

Strategi Role Playing Terintegrasi Literacy Cloud dalam Penguatan Pemahaman Teks Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Elsa Andiyani¹, Farid Rizqi Maulana^{2✉}, & Deni Wardana³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, elsaandiyani22@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-9664-3945](https://orcid.org/0000-0002-9664-3945)

^{2✉} Universitas Pendidikan Indonesia, faridrizqimaulana@upi.edu, Orcid ID: [0009-0009-9458-4521](https://orcid.org/0009-0009-9458-4521)

³ Universitas Pendidikan Indonesia, dewa@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-4397-0360](https://orcid.org/0000-0002-4397-0360)

Article Info

History Articles

Received:

Mar 2025

Accepted:

Mar 2025

Published:

Mar 2025

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the Role Playing method in improving students' comprehension of English narrative texts. The comprehension assessed includes students' ability to answer questions related to characters, plot, setting, and moral messages conveyed in English stories. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a one-group pre-test and post-test format. The subjects were 24 fifth-grade elementary school students. Data were collected through a multiple-choice test developed based on indicators of story comprehension. The analysis showed a significant increase in students' scores after the treatment, with the post-test mean score notably higher than the pre-test. The t-test indicated a statistically significant difference at the 0.05 level. These findings suggest that the Role Playing method is effective in helping students understand story content through active and contextual engagement. The implication of this study highlights that the implementation of Role Playing, supported by digital media such as Literacy Cloud, can serve as an enjoyable and meaningful alternative learning strategy to enhance English literacy skills among elementary students. Teachers are encouraged to integrate this approach consistently to foster a communicative learning environment that supports both cognitive and affective development.

Keywords:

English, Literacy Cloud, Role Playing, Story Comprehension

How to cite:

Andiyani, E., Maulana, F.R., & Wardana, D. (2025). Strategi Role Playing terintegrasi Literacy Cloud dalam penguatan pemahaman teks bahasa inggris di sekolah dasar. *Didaktika*, 5(1), 126-139.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Mar 2025

Diterima:

Mar 2025

Diterbitkan:

Mar 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita berbahasa Inggris. Pemahaman yang dimaksud meliputi kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait tokoh, alur, latar, dan pesan moral dari cerita yang disampaikan dalam bahasa Inggris. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen one group pre-test and post-test. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas V sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pemahaman isi cerita. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan setelah perlakuan, dengan nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibanding pre-test. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan pada taraf 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode Role Playing efektif dalam membantu siswa memahami isi cerita melalui keterlibatan aktif dan kontekstual. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing yang didukung oleh media seperti Literacy Cloud dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa di sekolah dasar. Guru disarankan mengintegrasikan pendekatan ini secara berkelanjutan untuk menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan memberdayakan siswa secara afektif maupun kognitif.

Kata Kunci:

Bahasa Inggris, Literacy Cloud, Role Playing, Pemahaman Cerita

Cara mengutip:

Andiyani, E., Maulana, F.R., & Wardana, D. (2025). Strategi Role Playing terintegrasi Literacy Cloud dalam penguatan pemahaman teks bahasa inggris di sekolah dasar. *Didaktika*, 5(1), 126-139.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam era globalisasi. Penguasaan bahasa Inggris sejak dini menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung kemampuan komunikasi lintas budaya dan perkembangan literasi global siswa. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar memiliki posisi strategis dalam membentuk dasar keterampilan berbahasa asing anak. Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari suatu proses komunikasi antar manusia itu sendiri. Komunikasi merupakan kebutuhan primer, dan manusia mencari cara agar dapat berkomunikasi dengan baik (Maulana et al., 2020). Oleh karena itu, saat mereka berkomunikasi dalam bahasa Inggris, mereka mampu memahami pesan yang disampaikan atau ditulis, seperti dalam surat, artikel, dan sebagainya. Sebaliknya, ketika mereka ingin menyampaikan sesuatu, mereka dapat melakukannya dengan mudah tanpa kendala. Dengan kata lain, saat siswa terlibat dalam situasi komunikasi, siswa dapat memahami dan dimengerti oleh lawan bicaranya. Ini yang disebut sebagai pembelajar bahasa yang kompeten (Andika & Mardiana, 2023).

Pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar merupakan suatu usaha untuk memperkenalkan keberagaman bahasa dalam komunikasi global, mengembangkan keterampilan berbahasa, memberikan pemahaman tentang dasar-dasar bahasa Inggris yang nantinya dijumpai pada tingkat pendidikan selanjutnya, serta menyiapkan siswa sarana komunikasi internasional yang telah umum digunakan di lingkungan mereka (Fatmawati, 2021).

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan sekolah dasar bertujuan mempersiapkan siswa agar dapat berpartisipasi di era global dan mempersiapkan mereka dalam menyerap ilmu pengetahuan serta teknologi. Dengan demikian, peserta didik diharuskan menguasai keterampilan bahasa Inggris, baik lisan maupun tulisan. Ada empat keterampilan yang wajib dikuasai pada bahasa Inggris, yaitu keterampilan produktif yang meliputi berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*), serta keterampilan reseptif yang mencakup mendengarkan (*listening*) dan membaca (*reading*) (Mustofa et al., 2024; Nurfitriani et al., 2021). Untuk mencapai keberhasilan dalam kelas bahasa Inggris, siswa perlu mampu berkomunikasi secara efektif. Diharapkan siswa memiliki kemampuan berbicara yang dinamis dan terpadu dengan elemen bahasa lainnya, sehingga siswa dapat berbicara bahasa Inggris yang baik dan benar (Manullang & Simanjuntak, 2024).

Tujuan pendidikan bahasa Inggris dasar menurut Departemen Pendidikan adalah: 1) mengembangkan keterampilan dasar peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris di lingkungan sekolah, 2) membangkitkan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris, dan 3) mengembangkan wawasan siswa tentang pentingnya bahasa Inggris dalam memperkuat kompetisi siswa di kancah global (Suhardiana, 2019). Tujuan pembelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum merdeka adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam berbagai situasi komunikasi (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Namun demikian, realita pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD masih menghadapi berbagai tantangan. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata, membentuk kalimat sederhana, serta merasa tidak percaya diri dalam mengekspresikan ide secara lisan (Maili & Hestningsih, 2017; Nurfitriani et al., 2021). Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan waktu pembelajaran, pendekatan yang masih konvensional, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Faktor afektif seperti rasa takut salah, malu berbicara di depan kelas, dan rendahnya motivasi belajar juga menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran bahasa asing (Palupi et al., 2022).

Menurut Manullang & Simanjuntak (2024) terdapat beberapa permasalahan pada saat pembelajaran bahasa Inggris, yaitu Kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris masih belum ideal. Hal ini disebabkan karena guru tidak sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari rata-rata nilai siswa yang belum memenuhi kriteria penilaian, menurut keterangan dari guru bahasa Inggris. Beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya keterlibatan guru dalam mengajak siswa berpartisipasi dalam pembelajaran adalah: (1) ketika metode pembelajaran berbasis masalah diterapkan pada kemampuan berbicara siswa, banyak siswa yang kesulitan mengikuti metode tersebut dengan baik, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan; (2) dalam beberapa kasus, guru hanya berfokus pada tugas menulis pengalaman mereka sendiri tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas dan membagikan pengalaman mereka; (3) kurangnya dorongan dan motivasi dari guru membuat siswa tidak terdorong untuk berani mengungkapkan pendapat mereka. Berbicara adalah aktivitas sehari-hari bagi anak-anak, namun banyak siswa yang tetap menghadapi kesulitan saat belajar berbicara di sekolah, rendahnya pemahaman membaca siswa juga menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil observasi di SDIT Widya Cendekia, kendala yang dihadapi adalah guru harus pandai-pandai dalam pembuatan soal dan materi yang harus menyesuaikan ragam tingkat kemampuan siswa dalam pemahaman. Serta keadaan sekolah di SDIT Widya Cendekia juga sudah cukup baik dari segi fasilitas dan buku-buku yang digunakan sangat mendukung dalam pembelajaran. Pembiasaan yang selalu dilakukan pada tiap pembelajaran adalah, guru selalu *me-recall* pembelajaran untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami pembelajaran.

Menurut Eryanti et al. (2018) metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan, sehingga tujuan tersebut harus dipahami dan dirumuskan secara jelas sebelum memilih atau menetapkan metode pembelajaran. Metode ini berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan dan hasil belajar. Metode pembelajaran mencakup berbagai aktivitas yang berlangsung di lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas. Ada beragam metode pembelajaran, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya, dan tidak ada satu metode pun yang cocok untuk semua situasi. Metode pembelajaran bisa diartikan secara harfiah sebagai metode, tetapi juga dapat merujuk pada model atau pendekatan pembelajaran, tergantung pada karakteristik strategi atau pendekatan yang digunakan.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah metode Role Playing. Metode ini memungkinkan siswa memainkan peran dalam situasi yang disimulasikan, sehingga mereka dapat menggunakan bahasa secara alami dan kontekstual. Penelitian Iman et al. (2021) menunjukkan bahwa role Playing membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan membangun rasa percaya diri siswa. Selain itu, Saputri dan Yamin (2022) menyatakan bahwa metode ini mendorong keterlibatan emosional siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan keberanian untuk berbicara. Damayanti et al. (2023) menambahkan bahwa penggunaan role playing secara sistematis dapat memperluas perbendaharaan kosakata siswa dan memperkuat pemahaman terhadap struktur kalimat sederhana.

Metode Role Playing adalah pendekatan yang melibatkan siswa dalam memerankan dan mendramatisasikan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Tujuan dari metode ini adalah melibatkan siswa menjadi model dengan mementaskan sebuah situasi, aktivitas, gagasan, atau

karakter tertentu. Role Playing digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya, berkomunikasi, menyampaikan pendapat, serta keterampilan dalam memecahkan masalah melalui Role Playing (Sugiarti & Pudjiastuti, 2020).

Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa, memerlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dan tertarik untuk membaca. Aktivitas pembelajaran di sekolah perlu mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah. Sejalan dengan kemajuan tersebut, alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran kini menjadi semakin inovatif dan mutakhir (Herliani et al., 2024). Salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan adalah Literacy Cloud (Manongga, 2021). Literacy Cloud merupakan perpustakaan digital yang dikembangkan oleh Room to Read dan dapat diakses secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja. Perpustakaan ini tidak hanya ditujukan untuk guru, tetapi juga dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan orangtua. Penggunaannya sederhana, mulai dari pembuatan akun, pencarian buku yang diinginkan, hingga membaca dengan nyaman. Selain itu, platform ini juga membantu siswa untuk belajar secara mandiri (Sayekti, 2022).

Menurut Islami et al. (2024) pemanfaatan Literacy Cloud sebagai media pembelajar digital yang inovatif memiliki potensi untuk mengembangkan minat baca peserta didik di kalangan sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi, interaktivitas, dan kemudahan akses terhadap bahan bacaan yang menarik, Literacy Cloud menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, platform ini juga dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa dengan menyajikan konten interaktif dan visual yang mendukung pemahaman isi bacaan. Literacy Cloud juga menyesuaikan pendekatannya dengan kebutuhan siswa, memberikan pengalaman pembelajaran yang bersifat pribadi, dan mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca yang kuat.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti sangat berminat untuk melakukan penelitian tentang pengaruh metode Role Playing terhadap kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris pada siswa kelas V SDIT Widya Cendekia, karena peneliti berasumsi bahwa dengan adanya media Literacy Cloud dengan menggunakan metode Role Playing ini bisa menambah kemampuan siswa dalam memahami isi cerita berbahasa Inggris dan melibatkan siswa pada setiap tahap pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, seperti yang dikemukakan oleh Siroj et al. (2024) yang berarti bahwa penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang terstruktur dan mengungkapkan data dalam satuan angka atau kuantitatif sehingga hasilnya dapat dianalisis dan digeneralisasikan. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dirancang untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek yang diteliti (Arib et al., 2024). Peneliti memilih metode eksperimen karena ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode Role Playing dengan bantuan Literacy Cloud dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Desain penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu pre-experimental dengan tipe penelitian eksperimen pretest-posttest. Menurut Jakni (dalam Sari & Wulandari, 2022) Pre-Eksperimen tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga masih ada kemungkinan adanya variabel luar yang mempengaruhi variabel dependen. Dalam jenis penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan tertentu dan kemudian meneliti perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Desain ini menerapkan penggunaan satu kelas sebagai subjek penelitian. Berikut adalah tabel yang menjelaskan lebih lanjut mengenai desain penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Design*

Pre-Test	Treatment	Post-Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pre-Test untuk mengukur keterampilan awal

X = Perlakuan (*Treatment*) berupa penerapan metode Role Playing

O₂ = Post-Test untuk mengevaluasi hasil kelas eksperimen

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel *dependen*. Metode Role Playing dengan media Literacy Cloud merupakan variabel bebas (X), sedangkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Inggris merupakan variabel terikat (Y).

Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah peserta didik kelas V di SDIT Widya Cendekia. teknik yang diterapkan untuk pengambilan sampel adalah *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* dilakukan dengan cara memilih sampel secara acak dari populasi tanpa memperhatikan tingkatan atau stratifikasi populasi tersebut (Jakni dalam Sari & Wulandari, 2022). Oleh karena itu, 22 siswa di kelas V B SDIT Widya Cendekia merupakan sampel pada penelitian ini. Instrumen yang dipilih untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud berupa tes. Tes ini berisikan 20 soal pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini diawali dengan pemberian Pre-Test kepada siswa kelas V SDIT Widya Cendekia untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam memahami cerita berbahasa Inggris sebelum diterapkannya metode Role Playing. Pre-Test dilaksanakan pada tanggal 8 November 2024 di kelas V SDIT Widya Cendekia, dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Materi cerita yang digunakan dalam penelitian ini berjudul “*The Birthday Chocolate*” yang terdapat di platform Literacy Cloud. Cerita ini dipilih karena memiliki bahasa Inggris yang sederhana, alur cerita yang menarik, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V.

Pre-Test dilakukan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang berfokus pada aspek pemahaman cerita, seperti mengidentifikasi tokoh, alur, latar, dan pesan moral dalam cerita. Siswa diberikan waktu selama 30 menit untuk menyelesaikan Pre-Test. Ketuntasan siswa dinilai dengan membandingkan nilai yang diperoleh dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDIT Widya Cendekia, yaitu 72. Siswa yang mencapai nilai KKM dikategorikan sebagai “Tuntas,” sedangkan siswa yang nilainya di bawah KKM dikategorikan sebagai “Belum Tuntas.”

Tabel 2. Hasil Pre-Test

Data	Pre-Test
Jumlah Siswa (n)	22
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	15
Rata-rata	59,54

Berdasarkan hasil yang terdapat pada Tabel 2 diketahui bahwa kemampuan pemahaman siswa masih bervariasi. Rata-rata nilai 59.54 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 15, menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada kategori rendah, dengan sebagian besar siswa belum mampu sepenuhnya memahami alur cerita dan pesan moral yang terkandung dalam cerita *The Birthday Chocolate*. Beberapa siswa mampu menjawab soal terkait tokoh dan alur cerita, namun masih kesulitan dalam mengidentifikasi pesan moral dan tujuan dari tindakan karakter utama, yaitu Tutul. Terdapat beberapa siswa yang belum memahami bahwa tindakan penyamaran Tutul menggambarkan kreativitas namun sekaligus mengajarkan pentingnya kejujuran

Secara keseluruhan, hasil Pre-Test ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap cerita berbahasa Inggris masih berada pada katagori rendah. Oleh karena itu, penerapan metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud ini diharapkan dapat membantu siswa memahami cerita berbahasa Inggris lebih baik. Dengan cara memerankan tokoh-tokoh dalam cerita yang terdapat pada Website Literacy Cloud. Dengan Role Playing, siswa dapat merasakan langsung bagaimana karakter Tutul berjuang untuk mendapatkan cokelat sehingga lebih mudah memahami alur cerita, serta memahami nilai moral yang ingin disampaikan dalam cerita *The Birthday Chocolate*.

Setelah melakukan kegiatan dengan metode Role Playing pada pembelajaran pemahaman cerita berbahasa Inggris, dilakukan Post-Test untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam memahami cerita "*The Birthday Chocolate*," cerita ini menggambarkan tentang seorang anak bernama Tutul yang ingin memberikan hadiah cokelat kepada temannya yang sedang berulang tahun. Namun, keinginannya menghadapi berbagai kendala. Orang tua Tutul tidak dapat membelikan cokelat karena mereka sibuk dan sang kakek pun tidak memiliki uang untuk membelikannya. Tutul tidak menyerah dan akhirnya mendapatkan ide unik yaitu menyamar sebagai kedua orang tuanya dan kakeknya dengan tujuan agar mendapatkan cokelat gratis dari penjaga toko.

Penjaga toko cokelat, meskipun melihat penyamaran Tutul yang lucu dan tidak meyakinkan, hanya tertawa. Alih-alih memarahi Tutul karena mencoba mendapatkan cokelat dengan cara yang tidak jujur, penjaga toko tersebut dengan senang hati memberikan cokelat gratis. Cerita ini menyampaikan pesan moral tentang kejujuran, usaha keras, dan kemurahan hati. Adapun proses pembelajaran pada saat penerapan metode Role Playing yaitu peneliti menampilkan cerita "*The Birthday Chocolate*" yang terdapat di Platform Literacy Cloud dengan bantuan Smart TV, kemudian membacakan cerita dengan lantang sambil mencontohkan pengucapan dan nada bicara dengan benar. Setelah membacakan cerita dan mencontohkan cara-cara memerankan setiap tokoh, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, di mana setiap kelompok memilih peran sebagai Tutul, orang tua, kakek, dan penjaga toko cokelat.

Setelah semua siswa mendapatkan perannya masing-masing, peneliti mengarahkan siswa untuk memahami dan membaca teks cerita terlebih dahulu sebelum berlatih dalam memerankan peran dalam cerita tersebut. Lalu, setelah dirasa semua siswa sudah siap untuk berlatih dalam Role Playing, peneliti mengarahkan semua siswa untuk berlatih memainkan peran mereka dan membantu apabila ada pelafalan bahasa Inggris yang tidak mereka ketahui cara pengucapannya. Siswa diberikan waktu selama satu minggu untuk berlatih menghafal dialog, gerakan yang akan dilakukan pada saat pertunjukan. Setiap kelompok melakukan pertunjukan peran mereka di depan kelas yang sudah mereka tata untuk melakukan Role Playing. Setelah semua kelompok selesai melakukan pertunjukan, peneliti mengadakan diskusi untuk mengetahui pemahaman siswa dengan isi cerita dan pesan moral.

Melalui metode Role Playing ini, siswa tidak hanya menghafal isi cerita, tetapi juga memahaminya secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dan menambahkan kosakata bahasa Inggris pada setiap siswa. Role Playing juga meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama kelompok, dan rasa percaya diri siswa. Setelah penerapan kegiatan Role Playing selesai, Post-Test diberikan kepada siswa untuk mengukur peningkatan kemampuan mereka dalam memahami cerita. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada saat Post-Test mengalami kenaikan. Dari 22 siswa yang melakukan Post-Test, terdapat 22 siswa (95%) berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 1 siswa (5%) belum mencapai KKM. Agar lebih mudah memahami, peneliti menyajikan data informasi dalam bentuk tabel mengenai data hasil Post-Test yang mencakup nilai tertinggi yang berhasil diraih siswa, nilai terendah yang dicapai, serta rata-rata nilai keseluruhan siswa.

Tabel 3. Hasil *Post-Test*

Data	Post-Test
Jumlah Siswa (n)	22
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Rata-rata	88,18

Berdasarkan hasil yang terdapat pada Tabel 3, diketahui bahwa kemampuan pemahaman siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai 88.18 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70, menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengalami peningkatan setelah melakukan penerapan metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud. Sebagian besar siswa sudah cukup mampu sepenuhnya memahami alur cerita dan pesan moral yang terkandung dalam cerita Berbahasa Inggris yang terdapat di Website Literacy Cloud dengan judul “*The Birthday Chocolate.*”

Setelah temuan data-data yang peneliti dapatkan, peneliti melakukan uji statistika dengan bantuan Software SPSS 27 For Windows, yang dijabarkan melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS 27 for Windows. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah sampel terdistribusi normal atau tidak. Sampel dianggap terdistribusi normal jika Sig > 0,05 dan apabila Sig < 0,05 dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 27 for Windows, didapatkan hasil berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Jenis Tes	Shapiro Wilk			Keterangan
	Statistic	df	sig.	
Pre-Test	.910	22	.048	Tidak Normal
Post-Test	.911	22	.051	Normal

Berdasarkan data pada tabel hasil uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa data Pre-Test memiliki nilai statistika signifikansi sebesar 0,048. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data Pre-Test tidak berdistribusi normal. Hal ini

menunjukkan adanya variasi yang cukup besar dalam kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penerapan pembelajaran dengan metode Role Playing. Variasi tersebut bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan dasar siswa dalam memahami teks bahasa Inggris atau pengalaman belajar sebelumnya. Pada data Post-Test, memiliki nilai statistik signifikansi sebesar 0,051, yang sedikit lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data Post-Test berdistribusi normal. Distribusi normal pada data Post-Test menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten di antara siswa setelah pembelajaran dengan metode Role Playing. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan pengaruh positif secara merata terhadap siswa.

Secara keseluruhan, hasil uji normalitas ini menunjukkan bahwa data Pre-Test dan Post-Test memiliki pola distribusi yang berbeda. Temuan ini penting dalam menentukan jenis uji statistik lanjutan yang digunakan. Karena data Pre-Test tidak berdistribusi normal, sementara data Post-Test berdistribusi normal maka perlu diterapkannya uji statistik non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon. Pada penelitian ini, data yang diperoleh setelah dilakukan uji normalitas, terdapat data yang tidak berdistribusi normal pada Pre-Test. Peneliti melakukan data statistik nonparametrik menggunakan uji Wilcoxon sebagai pengganti uji *Paired Simple T-Test* untuk data yang tidak terdistribusi normal, dengan bantuan perangkat lunak SPSS 27 for Windows. Dengan hipotesis sebagai berikut.

- H_0 : Tidak ada peningkatan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris setelah diterapkan nya metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud.
 H_a : Ada peningkatan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris setelah diterapkan nya metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud.

Berdasarkan pada dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima, dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 27, didapatkan hasil berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis *Wilcoxon*

Test Statistics*	
Posttest - Pretest	
Z	-4.128 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative rangks

Berdasarkan hasil Uji Hipotesis Wilcoxon yang telah dilakukan, diperoleh nilai Z sebesar -4.128 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* mencapai 0.000. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai Pre-Test dan Post-Test peserta didik.

Berdasarkan hasil ini, Hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa “Tidak ada peningkatan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris setelah diterapkan nya metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud,” ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternative (H_a), yang menyatakan “Ada peningkatan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris setelah diterapkan nya metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy

Cloud,” diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita berbahasa Inggris.

Pembahasan

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam membantu siswa memahami isi cerita dalam bahasa Inggris. Melalui permainan peran, siswa dilibatkan secara aktif dalam konteks komunikasi yang nyata, yang memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan memahami kosakata dan struktur kalimat dalam situasi yang bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Iman et al. (2021) yang menyatakan bahwa role playing dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan pemahaman konteks teks melalui pengalaman langsung.

Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan selama pelaksanaannya. Salah satu keunggulan utama adalah antusiasme tinggi yang ditunjukkan oleh siswa saat mengikuti kegiatan Role Playing. Hal ini terlihat dari semangat mereka dalam berpartisipasi dan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam pengucapan kata-kata berbahasa Inggris, yang menandakan adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka. Tidak hanya itu, terdapat juga siswa yang tampil percaya diri selama melakukan kegiatan Role Playing, baik dalam memainkan peran maupun menyampaikan dialog. Keunggulan-keunggulan ini menunjukkan bahwa metode Role Playing tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga mampu membangun kepercayaan diri siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iman et al. (2021) menunjukkan bahwa siswa memiliki beberapa keunggulan pada saat melakukan kegiatan Role Playing di antaranya, yaitu siswa mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk berlatih dalam berbicara bahasa Inggris di kelas, lebih mudah mengingat kosakata yang dipelajari melalui metode tersebut, serta siswa memiliki kebebasan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka pada saat melakukan kegiatan bermain peran.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan metode Role Playing, terdapat beberapa kelemahan, kekurangan dan fokus pada siswa dalam pelaksanaannya. Salah satu kendala yang signifikan adalah kesulitan siswa dalam menghafal dialog berbahasa Inggris. Hal ini terjadi karena sebagian besar siswa belum terbiasa dengan pola kalimat bahasa Inggris dan kosa kata baru yang digunakan dalam cerita *The Birthday Chocolate*. Kata-kata seperti *busy*, *earrings*, dan *mustache* menjadi tantangan bagi siswa karena kesulitan pada saat pengucapannya. Kesulitan ini berdampak pada kelancaran siswa dalam melafalkan dialog saat memainkan peran. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan fokus yang lebih besar kepada persiapan properti untuk mendukung peran mereka. Meskipun hal ini menunjukkan antusiasme dan kreativitas siswa, sebagian dari mereka terlalu terfokus pada elemen *property* sehingga kurang mempersiapkan dialog yang seharusnya mereka hafalkan. Akibatnya, saat tampil di depan kelas, beberapa siswa masih terbata-bata dan tampak kurang percaya diri karena belum sepenuhnya menguasai dialog mereka. Kesulitan dalam pelafalan kata-kata baru juga terlihat saat siswa harus mengucapkan kata-kata dengan fonetik yang berbeda dari bahasa ibu mereka. Misalnya, kata *busy* sering kali dilafalkan dengan intonasi yang kurang tepat, sementara kata seperti *mustache* dan *earrings* terdengar asing bagi mereka sehingga membutuhkan pembiasaan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan latihan pengucapan dan pembiasaan terhadap kosa kata baru.

Selain kesulitan dalam menghafal dialog dan pelafalan kosa kata baru, ditemukan juga beberapa siswa yang masih kurang percaya diri saat tampil di depan kelas. Ketidakpercayaan diri ini terlihat dari sikap ragu-ragu dari beberapa siswa yang belum terlalu hafal setiap dialog yang diperankan, intonasi suara yang pelan, hingga kesalahan dalam menyampaikan dialog. Beberapa siswa tampak guguk ketika menjadi pusat perhatian, sehingga membuat mereka sulit untuk mengingat dialog yang telah dihafalkan sebelumnya. Hal ini menjadi kendala tambahan dalam pelaksanaan metode Role Playing, khususnya bagi siswa yang memiliki kecenderungan untuk malu atau cemas saat berbicara di depan umum. Ketidakpercayaan diri ini dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman siswa dalam melakukan aktivitas berbasis performa, seperti kegiatan Role Playing. Kegiatan ini menuntut siswa untuk tampil aktif dan percaya diri, sementara sebagian siswa mungkin lebih terbiasa dengan metode pembelajaran pasif, seperti mendengarkan penjelasan guru atau mengerjakan tugas tertulis. Kurangnya latihan berbicara dalam bahasa Inggris juga menjadi kendala, karena siswa harus menguasai dialog dalam bahasa yang belum sepenuhnya mereka kuasai.

Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Damayanti et al. (2023) mengungkapkan adanya beberapa kendala dalam penerapan metode Role Playing. Salah satu kendala utama adalah rendahnya kepercayaan diri siswa pada saat Role Playing, yang berdampak pada kelancaran pengucapan dialog dan gerakan siswa yang masih tampak kaku. Hal ini bertentangan dengan tujuan berbicara, yaitu untuk mempermudah komunikasi, menyampaikan pikiran, dan menyampaikan pesan kepada orang lain. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa meskipun metode Role Playing memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, masih ada aspek-aspek yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan, terutama terkait dengan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa dalam bahasa yang belum sepenuhnya mereka kuasai. Meskipun seperti itu, usia sekolah dasar menjadi masa di mana anak sedang mengalami peningkatan penguasaan kognitif bahasa (Amaliah et al., 2025). Temuan ini memperkuat kajian dari Damayanti et al. (2023) bahwa keterlibatan emosional dan praktik dalam situasi sosial nyata merupakan kunci pembelajaran bahasa asing yang efektif di tingkat dasar. Oleh karena itu, metode Role Playing dapat terus dikembangkan sebagai bagian dari strategi tematik terpadu dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Temuan-temuan ini memberikan gambaran penting mengenai kelemahan dan tantangan dalam penggunaan metode Role Playing, khususnya untuk meningkatkan pemahaman cerita berbahasa Inggris. Tantangan ini menunjukkan perlunya strategi tambahan, seperti memberikan waktu yang lebih lama untuk latihan dialog dan siswa bisa lebih siap serta lebih percaya diri dalam menyampaikan dialog mereka, pendampingan khusus dalam melatih pengucapan, atau memanfaatkan media pembelajaran audiovisual agar siswa lebih terbiasa dengan kosa kata dan pelafalan dalam Bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa 1) kemampuan memahami isi cerita Berbahasa Inggris siswa kelas V di SDIT Widya Cendekia sebelum dan sesudah diterapkannya metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud diperoleh hasil pada Pre-Test dari 22 siswa, hanya 5 siswa (22,7%) yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 17 siswa (77,3%) belum mencapai KKM, nilai rata-rata siswa pada Pre-Test adalah 59,54 dan pada Post-Test, terdapat 21 siswa (95%) yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 1 siswa (5%) belum mencapai KKM, nilai rata-rata siswa pada Post-Test meningkat menjadi 88,18, 2) terdapat peningkatan kemampuan memahami isi

cerita Berbahasa Inggris setelah diterapkannya metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud. Dengan hasil pengujian perbandingan rata-rata Pre-Test dan Post-Test didapatkan selisih keduanya yaitu 28.64. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud dapat meningkatkan kemampuan memahami isi cerita Berbahasa Inggris siswa kelas V di SDIT Widya Cendekia, dan 3) uji hipotesis yang dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 menghasilkan nilai Z sebesar -4.128 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dengan bantuan media pembelajaran Literacy Cloud berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami isi cerita berbahasa Inggris di SDIT Widya Cendekia.

PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SDIT Widya Cendekia yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat dan pihak-pihak yang telah memberikan masukan serta bantuan dalam penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, G. A., & Maulana, F. R. (2025). Fenomena campur kode dalam tuturan anak usia sekolah dasar: Kajian sosiolinguistik di SDN Daan Mogot 3. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 7(1), 101–112. <https://doi.org/10.26555/jg.v7i1.12388>
- Andika, M., & Mardiana, N. (2023). Edukasi pentingnya bahasa inggris di era globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 246–251. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i1.3961>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8468>
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan metode pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas III SD Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 1–18. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1569>
- Eryanti, E., Siahaan, A. U., & Maria, M. (2018). Media pembelajaran bahasa inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/10.30871/deca.v1i1.639>
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan video animasi Powtoon sebagai media pembelajaran bahasa inggris usia sekolah dasar di masa pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Herliani, N., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Pemanfaatan media digital sebagai media edukasi anti perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 540–553. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.810>

- Iman, S., Fatha, M., & Juliyana, S. (2021). Efektivitas pembelajaran permainan Role-Playing berbasis pengalaman untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris siswa sekolah dasar. *Alim: Journal of Islamic Educatioan*, 3(1), 105–118. <https://doi.org/363145-none-0ed1feaa>
- Islami, A., Nulhakim, L., & Suhandoko, A. D. J. (2024). Pengaruh penggunaan Literacy Cloud terhadap minat baca dan keterampilan membaca pemahaman. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 670–680. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6352>
- Maili, S. N., & Hestiningih, W. (2017). Masalah-masalah pembelajaran bahasa inggris pada sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(1), 54–62. <https://doi.org/10.26877/mpp.v11i1.2607>
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1041>
- Manullang, C. T., & Simanjuntak, E. B. (2024). Pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan berbicara bahasa inggris kelas IV SD Negeri 105272 Purwodadi T.A 2023/2024. *Jurnal Handayani*, 15(1), 129–137. <https://doi.org/10.24114/jh.v15i1.58432>
- Maulana, F. R., & Sudaryat, Y. (2020). The humorous speech act in longser drama manuscript: The study of socio-pragmatic. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 424, 236–241. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.088>
- Mustofa, D. A. A., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Efektivitas media tarik gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur di kelas 4 SD. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi pembelajaran bahasa inggris berbasis tematik terpadu bagi siswa sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1110–1117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1628>
- Palupi, R. E. A., Purwanto, B., & Sutriyono, S. (2022). Analisis kecemasan pada proses keterampilan berbicara peserta didik tingkat I pada mata kuliah bahasa inggris. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 138–145. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v10i2.5235>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar dongeng pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sari, D. A., & Wulandari, M. D. (2022). Pengaruh metode jajar samping (JAMPING) pada satuan konversi matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6446–6452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3272>

- Sayekti, O. M. (2022). Pendidikan karakter melalui digitalisasi cerita anak bermuatan budaya: Analisis pada aplikasi Literacy Cloud. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 200–210. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51222>
- Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 11279–11289. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.32467>
- Sugiarti, I., & Pudjiastuti, S. R. (2020). Penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan kemandirian dan perilaku demokratis siswa SMAN 6 Kota Karawang. *Sintesugsa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 67–72. <https://sintesa.stkip-arrahmaniyah.ac.id/index.php/sintesa/article/view/23>
- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92–102. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.934>