfrisca et al. (2023) yang menunjukkan bahwa aspek kosakata dan struktur kalimat merupakan salah satu komponen yang dinilai dalam kemampuan berbicara.

Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengharuskan siswa mampu berbicara secara runtut, jelas, dan komunikatif dengan kondisi nyata di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif berlatih berbicara secara lisan. Dua model yang menjadi fokus penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* dan *Show and Tell*.

Urgensi penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa kedua model tersebut sama-sama populer digunakan guru sekolah dasar untuk melatih keterampilan berbicara, namun penelitian-penelitian terdahulu umumnya mengkaji efektivitas *Role Playing* dan *Show and Tell* secara terpisah, pada jenjang kelas dan sekolah yang berbeda-beda, sehingga belum diperoleh bukti empiris tentang model mana yang secara relatif lebih efektif apabila diterapkan pada kondisi kelas yang setara. Kekosongan inilah yang menjadi keunikan sekaligus kebaruan penelitian ini, yaitu membandingkan secara langsung kedua model pembelajaran tersebut pada siswa kelas IV di sekolah-sekolah dalam gugus yang sama, dengan karakteristik siswa yang relatif setara. Sebagai langkah solutif, penelitian ini dirancang menggunakan desain kuasi eksperimen yang membandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan *Role Playing* dan siswa yang diajar dengan *Show and Tell*, sehingga hasilnya dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran

Secara etimologis, istilah model berasal dari bahasa Italia, yaitu *modello*, yang berarti bentuk atau contoh yang memiliki berbagai dimensi. Dengan demikian, secara bahasa, model dapat dimaknai sebagai suatu contoh atau representasi dari sesuatu (Restu et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran diartikan



sebagai suatu kerangka atau rancangan yang digunakan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa selama proses belajar berlangsung, baik dari segi pemahaman materi maupun keterampilan yang dikembangkan (Ivantri, 2021).

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yakni dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga guru dapat melatih siswa untuk mandiri dan mampu berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran (Handayani & Koeswanti, 2021). Sejalan dengan itu, Tabrani et al. (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang digunakan guru sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan siswa dapat belajar secara mandiri serta kreatif.

Model Pembelajaran Role Playing

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar karena model ini menciptakan situasi pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Melalui kegiatan bermain peran, siswa mendapat kesempatan untuk berdialog secara langsung, mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan secara aktif sesuai dengan peran yang dimainkan. Proses ini secara tidak langsung melatih berbagai aspek keterampilan berbicara siswa, mulai dari keberanian tampil di depan kelas, kelancaran dalam menyampaikan kalimat, hingga kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat kepada orang lain (Suriansyah & Cinantya, 2024). Selain itu, situasi bermain peran yang dekat dengan kehidupan nyata membuat siswa lebih mudah terlibat secara emosional dalam pembelajaran, sehingga motivasi dan antusiasme mereka untuk aktif berbicara pun meningkat secara alami.

Model pembelajaran *Role Playing*, yang sering disebut juga sebagai model pembelajaran melalui drama atau bermain peran, merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh tertentu dalam suatu situasi yang telah ditentukan. Dalam penerapannya, siswa diminta untuk bertindak dan merespons sesuai dengan karakter atau peran yang mereka jalankan sehingga mereka dapat memahami situasi yang diperankan secara lebih mendalam (Adini, 2021). Selain itu, menurut Aini et al. (2024) model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa serta bersifat inovatif dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan jalannya kegiatan belajar, sedangkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini juga mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran dalam situasi tertentu. Model ini dapat meningkatkan keaktifan, keberanian, serta



kepercayaan diri siswa, sekaligus membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih kontekstual melalui pengalaman langsung.

Model Pembelajaran *Show and Tell*

Model pembelajaran *Show and Tell* merupakan suatu model pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada kegiatan menunjukkan suatu benda di depan kelas, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyusun ide, memilih kosakata yang tepat, serta menyampaikan cerita secara runtut dan komunikatif di hadapan teman sekelas. Melalui penerapan model ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam penggunaan bahasa lisan sehingga dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Arum et al., 2022).

Model pembelajaran *Show and Tell* menitikberatkan pada pengembangan kemampuan bercerita peserta didik. Melalui penerapan model ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan cerita atau penjelasan mengenai suatu benda atau pengalaman tertentu di hadapan teman-temannya. Guru dapat memanfaatkan berbagai media yang terdapat di lingkungan sekitar sebagai sarana untuk membantu peserta didik mengungkapkan gagasan secara lisan (Husna, 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut, Audry Wiranda et al. (2024) menjelaskan bahwa *Show and Tell* merupakan kegiatan yang melibatkan siswa untuk menunjukkan suatu benda kepada audiens (*show*) dan menjelaskan atau mendeskripsikan benda tersebut (*tell*). Kegiatan ini mendorong siswa untuk berlatih berbicara di depan umum sekaligus mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Show and Tell* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam menunjukkan dan menjelaskan suatu benda, gambar, atau pengalaman di depan kelas. Model ini dapat membantu mengembangkan keterampilan berbicara, meningkatkan rasa percaya diri, memperkaya kosakata, serta melatih siswa dalam menyampaikan gagasan secara runtut, jelas, dan komunikatif. Model ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk tampil secara individual sehingga setiap anak mendapatkan porsi latihan berbicara yang merata.

Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan individu untuk menyampaikan pemikiran maupun perasaan kepada orang lain agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Keterampilan berbicara memungkinkan terjadinya proses penyampaian ide atau emosi sehingga tercipta pemahaman antara pembicara dan pendengar (Rizka et al., 2021). Kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sosial karena menjadi sarana utama dalam berinteraksi dan membangun komunikasi yang efektif.

Dalam konteks pendidikan, khususnya di Sekolah Dasar, keterampilan berbicara memiliki peran yang penting karena berkaitan langsung dengan proses pembelajaran di kelas. Berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan untuk mencapai tujuan komunikasi (Masfufah et al., 2024). Keterampilan ini tidak hanya sekadar melafalkan kata-kata, tetapi juga mencakup kemampuan mengorganisasi ide secara runtut, memilih kosakata yang tepat, serta menyampaikan pesan dengan sikap sopan dan ekspresi yang sesuai.

Tarigan & Tarigan (2021) menyatakan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya dapat



dipelajari melalui praktik dan latihan secara teratur. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan berbicara memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi yang membantu siswa mengemukakan pendapat, berinteraksi dengan lingkungan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara lisan dengan menggunakan bahasa yang jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh pendengar. Keterampilan ini tidak hanya sekadar melafalkan kata-kata, tetapi mencakup kemampuan mengorganisasi ide, memilih kosakata yang tepat, serta membangun komunikasi yang efektif antara pembicara dan pendengar. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, pengembangan keterampilan berbicara sangat penting dilakukan melalui praktik dan latihan yang teratur.

Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan telah mengkaji efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Fitriyaningsih et al. (2021) melakukan analisis penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran tematik integratif dan menemukan bahwa model tersebut mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses komunikasi lisan. Selanjutnya, Sinaga et al. (2022) melaporkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar. Aini et al. (2024) juga mengkonfirmasi bahwa model *Role Playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Saputri et al. (2023) menambahkan bahwa penggunaan media pendukung dalam model *Role Playing* juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbicara siswa, sebagaimana terlihat dari penelitian tentang *Role Playing* berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. Salsahbilla et al. (2025) juga melaporkan peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran di kelas IV yang menunjukkan relevansi model ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* secara konsisten memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan komunikasi lisan siswa di berbagai jenjang kelas sekolah dasar.

Di sisi lain, penelitian tentang model *Show and Tell* juga menunjukkan hasil yang menjanjikan. Ngafifah (2021) membuktikan bahwa model *Show and Tell* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa bahkan dalam pembelajaran daring melalui platform WhatsApp Video Call, yang menandakan fleksibilitas dan efektivitas model ini di berbagai kondisi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Audry Wiranda et al. (2024) menemukan pengaruh positif model *Show and Tell* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD. Lestari et al. (2025) memperkuat temuan ini dengan melaporkan implementasi model *Show and Tell* yang berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 14 Palu. Keseluruhan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa model *Show and Tell* secara efektif melatih kemampuan lisan siswa melalui aktivitas presentasi benda atau pengalaman pribadi secara langsung di depan kelas.

Dari sisi penilaian keterampilan berbicara, Kartikasari et al. (2023) menganalisis kemampuan berbicara siswa sekolah dasar dalam pembelajaran tematik pascapandemi dan menemukan bahwa terdapat beragam faktor yang memengaruhi



capaian keterampilan berbicara siswa, termasuk aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Berbagai temuan penelitian tersebut menjadi dasar yang kuat bagi penelitian ini untuk membandingkan secara langsung efektivitas model *Role Playing* dan *Show and Tell* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan berbicara antara siswa yang diajar menggunakan model *Role Playing* dan *Show and Tell*, serta (2) mengetahui model mana yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. Sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui perbedaan dan efektivitas keterampilan berbicara siswa yang diajar menggunakan model *Role Playing* dan *Show and Tell*, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen (quasi experiment). Kuasi eksperimen didefinisikan sebagai jenis eksperimen yang melibatkan adanya perlakuan, pengukuran dampak, serta unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan secara acak dalam membentuk perbandingan guna menarik kesimpulan mengenai perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (Cook & Campbell, 1979). Desain ini dipilih karena subjek penelitian merupakan siswa yang telah tergabung dalam rombongan belajar (kelas) yang sudah terbentuk secara alami di masing-masing sekolah, sehingga penugasan acak murni terhadap individu siswa tidak memungkinkan dilakukan tanpa mengganggu proses pembelajaran yang berjalan. Penelitian ini menggunakan desain *posttest only control design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, karena kedua kelompok diasumsikan berangkat dari kemampuan awal yang relatif setara berdasarkan kesetaraan karakteristik gugus sekolah, sehingga perbedaan hasil *posttest* dapat diatribusikan pada perlakuan model pembelajaran yang diberikan.

Penelitian dilaksanakan di empat sekolah dasar yang dipilih dari total 11 sekolah dasar dalam gugus Soetomo, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang, yaitu SD Negeri Karangduren 01 dan SD Negeri Patemon 02 sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model *Show and Tell*, serta SD Negeri Karangduren 02 dan SD Negeri Butuh 02 sebagai kelompok kontrol yang menerapkan model *Role Playing*. Masing-masing kelompok terdiri dari 40 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan gugus, jumlah siswa, dan kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran. Dengan demikian, total sampel penelitian ini berjumlah 80 siswa kelas IV, terdiri atas 40 siswa kelompok eksperimen dan 40 siswa kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes keterampilan berbicara yang mencakup aspek kebahasaan (lafal, intonasi, pilihan kata/diksi, struktur kalimat) dan aspek nonkebahasaan (volume suara, gerak dan mimik wajah, keberanian, kelancaran, sikap berbicara, penguasaan topik). Instrumen diadaptasi dari Prawiyogi et al. (2022) yang telah melalui proses validasi oleh ahli.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Tindakan	Posttest
Kontrol	--	X ₁ (Role Playing)	O ₁
Eksperimen	--	X ₂ (Show and Tell)	O ₂



Kisi-kisi instrumen tes keterampilan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini, mencakup aspek kebahasaan dan nonkebahasaan beserta rentang skala penilaiannya, disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi/Indikator Instrumen Tes Keterampilan Berbicara

Aspek	Indikator	Skala Penilaian	Kategori
Kebahasaan	Lafal	1 - 4	4 = Sangat Baik
	Intonasi	1 - 4	3 = Baik
	Pilihan Kata/Diksi	1 - 4	2 = Cukup
	Struktur Kalimat	1 - 4	1 = Kurang
Nonkebahasaan	Volume Suara	1 - 4	
	Gerak dan Mimik Wajah	1 - 4	
	Keberanian	1 - 4	
	Kelancaran	1 - 4	
	Sikap Berbicara	1 - 4	
	Penguasaan Topik	1 - 4	

Instrumen tes keterampilan berbicara di atas diadaptasi dari Prawiyogi et al. (2022) yang telah melalui proses validasi oleh ahli, dengan skor maksimal sebesar 40 (10 indikator x skor maksimal 4). Nilai akhir setiap siswa dihitung menggunakan rumus: Nilai Akhir = (Total Skor / 40) x 100.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji homogenitas (Levene's Test), dan uji beda mean (Independent Sample T-Test) dengan bantuan SPSS versi 25. Hipotesis yang diuji: H_0 (tidak terdapat perbedaan) dan H_1 (terdapat perbedaan) keterampilan berbicara antara siswa yang menggunakan model *Role Playing* dan *Show and Tell*. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Keterampilan Berbicara

Sebelum dilakukan pengujian statistik inferensial, berikut disajikan deskripsi data keterampilan berbicara siswa pada masing-masing sekolah, mengacu pada aspek dan indikator instrumen tes keterampilan berbicara yang telah diuraikan pada Tabel 2.

Tabel 3. Deskripsi Data Keterampilan Berbicara Siswa per Sekolah

Sekolah	Model	N	Rata-Rata Aspek Kebahasaan	Rata-Rata Aspek Nonkebahasaan
SD N Karangduren 01 (A)	Show and Tell	20	3,60	3,53
SD N Patemon 02 (B)	Show and Tell	20	3,26	3,13
SD N Karangduren 02 (C)	Role Playing	20	3,29	3,40
SD N Butuh 02 (D)	Role Playing	20	3,14	3,01

Tabel 4. Rata-Rata Total Skor dan Nilai Akhir per Sekolah

Sekolah	Model	Rata-Rata Total Skor	Rata-Rata Nilai Akhir
SD N Karangduren 01 (A)	Show and Tell	35,66	89,15



SD N Patemon 02 (B)	Show and Tell	31,82	79,55
SD N Karangduren 02 (C)	Role Playing	33,41	83,53
SD N Butuh 02 (D)	Role Playing	30,49	76,23

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada sekolah yang menerapkan model *Show and Tell* (Sekolah A dan B) berkisar antara 79,55 hingga 89,15, sedangkan sekolah yang menerapkan model *Role Playing* (Sekolah C dan D) berkisar antara 76,23 hingga 83,53. Meskipun terdapat variasi antar sekolah dalam kelompok yang sama, secara umum rata-rata nilai akhir kelompok yang menerapkan *Show and Tell* tetap lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menerapkan *Role Playing*, sehingga pola ini konsisten dengan hasil pengujian statistik inferensial pada bagian berikutnya.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov melalui SPSS 25. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Uji	Statistic	df	Sig.
Posttest Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov	.119	40	.164
Posttest Kontrol	Kolmogorov-Smirnov	.138	40	.052

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada kelompok *posttest* eksperimen sebesar 0,164 dan kelompok *posttest* kontrol sebesar 0,052. Seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga dapat diketahui bahwa data keterampilan berbicara siswa pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya menggunakan statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test	Levene Statistic	df1/df2	Sig.
Based on Mean	1.167	1/78	.283
Based on Median	.856	1/78	.358

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,283 $> 0,05$. Dengan demikian, data keterampilan berbicara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang homogen, sehingga analisis dapat dilanjutkan ke uji independent sample t-test.

Uji Beda Mean (Independent Sample T-Test)

Tabel 7. Hasil Uji Mean Nilai *Posttest*

Kelompok	N	Mean	Std. Dev.	t	Sig.
Eksperimen (Show and Tell)	40	84,35	5,938	3,678	.000
Kontrol (Role Playing)	40	79,88	4,895	-	-

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test, diperoleh nilai $t = 3,678$ dengan $df = 78$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata keterampilan berbicara siswa kelompok



eksperimen yang menerapkan model *Show and Tell* dengan kelompok kontrol yang menerapkan model *Role Playing*. Selisih rata-rata (mean difference) antara kedua kelompok adalah sebesar 4,475 poin dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 2,053 hingga 6,897.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di empat sekolah dasar dalam gugus Soetomo. Keempat sekolah dibagi menjadi dua kelompok: kelompok kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran *Show and Tell*. Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t = 3,678$; $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$).

Temuan ini juga selaras dengan data deskriptif per sekolah pada Tabel 3, di mana rata-rata aspek nonkebahasaan, khususnya kelancaran dan gerak/mimik wajah, cenderung lebih tinggi pada sekolah yang menerapkan model *Show and Tell* dibandingkan sekolah yang menerapkan model *Role Playing*. Pola ini sejalan dengan pendapat Kartikasari et al. (2023) yang menyatakan bahwa capaian keterampilan berbicara siswa dipengaruhi oleh kombinasi aspek kebahasaan dan nonkebahasaan, sehingga model pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk tampil secara individual berpotensi melatih kedua aspek tersebut secara lebih menyeluruh.

Perbedaan keterampilan berbicara antara kedua kelompok dapat dipahami dari karakteristik masing-masing model pembelajaran. Siswa kelompok eksperimen yang menerapkan model *Show and Tell* dilatih untuk menyampaikan informasi, pengalaman, atau benda yang mereka bawa secara mandiri di hadapan kelas. Proses ini secara langsung melatih berbagai aspek keterampilan berbicara seperti lafal, intonasi, diksi, kelancaran, keberanian, dan penguasaan topik secara bersamaan dalam setiap sesi pembelajaran. Karena siswa mempresentasikan sesuatu yang dekat dengan kehidupan atau pengalaman mereka sendiri, rasa percaya diri dan motivasi untuk berbicara tumbuh secara alami. Temuan ini sejalan dengan Husna (2022) yang menunjukkan bahwa kelas yang diberi perlakuan *Show and Tell* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas pembandingan, serta Mardiah et al. (2024) yang melaporkan peningkatan kepercayaan diri serta kemampuan menyampaikan informasi secara lebih jelas setelah penerapan *Show and Tell*. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Tarigan & Tarigan (2021) bahwa keterampilan berbicara hanya dapat berkembang melalui praktik dan latihan langsung, serta Arum et al. (2022) yang menegaskan bahwa model *Show and Tell* melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan bahasa lisan sehingga mendorong peningkatan motivasi dan rasa percaya diri.

Sebaliknya, siswa kelompok kontrol yang menerapkan model *Role Playing* lebih banyak terlibat dalam permainan peran berdasarkan skenario yang telah ditentukan, sehingga ekspresi verbal yang muncul cenderung mengikuti alur cerita yang sudah ada. Meskipun model *Role Playing* tetap memberikan kontribusi positif, ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 79,88 dan sejalan dengan temuan Marbun (2025) serta Rizal (2025), karakteristik model ini kurang mendorong ekspresi verbal yang spontan dan personal dibandingkan *Show and Tell*. Karakteristik ini sejalan dengan kajian Suriansyah & Cinantya (2024) yang menjelaskan bahwa dalam model *Role Playing*, keterampilan berbicara siswa terbentuk melalui dialog yang mengikuti peran dan skenario yang telah ditentukan,



sehingga ruang bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan secara bebas relatif lebih terbatas dibandingkan model yang menuntut penyampaian pengalaman pribadi secara mandiri.

Keunggulan model *Show and Tell* tercermin dari perolehan nilai rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi (84,35) dibandingkan kelompok kontrol (79,88). Model ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk tampil secara individual di depan kelas sehingga setiap anak mendapatkan porsi latihan berbicara yang merata, mendorong keberanian dan kepercayaan diri, serta melatih kemampuan mengorganisasi pikiran dan penyampaian secara lisan dengan cara yang lebih natural dan personal. Dengan demikian, temuan ini menjawab tujuan kedua penelitian ini, yaitu mengidentifikasi model pembelajaran yang secara empiris terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini menjawab kedua tujuan yang telah dirumuskan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa kelas IV SD yang diajar menggunakan model pembelajaran *Show and Tell* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, dibuktikan dengan nilai $t = 3,678$, $df = 78$, dan signifikansi $0,000 < 0,05$; (2) Model pembelajaran *Show and Tell* terbukti lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen (84,35) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (79,88). Keunggulan *Show and Tell* terletak pada kemampuannya melatih setiap siswa tampil secara individual, mendorong keberanian dan kepercayaan diri, serta melatih kemampuan mengorganisasi gagasan secara lisan dengan cara yang lebih natural, personal, dan autentik.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru sekolah dasar mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Show and Tell* sebagai salah satu alternatif untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas IV, dengan tetap memperhatikan karakteristik materi dan kondisi kelas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel pada jenjang kelas dan wilayah yang lebih beragam, mengendalikan kemampuan awal siswa melalui desain *pretest-posttest*, serta mengkaji faktor-faktor lain seperti latar belakang guru dan lingkungan belajar yang berpotensi memengaruhi efektivitas kedua model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. CV. Dotplus Publisher.
- Aini, I. N., Wardana, L. A., & Yuliankasdriyanto, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Kalisalam 2 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(4), 18927–18932. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5875>
- Arum, R. P., Zarkasih Putro, K., Jatmiko, A., & Na'imah. (2022). Strategies to Improve Oral Communication Ability through Early Children's Show and Tell



- Method. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.14421/joyced.2022.21-01>
- Audry Wiranda, C., Hamdian Affandi, L., & Setiawan, H. (2024). Pengaruh Metode Show And Tell Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 12(1), 62–70.
- Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Houghton Mifflin.
- Elfrisca, D., Oktrifianty, E., & Fadhillah, D. (2023). Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1863–1868.
- Fitrianingsih, D., Sutoyo, S., & Handini, O. (2021). Analisis Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran Tematik Integratif pada Peserta Didik Kelas IIIA. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Husna, R. (2022). Pengaruh Model Show and Tell Terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Nizhamiyah*, 12(1), 36–45. <https://doi.org/10.30821/niz.v12i1.1480>
- Ivantri, R. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 7(1), 185–200. <https://doi.org/10.69775/jpia.v1i2.29>
- Kartikasari, A., Tryanasari, D., Aprilia, S., & Isticomah. (2023). Analisis Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik Pascapandemi Covid-19. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 7(2), 303–313. <https://doi.org/10.52802/pancar.v7i2.531>
- Lestari, S., Aqil, M., & Fasli, M. (2025). Implementasi Metode Show And Tell Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri 14 Palu. *Jurnal Dikdas*, 13(2), 249–259.
- Marbun, N. G. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Di UPTD SDN 015931 Padang Mahondang Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 195–208. <https://doi.org/10.53842/qvj.v4i2.72>
- Mardiah, S. A., Rosyanti, H., Humaira, H. W., & Kusumawardani, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menerapkan Metode Show and Tell pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di SD Aisyiyah Sukabumi. *SEMNASFIP*.
- Masfufah, L., Gunawan, Wijaya Kusuma, J., Setyaningsih, E., & Ristianto, M. (2024). Increase in Self-Confidence and Critical Thinking Skills Using The Talking Stick Method. *International Journal of Multidisciplinary Research and Literature IJOMRAL*, 3(5), 519–527. <https://doi.org/10.53067/ijomral.v3i5>



- Ngafifah, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Show And Tell Melalui Pembelajaran Daring Dengan Platform Whatsapp Video Call. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 163–169.
- Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., Amalia, D., & Rosalina, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), 197–208. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i2.3044>
- Restu, H., Saputra, H. R. M. I., Triyono, A., & Suwaji. (2024). *Metode Penelitian* (Vol. 2). Deepublish.
- Rizal, S. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V melalui Model Pembelajaran Role playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Mamben Lauk: Improving the Speaking Skills of Fifth Grade Students through the Role Playing Learning Model in Indonesian. *Al-Faiza: Journal of Islamic Education Studies*, 3(3), 166–177. <https://doi.org/10.66886/alfaiza-jies.v3i3.224>
- Rizka, W., Budianti, Y., & Kusumawati, T. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tito. *Nizhamiyah*, 11(2), 54–65. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i2.1284>
- Safitri, S. G. (2025). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal DIALEKTIKA*, 9(2), 748–756. <https://doi.org/10.58436/dfkip.v9i2.2462>
- Salsahbilla, A. P., Jannah, W. N., & Labudasari, E. (2025). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 2 Benda. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 1065–1084. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i3.1539>
- Saputri, A. N., Setiawan, A., & Nugroho, W. (2023). Pengaruh Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.539>
- Sinaga, Y. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., & Tanjung, D. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Viii Kelas Sd Negeri 060934 Medan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1899–1911. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9252>
- Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2098–2103. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.560>
- Tabrani, T., Afendi, A., Baitullah, B., Zamzami, Z., & Maspan, M. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14713–14720.
- Tarigan, H., & Tarigan, D. (2021). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Angkasa.

