



PENGARUH METODE BERCERITA BERBASIS BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI VERBAL PESERTA DIDIK HAMBATAN INTELEKTUAL RINGAN

Arini Rizkia¹, Yulian Agus Suminar²

Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2}

e-mail: arinirizkia122@gmail.com, yulian@upy.ac.id

Diterima: 17/06/2026; Direvisi: 24/08/2026; Diterbitkan: 15/10/2026

ABSTRAK

Kemampuan komunikasi verbal merupakan aspek penting bagi peserta didik dengan hambatan intelektual ringan karena mendukung keterlibatan dalam pembelajaran dan interaksi sosial. Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan metode bercerita dengan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi verbal pada peserta didik dengan hambatan intelektual ringan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan komunikasi verbal peserta didik dengan hambatan intelektual ringan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode bercerita berbasis bermain peran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri atas lima peserta didik kelas VIII SMPLB di SLB Insan Tiara Bangsa yang ditentukan menggunakan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui tes lisan, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rerata kemampuan komunikasi verbal meningkat dari 63,60 pada pretest menjadi 96,00 pada posttest. Hasil *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai $Z = -2,023$ dan $p = 0,043$, yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan komunikasi verbal peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode bercerita berbasis bermain peran. Seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi verbal setelah mengikuti intervensi. Secara praktis, metode bercerita berbasis bermain peran berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk mendukung komunikasi verbal peserta didik dengan hambatan intelektual ringan. Namun, generalisasi temuan terbatas karena penelitian hanya melibatkan lima peserta didik dan tidak menggunakan kelompok kontrol..

Kata Kunci: *Bermain Peran, Komunikasi Verbal, Hambatan Intelektual Ringan.*

ABSTRACT

Verbal communication skills are an important aspect for students with mild intellectual disabilities because they support participation in learning activities and social interactions. However, studies specifically integrating storytelling and role-playing methods to develop verbal communication skills among students with mild intellectual disabilities remain limited. This study aimed to examine changes in the verbal communication skills of students with mild intellectual disabilities after participating in learning activities using a role-play-based storytelling method. The study employed a quantitative approach with a *pre-experimental one-group pretest-posttest* design. The participants consisted of five eighth-grade students at SMPLB Insan Tiara Bangsa Special School, selected using saturated sampling. Data were collected through oral tests, observation, and documentation and were analyzed using descriptive statistics and the *Wilcoxon Signed Rank Test* with SPSS 27. The results showed that

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

 <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1>



the mean verbal communication score increased from 63.60 on the pretest to 96.00 on the posttest. The Wilcoxon Signed Rank Test yielded $Z = -2.023$ and $p = 0.043$, indicating a difference in students' verbal communication skills before and after the implementation of the role-play-based storytelling method. All participants demonstrated improved verbal communication skills following the intervention. In practical terms, the role-play-based storytelling method has the potential to serve as an interactive and contextual learning alternative to support the verbal communication skills of students with mild intellectual disabilities. However, the generalizability of the findings is limited because the study involved only five students and did not include a control group.

Keywords: *Role-Playing, Verbal Communication, Mild Intellectual Disabilities*

PENDAHULUAN

Peserta didik berkebutuhan khusus didefinisikan sebagai peserta didik yang membutuhkan layanan pendidikan, layanan sosial, layanan bimbingan dan konseling, dan berbagai layanan lainnya yang bersifat khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik pada umumnya, baik dalam aspek fisik, mental, intelektual, sosial, maupun emosional, sehingga memerlukan pelayanan pendidikan yang lebih intensif dan terarah. Perbedaan tersebut muncul akibat adanya penyimpangan atau hambatan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik secara fisik, mental, intelektual, sosial, maupun emosional (Pradisty, 2024). Salah satu kelompok peserta didik berkebutuhan khusus yang memerlukan perhatian khusus dalam proses pendidikan adalah peserta didik dengan hambatan intelektual.

Peserta didik dengan hambatan intelektual merupakan individu yang mengalami keterbatasan dalam perkembangan mental dan intelektual, yang berdampak pada kemampuan kognitif, perilaku adaptif, serta konsentrasi, emosi yang kurang stabil, serta hambatan dalam bersosialisasi dan berkomunikasi (Napitupulu et al., 2022). Peserta didik dengan hambatan intelektual ringan secara umum mengalami perkembangan mental di bawah rata-rata seusianya, sehingga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun nonakademik (Priyatama & Ridwansyah, 2022). Oleh karena itu, kemampuan komunikasi verbal menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan karena berhubungan langsung dengan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan interaksi sosial.

Komunikasi verbal merupakan alat utama yang digunakan manusia untuk berinteraksi, menyampaikan ide, gagasan, serta informasi secara jelas dan efektif. Kemampuan komunikasi verbal menjadi fondasi dalam membangun hubungan sosial, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap lingkungan sekitar (Hamama & Achid, 2023). Melalui komunikasi verbal, peserta didik belajar memahami orang lain sekaligus mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Ketidakmampuan dalam menguasai komunikasi verbal dapat menyebabkan kesulitan bersosialisasi, yang berpotensi menimbulkan isolasi sosial maupun konflik dengan teman sebaya. Selain itu, kemampuan akademik peserta didik juga dapat terhambat, terutama dalam aspek pemahaman bacaan dan kemampuan mengekspresikan diri secara lisan (Khadijah et al., 2022).

Peserta didik dengan hambatan intelektual ringan juga sering mengalami keterlambatan perkembangan bahasa yang menyebabkan kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kesulitan tersebut dapat berupa keterbatasan dalam berbicara maupun perilaku komunikasi yang sulit dipahami oleh lawan bicara (Hsb et al., 2024). Kondisi ini berpengaruh



terhadap kemampuan interaksi sosial serta tingkat kepercayaan diri peserta didik. Kurangnya kepercayaan diri menyebabkan peserta didik dengan hambatan intelektual ringan cenderung malu untuk bertanya atau berbicara secara langsung kepada guru maupun orang lain (Silvani et al., 2022). Keterbatasan kosa kata yang dimiliki juga menjadi faktor penghambat dalam proses komunikasi verbal. Bertambahnya kosa kata yang dipahami peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Baik komunikasi verbal maupun komunikasi non verbal memerlukan bahasa sebagai alat utama dalam menyampaikan pesan dan membangun interaksi sosial (Fadiana & Rosalina, 2020). Permasalahan tersebut juga ditemukan pada peserta didik kelas VIII SMPLB di SLB Insan Tiara Bangsa. Berdasarkan observasi awal peneliti, peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran, mudah terdistraksi, kurang fokus ketika guru menyampaikan materi, serta kurang percaya diri untuk berbicara. Beberapa peserta didik juga kurang aktif merespons pertanyaan dan mengalami kesulitan menyusun kalimat untuk mengungkapkan pendapat secara lisan. Kondisi empiris tersebut menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih berkomunikasi secara aktif, konkret, dan kontekstual.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman komunikasi secara kontekstual adalah bercerita (*storytelling*) dan bermain peran (*role-playing*). Kegiatan bercerita memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimak, memahami alur cerita, mengenal kosakata, dan mengungkapkan kembali informasi secara lisan. Saodi et al. (2022) menunjukkan bahwa metode *storytelling* dapat mendukung peningkatan kemampuan menyimak dan berbicara melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Sementara itu, bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan komunikasi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Koyimah dan Sidik (2022) menemukan bahwa metode *role-playing* dapat meningkatkan kemampuan interaksi anak dengan hambatan intelektual. Temuan tersebut didukung oleh Rahmah dan Nasution (2024), yang menunjukkan bahwa model *role-playing* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi peserta didik. Sunardi (2023) juga menunjukkan bahwa model bermain peran dapat diterapkan untuk mendukung keterampilan bercerita peserta didik. Selain itu, Aini et al. (2025) menemukan bahwa teknik *role-playing* dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik memahami karakter dan nilai moral. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan potensi *storytelling* dan *role-playing* sebagai metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan penggunaan bahasa secara langsung. Namun, penelitian terdahulu pada umumnya mengkaji *storytelling* dan *role-playing* secara terpisah atau menerapkannya pada kemampuan dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Kajian yang secara khusus mengintegrasikan metode bercerita dengan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi verbal peserta didik dengan hambatan intelektual ringan pada jenjang SMPLB masih terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi dasar penelitian ini. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi kegiatan bercerita dan bermain peran dalam satu rangkaian pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan hambatan intelektual ringan untuk memahami konteks cerita sekaligus mempraktikkan komunikasi verbal melalui peran yang dimainkan.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan komunikasi verbal peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kelas VIII SMPLB di SLB Insan Tiara Bangsa setelah mengikuti



pembelajaran menggunakan metode bercerita berbasis bermain peran. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada kemampuan komunikasi verbal peserta didik dalam merespons pertanyaan, mengungkapkan ide atau pendapat secara lisan, serta menyusun kalimat verbal dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian menggunakan satu kelompok peserta didik yang kemampuan komunikasinya diukur sebelum dan sesudah penerapan metode bercerita berbasis bermain peran. Hipotesis penelitian (H1) menyatakan bahwa kemampuan komunikasi verbal peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode bercerita berbasis bermain peran lebih baik dibandingkan dengan sebelum mengikuti pembelajaran, sedangkan hipotesis nol (H0) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan komunikasi verbal peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui perubahan kemampuan komunikasi verbal peserta didik setelah diberikan suatu intervensi (Koyimah & Sidik, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental one-group pretest-posttest design*, yaitu satu kelompok peserta didik diukur sebelum dan setelah memperoleh perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan dengan pola O_1-X-O_2 , dengan O_1 sebagai pengukuran kemampuan komunikasi verbal sebelum perlakuan (*pretest*), X sebagai penerapan metode bercerita berbasis bermain peran, dan O_2 sebagai pengukuran setelah perlakuan (*posttest*). Pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan komunikasi verbal peserta didik setelah penerapan intervensi (Sunardi, 2023). Desain ini tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga perubahan yang terjadi setelah perlakuan tidak sepenuhnya dapat diatribusikan secara kausal kepada intervensi. Faktor lain, seperti maturasi, pengalaman belajar di luar intervensi, dan efek pengulangan tes, masih berpotensi memengaruhi hasil penelitian sehingga temuan perlu diinterpretasikan secara hati-hati.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Insan Tiara Bangsa yang beralamat di Pandansari RT 05/RW V, Desa Tampingan, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian mencakup kegiatan pengukuran awal, pemberian intervensi menggunakan metode bercerita berbasis bermain peran, dan pengukuran akhir yang dilaksanakan dalam satu periode pembelajaran pada semester yang sama. Populasi penelitian terdiri atas seluruh peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kelas VIII yang berjumlah lima peserta didik. Karena jumlah populasi terbatas, penelitian menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh anggota populasi ditetapkan sebagai subjek penelitian..

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi peserta didik yang terdaftar sebagai peserta didik kelas VIII SMPLB di SLB Insan Tiara Bangsa dan memiliki hambatan intelektual ringan. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian juga menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan komunikasi verbal berdasarkan hasil observasi awal, seperti kurang aktif merespons pertanyaan, kurang percaya diri untuk berbicara, serta mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dan mengungkapkan pendapat secara lisan. Seluruh peserta didik yang memenuhi kriteria tersebut mengikuti rangkaian penelitian yang terdiri atas *pretest*, pemberian perlakuan menggunakan metode bercerita berbasis bermain peran, dan *posttest*. Penetapan kriteria inklusi tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa karakteristik subjek sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi perubahan kemampuan komunikasi verbal setelah penerapan metode bercerita berbasis bermain peran. Mengingat jumlah subjek penelitian hanya



lima peserta didik, karakteristik sampel yang terbatas perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan dan menggeneralisasikan hasil penelitian.

Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin penelitian dari pihak SLB Insan Tiara Bangsa. Sebelum kegiatan penelitian dimulai, orang tua atau wali peserta didik memberikan persetujuan atas keterlibatan peserta didik dalam seluruh rangkaian penelitian. Identitas peserta didik dijaga kerahasiaannya dengan menggunakan kode atau inisial pada proses pencatatan, analisis, dan penyajian data sehingga nama lengkap peserta didik tidak dicantumkan dalam laporan penelitian. Seluruh kegiatan penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan kenyamanan, keamanan, kemampuan, dan kebutuhan individual peserta didik. Selama proses penelitian, peserta didik mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa adanya tekanan yang dapat mengganggu kenyamanan maupun kondisi mereka.

Perlakuan dalam penelitian ini berupa penerapan metode bercerita berbasis bermain peran yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik berlatih komunikasi verbal secara langsung. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan bercerita untuk membantu peserta didik memahami alur cerita, tokoh, serta situasi komunikasi yang terdapat dalam cerita. Setelah memahami isi cerita, peserta didik diarahkan untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang telah ditentukan dan mempraktikkan dialog dalam situasi yang konkret serta kontekstual. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk merespons lawan bicara, mengungkapkan ide atau pendapat, serta menyusun kalimat secara lisan. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan, contoh, dan penguatan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Rangkaian kegiatan tersebut dilaksanakan secara terstruktur untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memberikan pengalaman komunikasi verbal melalui kegiatan bercerita dan bermain peran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan komunikasi verbal peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode bercerita berbasis bermain peran. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai perilaku komunikasi peserta didik selama proses pembelajaran, termasuk keaktifan dalam merespons pertanyaan, mengungkapkan ide atau pendapat, serta menyusun kalimat secara lisan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi yang diperoleh melalui tes dan observasi selama penelitian berlangsung. Skor yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian digunakan untuk membandingkan kemampuan komunikasi verbal peserta didik pada kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen kemampuan komunikasi verbal menggunakan rubrik penilaian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan peserta didik dalam merespons pertanyaan, mengungkapkan ide atau pendapat, serta menyusun kalimat secara lisan. Setiap indikator dinilai menggunakan kriteria dan bobot skor yang telah ditetapkan sehingga menghasilkan skor mentah dengan skor maksimum teoretis sebesar 120. Oleh karena itu, skor posttest sebesar 102 dan 105 merupakan skor mentah yang berada dalam rentang penilaian instrumen dan dapat dinyatakan sebagai skor yang valid. Skor akhir setiap peserta didik diperoleh dengan menjumlahkan skor pada seluruh indikator penilaian. Instrumen dan prosedur penskoran yang sama digunakan pada tahap pretest dan posttest agar perubahan kemampuan komunikasi verbal peserta didik dapat dibandingkan secara konsisten.



Penilaian kemampuan komunikasi verbal peserta didik dilakukan berdasarkan hasil tes dan observasi selama pelaksanaan penelitian. Penilaian diarahkan pada kemampuan peserta didik dalam merespons pertanyaan, mengungkapkan ide atau pendapat, serta menyusun kalimat secara lisan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian digunakan untuk menggambarkan kemampuan komunikasi verbal peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode bercerita berbasis bermain peran. Proses penilaian dilakukan secara konsisten dengan menggunakan kriteria yang sama pada tahap *pretest* dan *posttest* agar perubahan kemampuan peserta didik dapat dibandingkan secara objektif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk merangkum karakteristik data penelitian (Martias, 2021), dengan menyajikan median, *interquartile range* (IQR), rentang minimum–maksimum, skor individual, serta selisih skor antara *pretest* dan *posttest*. Perbedaan kemampuan komunikasi verbal sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* karena data berasal dari kelompok peserta didik yang sama dan diukur pada dua kondisi yang berbeda. Mengingat jumlah subjek penelitian hanya lima peserta didik, pengujian hipotesis menggunakan nilai probabilitas *exact Wilcoxon* dua arah (*exact two-tailed p-value*) sebagai dasar pengambilan keputusan, bukan nilai *Asymp. Sig.*. Taraf signifikansi ditetapkan sebesar $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak apabila nilai *exact p* lebih kecil dari 0,05 dan tidak ditolak apabila nilai *exact p* sama dengan atau lebih besar dari 0,05. Besarnya perubahan kemampuan komunikasi verbal juga dianalisis menggunakan ukuran efek *matched-pairs rank-biserial correlation* agar interpretasi hasil tidak hanya didasarkan pada nilai signifikansi statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan skor kemampuan komunikasi verbal peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode bercerita berbasis bermain peran. Data diperoleh melalui pengukuran kemampuan komunikasi verbal sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) terhadap lima peserta didik. Skor individual pada kedua pengukuran serta selisih skor setiap peserta didik disajikan pada Tabel 1. Penyajian selisih skor bertujuan untuk memperlihatkan arah dan besarnya perubahan kemampuan komunikasi verbal pada setiap peserta didik.

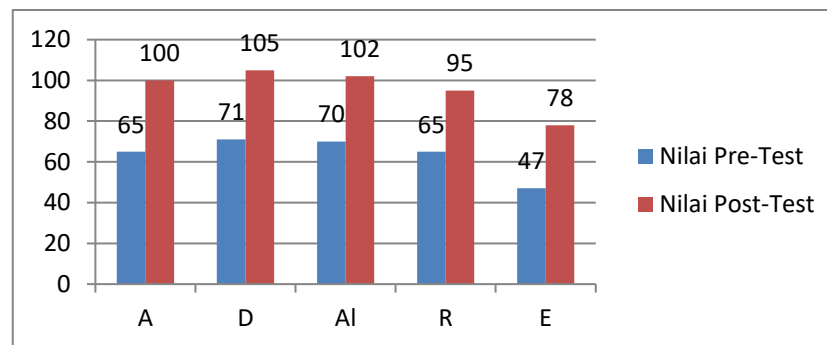
Tabel 1. Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Peserta Didik	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
A	65	100
D	71	105
Al	70	102
R	65	95
E	47	78
Rata-rata	63,60	96,00

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan perbandingan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dari kelima peserta didik. Nilai rata-rata *Pre-Test* adalah 63,60, sedangkan nilai rata-rata *Post-Test* meningkat menjadi 96,00. Hal ini menggambarkan adanya peningkatan yang signifikan setelah

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

peserta didik mengikuti pembelajaran dengan metode bercerita berbasis bermain peran. Berdasarkan data tersebut, disajikan diagram peningkatan nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebagai berikut:



Grafik 2 Hasil Pre Test dan Post Test Peneliti

Berdasarkan Gambar 2, pola perubahan skor menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita berbasis bermain peran diikuti oleh perbaikan kemampuan komunikasi verbal secara konsisten pada seluruh peserta didik. Keceragaman arah perubahan tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan bercerita dan bermain peran berpotensi memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk berlatih merespons, menyampaikan gagasan, dan menggunakan bahasa secara lisan dalam situasi yang terstruktur. Meskipun kemampuan awal peserta didik berbeda, pola peningkatan yang relatif seragam menunjukkan bahwa manfaat pembelajaran tidak hanya terlihat pada peserta didik dengan kemampuan awal yang lebih tinggi, tetapi juga pada peserta didik dengan kemampuan awal yang lebih rendah. Namun, perbedaan capaian akhir antarindividu masih terlihat, yang menunjukkan bahwa respons terhadap pembelajaran tetap dipengaruhi oleh karakteristik dan kemampuan masing-masing peserta didik. Dengan demikian, Gambar 2 memberikan bukti deskriptif mengenai kecenderungan perubahan positif setelah intervensi, sedangkan kepastian mengenai signifikansi perubahan tersebut harus ditentukan melalui analisis statistik inferensial.

Uji Wilcoxon

Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Mengingat jumlah subjek penelitian hanya lima peserta didik, pengambilan keputusan didasarkan pada nilai *exact two-tailed p-value* dan bukan hanya pada nilai signifikansi asimtotik. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh peserta didik termasuk dalam *positive ranks*, sedangkan tidak terdapat *negative ranks* maupun *ties*. Hasil analisis *Wilcoxon* secara lengkap disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Wilcoxon Signed-Rank Test

Uji Wilcoxon	
	posttest - pretest
Z	-2.023 ^b



Asymp. Sig. (2-tailed) .043

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 2, hasil Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai Z sebesar -2,023 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,043. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga berdasarkan pendekatan asimtotik terdapat perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* kemampuan komunikasi verbal peserta didik. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan komunikasi verbal peserta didik mengalami perubahan setelah penerapan metode bercerita berbasis bermain peran.

Pembahasan

Perubahan kemampuan komunikasi verbal setelah penerapan metode bercerita berbasis bermain peran dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa secara langsung dalam situasi yang konkret dan kontekstual. Kegiatan bercerita menyediakan konteks, alur, tokoh, dan kosakata yang dapat membantu peserta didik memahami situasi komunikasi sebelum mereka mempraktikkannya melalui bermain peran. Pada tahap bermain peran, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dituntut untuk merespons lawan bicara, mengungkapkan ide atau pendapat, dan menyusun kalimat secara lisan. Kombinasi antara pemahaman cerita dan praktik komunikasi tersebut diduga memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur bagi peserta didik dengan hambatan intelektual ringan, yang umumnya memerlukan pembelajaran konkret, berulang, dan melibatkan pengalaman langsung. Dengan demikian, perubahan yang teramati lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa keterlibatan aktif dalam situasi komunikasi yang terstruktur dapat mendukung perkembangan komunikasi verbal peserta didik.

Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan Rahmah & Nasution (2024) karena keduanya menempatkan *role-playing* sebagai aktivitas pembelajaran untuk mendukung kemampuan komunikasi peserta didik. Namun, Rahmah & Nasution (2024) meneliti peserta didik kelas V sekolah dasar dan membandingkan kelas yang memperoleh model *role-playing* dengan kelas yang memperoleh pembelajaran langsung, sedangkan penelitian ini secara khusus melibatkan peserta didik kelas VIII SMPLB dengan hambatan intelektual ringan dan menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok. Indikator penelitian Rahmah dan Nasution berorientasi pada kemampuan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran, sedangkan penelitian ini lebih terarah pada kemampuan komunikasi verbal, seperti merespons, mengungkapkan pendapat, dan menyusun kalimat secara lisan. Perbedaan karakteristik peserta didik, desain penelitian, instrumen, dan skala pengukuran menyebabkan besarnya perubahan antara kedua penelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung. Meskipun demikian, kesamaan arah temuan memberikan dukungan bahwa kegiatan bermain peran dapat menyediakan ruang praktik komunikasi yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian informasi.

Hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan Saodi et al. (2022) yang menerapkan metode *storytelling* dengan musik instrumental untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara anak. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan cerita sebagai konteks untuk menstimulasi kemampuan bahasa lisan, tetapi terdapat perbedaan pada karakteristik subjek dan bentuk perlakuan. Saodi et al. (2022) melibatkan anak taman kanak-



kanak dan mengombinasikan *storytelling* dengan musik instrumental, sedangkan penelitian ini melibatkan peserta didik dengan hambatan intelektual ringan pada jenjang SMPLB dan mengombinasikan kegiatan bercerita dengan bermain peran. Penelitian Saodi et al. mengukur kemampuan menyimak dan berbicara, sedangkan penelitian ini memusatkan perhatian pada komunikasi verbal dalam situasi interaksi pembelajaran. Oleh karena perbedaan populasi, desain, treatment, dan instrumen tersebut, besarnya peningkatan yang dilaporkan Saodi et al. tidak dapat disetarakan secara langsung dengan perubahan skor dalam penelitian ini, tetapi keduanya menunjukkan bahwa aktivitas berbasis cerita dapat menjadi konteks yang mendukung penggunaan bahasa secara aktif.

Penelitian Aini et al. (2025) juga memberikan perspektif yang mendukung penggunaan *role-playing* sebagai pembelajaran berbasis pengalaman langsung, meskipun variabel yang dikaji berbeda dengan penelitian ini. Aini et al. menerapkan teknik *role-playing* pada peserta didik sekolah menengah untuk meningkatkan pemahaman karakter tokoh dan nilai moral dalam pembelajaran novel melalui penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, indikator yang digunakan berfokus pada pemahaman karakter dan nilai moral, bukan kemampuan komunikasi verbal sebagaimana diukur dalam penelitian ini. Meskipun Aini et al. (2025) melaporkan perbaikan hasil setelah penerapan *role-playing*, besarnya perubahan tidak dapat dibandingkan secara langsung karena konstruk, instrumen, karakteristik peserta didik, dan desain penelitiannya berbeda. Persamaan yang dapat ditarik adalah bahwa keterlibatan peserta didik dalam memainkan suatu peran memberikan pengalaman langsung yang dapat mendorong partisipasi, respons, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan Koyimah dan Sidik (2022), terutama karena penelitian tersebut melibatkan peserta didik dengan hambatan intelektual dan menggunakan metode *role-playing*. Koyimah dan Sidik (2022) meneliti tiga peserta didik pada jenjang SMPLB dan SMALB yang memiliki keterbatasan kemampuan interaksi dengan menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Kesamaan karakteristik subjek dan desain menjadikan penelitian tersebut lebih dekat dengan penelitian ini dibandingkan penelitian *role-playing* pada peserta didik reguler. Namun, variabel yang diteliti Koyimah dan Sidik (2022) berfokus pada kemampuan interaksi, sedangkan penelitian ini secara lebih spesifik menempatkan komunikasi verbal sebagai kemampuan yang diamati. Kesamaan arah temuan menunjukkan potensi *role-playing* sebagai aktivitas yang dapat memfasilitasi interaksi pada peserta didik dengan hambatan intelektual, tetapi ukuran sampel yang sangat kecil pada kedua penelitian menuntut kehati-hatian dalam melakukan generalisasi.

Kontribusi baru penelitian ini terletak pada pengintegrasian *storytelling* dan *role-playing* dalam satu rangkaian pembelajaran yang secara khusus diarahkan pada kemampuan komunikasi verbal peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kelas VIII SMPLB. Penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai pembanding lebih banyak menguji *storytelling* atau *role-playing* secara terpisah, menggunakan populasi peserta didik reguler, atau mengukur kemampuan lain seperti menyimak, berbicara secara umum, interaksi, pemahaman karakter, dan nilai moral. Dalam penelitian ini, cerita berfungsi menyediakan konteks komunikasi, sedangkan bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan komunikasi tersebut secara langsung. Integrasi kedua aktivitas tersebut memberikan indikasi awal bahwa pembelajaran berbasis cerita yang diikuti praktik peran berpotensi menjadi pendekatan yang sesuai untuk menciptakan kesempatan komunikasi yang terstruktur bagi peserta didik dengan hambatan intelektual ringan. Namun, kontribusi tersebut harus dipandang



sebagai temuan awal yang masih memerlukan pengujian melalui penelitian dengan desain yang lebih kuat.

Interpretasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati karena nilai exact Wilcoxon pada jumlah subjek yang sangat kecil berpotensi tidak mencapai taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, perubahan yang ditemukan tidak seharusnya dinyatakan sebagai bukti bahwa metode bercerita berbasis bermain peran telah terbukti efektif, melainkan sebagai indikasi peningkatan awal kemampuan komunikasi verbal setelah intervensi. Arah perubahan yang konsisten pada peserta didik tetap memiliki makna deskriptif, tetapi belum cukup untuk membuktikan hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan perubahan kemampuan komunikasi verbal. Desain satu kelompok tidak dapat menyingkirkan kemungkinan adanya efek latihan karena peserta didik mengerjakan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, proses maturasi, pengalaman belajar lain, maupun meningkatnya perhatian yang diterima selama penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian memberikan dasar awal untuk pengembangan intervensi, tetapi belum dapat digunakan sebagai bukti efektivitas definitif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan temuan. Pertama, penelitian hanya melibatkan lima peserta didik dari satu sekolah sehingga variasi karakteristik peserta didik sangat terbatas dan hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas kepada seluruh peserta didik dengan hambatan intelektual ringan. Kedua, tidak adanya kelompok kontrol menyebabkan perubahan kemampuan komunikasi verbal tidak dapat dipastikan sepenuhnya sebagai akibat dari metode bercerita berbasis bermain peran karena efek latihan, maturasi, perhatian peneliti, dan pengalaman pembelajaran lain masih mungkin berkontribusi. Ketiga, periode perlakuan yang relatif singkat membatasi kemampuan penelitian untuk mengetahui kestabilan perubahan dalam jangka panjang, sementara keterlibatan peneliti dalam pelaksanaan dan penilaian juga dapat menimbulkan kemungkinan bias penilai. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih besar dari beberapa sekolah, menggunakan kelompok kontrol, menerapkan intervensi dalam periode yang lebih panjang, melibatkan penilai independen, dan melakukan pengukuran tindak lanjut untuk mengetahui apakah perubahan komunikasi verbal dapat dipertahankan setelah intervensi berakhir.

KESIMPULAN

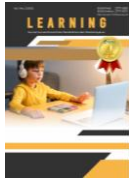
Berdasarkan hasil penelitian, metode bercerita berbasis bermain peran menunjukkan potensi dalam mendukung peningkatan kemampuan komunikasi verbal peserta didik dengan hambatan intelektual ringan pada sampel penelitian. Seluruh peserta didik menunjukkan arah perubahan yang positif setelah mengikuti pembelajaran, tetapi hasil analisis *exact Wilcoxon* belum mencapai taraf signifikansi 0,05 sehingga temuan ini belum dapat dinyatakan sebagai bukti efektivitas yang definitif. Secara praktis, metode bercerita berbasis bermain peran dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih merespons, mengungkapkan ide atau pendapat, serta menggunakan komunikasi verbal dalam situasi yang konkret dan kontekstual. Generalisasi temuan masih terbatas karena penelitian hanya melibatkan lima peserta didik dari satu sekolah dan tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga faktor lain seperti efek latihan, maturasi, perhatian selama intervensi, dan pengalaman belajar lainnya belum dapat sepenuhnya dikendalikan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar dari beberapa sekolah, menggunakan kelompok kontrol, memperpanjang periode intervensi, serta melakukan



pengukuran lanjutan untuk menguji konsistensi dan keberlanjutan perubahan kemampuan komunikasi verbal peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L. M. N., Nastiti, I. F., Widayanti, F. D., & Komariyah, S. (2025). Penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan pemahaman karakter tokoh dan nilai moral dalam pembelajaran novel. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 5(2), 102–112. <https://doi.org/10.51878/secondary.v5i2.5394>
- Fadiana, M., & Rosalina, C. D. (2020). Peningkatan rasa percaya diri siswa tunagrahita melalui pembelajaran terintegrasi semiotik dengan media buku pop up. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 373–383. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>
- Hamama, S., & Nurseha, M. A. (2023). Memahami komunikasi verbal dalam interaksi manusia. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, 3(2), 136–143. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/id/article/view/1887>
- Hsb, S. P., Yusniah, & Mantondang, M. A. (2024). Analisis pola komunikasi interpersonal guru dengan siswa dalam membentuk kemandirian siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa (SLB C Karya Tulus). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(2), 1879–1892. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.826>
- Khadijah, K., Nasution, D. A., Maisarah, M., & Ritonga, A. A. (2022). Pengaruh permainan terompah terhadap motorik kasar, bahasa, dan sosial-emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4026–4038. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1762>
- Koyimah, & Sidik, S. A. (2022). Metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan interaksi anak tunagrahita. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1582–1588. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3996>
- Martias, L. D. (2021). Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 40–59. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Napitupulu, M. B., Malau, J. G., Damanik, C. T., Simanjuntak, S. N., & Widiastuti, M. (2022). Psikologi kepada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(4), 1–23. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/94>
- Pradisty, N. (2024). Karakteristik dan pendidikan inklusi anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Edukatif*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.65311/je.v2i1.462>
- Priyatama, I. M. D., & Ridwansyah, R. (2022). Klasifikasi anak berkebutuhan khusus tunagrahita menggunakan metode algoritma C4.5. *Paradigma: Jurnal Komputer dan Informatika*, 24(1), 90–95. <https://doi.org/10.31294/paradigma.v24i1.1087>
- Rahmah, M. F., & Nasution, S. (2024). The effect of *role playing* model on students' communication skills in elementary school. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3), 32–40. <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.23870>
- Silvani, D., Solina, E., & Syafitri, R. (2022). Peran orang tua dalam membentuk rasa percaya diri pada anak berkebutuhan khusus di Tanjungpinang Timur. *JISHUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(2), 217–226. <https://doi.org/10.57248/jishum.v1i2.61>
- Saodi, S., Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani, N. (2022). Metode *storytelling* dengan musik



instrumental untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163–172.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>

Sunardi. (2023). Efektivitas model bermain peran terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>