

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN INTERKULTURAL DALAM BAHASA INGGRIS KELAS V SDN DI KOTA CIREBON

Nur Khodijah^{1*}, Dewi Wahyuni², Abdul Sholeh³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

²Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

E-mail: nkhodijah12@gmail.com

Abstrak

Kemampuan interkultural kelas V SDN di Kota Cirebon pada masih rendah. Rendahnya kemampuan tersebut terlihat dari kurangnya keberanian peserta didik dalam mengungkapkan pendapat, keterbatasan kosa kata, serta minimnya pemahaman terhadap konteks budaya yang melatarbelakangi bahasa. Salah satu metode pembelajaran kreatif dan inovatif yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan metode *role play* guna menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon dan mengetahui efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon. Jenis penelitian ini adalah penelitian pendekatan kuantitatif menggunakan metode penelitian eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Jumlah populasi seluruh siswa kelas V SDN Kebon Melati 1 Kota Cirebon dan sampelnya adalah 22 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya penerapan dan efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon. Hal tersebut berdasarkan hasil uji N-Gain bahwa peningkatan kemampuan interkultural setelah diberikan perlakuan nilai meannya adalah 0,7542 artinya nilai $g > 0,7$ maka nilai N-Gain dikategorikan tinggi. Dapat diketahui dari hasil nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya efektivitas dan terdapat nilai Sig 0.001, artinya $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat sebuah efektivitas yang bermakna terhadap efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon.

Kata kunci: Bahasa Inggris; Kemampuan Interkultural; Metode; Role Play.

Abstract

The intercultural competence of fifth-grade elementary school students in Cirebon City is still low. This low ability is evident in the students' lack of courage to express their opinions, limited vocabulary, and minimal understanding of the cultural context underlying the language. One creative and innovative learning method that can be applied is using the role-playing method to create an effective learning environment. This study aims to describe the application of the role-play method to intercultural competence in English for 5th-grade elementary school students in Cirebon City and to determine the effectiveness of the role-play method on intercultural competence in English for 5th-grade elementary school students in Cirebon City. This type of research is quantitative research using an experimental research method with a One Group Pretest-Posttest Design. The total population is all fifth-grade students at SDN Kebon Melati 1, Cirebon City, and the sample consists of 22 students. The research instruments used are tests and observation sheets. The research results indicate the implementation and effectiveness of the role-play method on intercultural competence in English for fifth-grade elementary school students in Cirebon City. This is based on the results of the N-Gain test, which showed that the mean increase in intercultural competence after the treatment was 0.7542, meaning that since $g > 0.7$, the N-Gain value was categorized as high. It can be seen from the significant value (2-tailed) < 0.05 , indicating effectiveness, and there is a Sig value of 0.001, meaning that since $0.001 < 0.05$, it can be concluded that there is a

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

significant effectiveness of the role-playing method on intercultural competence in English for 5th-grade students at Cirebon City Elementary Schools).

Keywords: *English; Intercultural Competence; Methods; Role Play.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pengajaran Bahasa Inggris dianggap sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan lokal, bahkan telah menjadi mata pelajaran yang diwajibkan di beberapa sekolah dasar (Sya & Helmanto, 2020). Bahasa Inggris sebagai bahasa global memiliki peran penting dalam kehidupan masa kini. Bahasa Inggris merupakan bahasa penghubung, penerjemah secara internasional antar bahasa-bahasa di berbagai negara dikarenakan banyaknya penutur bahasa Inggris (Herman et al., 2022).

Kemampuan merupakan talenta yang berhubungan erat pada seseorang untuk melakukan suatu aktivitas secara fisik atau mental yang didapatkan sejak lahir, belajar, dan berasal dari pengalaman (Purba, J., 2024). Kemampuan mencakup kombinasi dari faktor bawaan, keterampilan yang dipelajari, serta kapasitas untuk berfungsi secara efektif dalam berbagai konteks. Interkultural merupakan interaksi atau hubungan antara dua atau lebih budaya. Kemampuan interkultural adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk memahami dan berinteraksi lintas budaya. Saat individu mampu untuk menghargai, menerima perbedaan dengan terbuka dan memahami budaya lain. Sehingga individu dapat menciptakan bentuk interaksi juga rasa empati dalam diri kepada masyarakat.

Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal yang krusial dalam membangun fondasi kemampuan bahasa Inggris peserta didik. Pada usia kelas V SD (sekitar 10-11 tahun), anak-anak berada dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial yang memungkinkan mereka untuk berpikir lebih logis dan konkret, serta mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Namun, banyak peserta didik yang menganggap belajar bahasa Inggris sebagai tugas yang sulit dan membosankan. Sehingga peserta didik kurang motivasi dan minat belajar bahasa Inggris. Peserta didik sering kali merasa tidak percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris karena keterampilan berbicara yang kurang. Jika lingkungan sekolah tidak mampu memberikan suasana yang menarik, hal tersebut dapat menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar mereka. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran yang sangat penting dalam komunikasi antarbudaya. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya mencakup aspek linguistik, tetapi juga kemampuan interkultural yang memungkinkan peserta didik untuk menghargai dan memahami perbedaan budaya. Untuk meningkatkan keterampilan interkultural peserta didik, metode pembelajaran yang efektif sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi dan survei lapangan di salah satu SDN Kota Cirebon kelas V diketahui bahwa mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

saat ini berkedudukan sebagai mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum merdeka alokasi waktunya hanya 2 Jam Pelajaran (JP) per minggu. Guru dan peserta didik memiliki sedikit kesempatan dalam mengeksplorasi kemampuan interkultural. Pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) juga tidak tertulis kompetensi untuk belajar budaya secara khusus. Guru masih memberikan pembelajaran budaya secara implisit pada saat jam pelajaran, namun sudah cukup terintegrasi dengan baik selama pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan metode yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik. Seringkali peserta didik sulit menyerap materi pembelajaran secara optimal, peserta didik menjadi cepat bosan sehingga malas belajar, dan hasil belajar menjadi rendah atau kurang maksimal. Peserta didik sering kali merasa tidak percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris dan potensi kurang berkembang dengan baik. Pembelajaran bahasa hanya berfokus pada tata bahasa dan pemahaman bahasa, belum ada pengenalan nilai-nilai budaya yang berbeda. Ada beberapa kendala, seperti batasan fasilitas dan kurikulum, yang tidak secara eksplisit mendukung pengajaran budaya. Suasana belajar yang dianggap kurang menarik bagi peserta didik memerlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti juga telah melakukan diskusi secara langsung dengan guru bahasa Inggris kelas V, yang menyampaikan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris tergolong rendah. Menurut data internal sekolah, sekitar 72% menunjukkan partisipasi rendah dalam diskusi kelas, dan sekitar 67% memperoleh nilai rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran bahasa Inggris belum berjalan secara optimal, terutama

dalam pengembangan kemampuan interkultural peserta didik.

Dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi atau perubahan. Salah satu metode yang dianggap efektif yaitu metode *role play* yang dikombinasikan dengan permainan. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan Bahasa Inggris dalam situasi nyata secara kontekstual, sekaligus melatih kemampuan interkultural peserta didik. Metode *role play* mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme dengan memungkinkan siswa untuk mengetahui melalui pengalaman dan pembelajaran kontekstual (Piaget, 2005).

Melalui metode *role play*, peserta didik diajak untuk memainkan peran dalam berbagai situasi sosial dan budaya, yang memungkinkan mereka memahami nilai-nilai budaya lain serta melatih empati dan toleransi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa secara signifikan. Peneliti menunjukkan bahwa metode *role play* berbasis pengalaman lebih efektif dibandingkan metode *drill* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, termasuk penguasaan kosakata dan komunikasi interaktif (Iman et al., 2021).

Hal ini diperkuat juga dengan penelitian lainnya yang mengungkapkan bahwa *role play* memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik kelas V, dengan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* (Dina M.A.S, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* tidak hanya bermanfaat untuk keterampilan linguistik, tetapi juga dapat memfasilitasi kemampuan interkultural

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

melalui simulasi situasi sosial yang beragam. Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa perlu melakukan peningkatan pembelajaran bahasa Inggris dan diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah **“Efektivitas Metode *Role play* Terhadap Kemampuan Interkultural Dalam Bahasa Inggris Kelas V SDN Di Kota Cirebon.”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2024). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest-posttest* satu kelompok (*One-Group Pretest-Posttest Design*) yaitu membandingkan keadaan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan (Sugiyono, 2023).

Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu bulan Februari-Juli 2025. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kebon Melati 1 Kota Cirebon. Alamatnya di Jl. Mohamad Toha No.14 Kecamatan Kejaksan, Kota Cirebon,

Jawa Barat. Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Kebon Melati 1 Kota Cirebon yang berjumlah 22 peserta didik. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2024). Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampling Jenuh merupakan metode yang digunakan untuk mengambil semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2024). Jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka sebaiknya sampel diambil secara keseluruhan (Menggunakan populasi), tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil sampel 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya (Arikunto, 2019). Dari jumlah populasi peserta didik kita dapat mengetahui sampel penelitian ini berjumlah 22 peserta didik di SDN Kebon Melati 1 Kota Cirebon.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* berbentuk soal tanpa adanya perlakuan atau tanpa bantuan metode pembelajaran dan *posttest* berbentuk soal-soal setelah adanya perlakuan atau setelah peneliti menggunakan metode pembelajaran. Soal tes berbentuk pilihan ganda dan uraian. Soal tes terdiri dari 12 butir soal dengan rincian soal 6 butir soal pilihan ganda dan 6 soal uraian. Lembar observasi digunakan untuk mengukur sikap dan psikomotor pada saat *role play*. Lembar ini berisi pedoman atau indikator-indikator yang akan menjadi

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

acuan dalam melakukan observasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

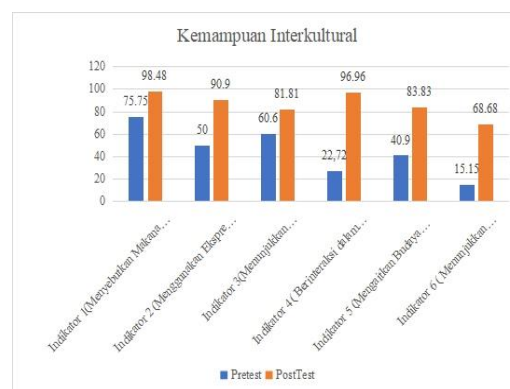
Teknik analisis data dalam penelitian ini ada beberapa pengujian. Pertama, uji instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Kedua, uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Ketiga, uji hipotesis menggunakan uji T (*Paired sample t-test*) dan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Kebon Melati 1 Kota Cirebon dengan jumlah sampel 22 peserta didik. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, sehingga seluruh peserta didik kelas V SDN Kebon Melati 1 Kota Cirebon akan menjadi sampel penelitian. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V. Data-data yang diperoleh berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest* yang berkaitan dengan kemampuan interkultural.

Dalam penelitian diperlukan adanya pengujian data terlebih dahulu untuk mengetahui keterpakaian soal yang akan digunakan pada saat penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas VI SDN Kebon Melati 1 Kota Cirebon dengan jumlah sampel 18 peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris tentang materi rasa. Sebelum melakukan pengujian instrumen, peneliti melakukan validasi instrumen penelitian terlebih dahulu kepada dosen pembimbing, validator dan wali kelas. Uji instrumen digunakan

untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya validitas dan reliabilitas soal. Penelitian ini menggunakan soal tes yang terdiri dari 6 soal pilihan ganda dan 6 soal uraian.



Gambar 1. Diagram Penilaian Kemampuan Interkultural.

Berdasarkan Gambar 1. Diagram Penilaian Kemampuan Interkultural menggunakan *Microsoft Excel* 2021 terlihat ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest* masing-masing indikator kemampuan Interkultural. Dari Gambar 4.1 indikator menyebutkan makanan menyebutkan makanan khas dari budaya lain mendapatkan nilai tertinggi saat *posttest* dengan presentase hasilnya 98,48 dan nilai tertinggi saat *pretest* dengan presentase hasilnya 75,75. Indikator menunjukkan keingintahuan terhadap budaya lain melalui pertanyaan atau respon, mendapatkan nilai terendah saat *posttest* dengan presentase hasilnya 69,69 dan nilai terendah saat *pretest* dengan presentase hasilnya 15,15.

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

Tabel 1. Uji Paired Samples T-Test

		Paired Samples Test					T	df	Significance	
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
1	Pretest – Posttest	-40.0000	10.5695	2.25342	-44.68625	-35.31375	-17.751	21	.001	.001

Pada tabel 1. terdapat nilai Sig 0.001, artinya $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat sebuah pengaruh yang bermakna pada efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa inggris kelas V SDN di Kota Cirebon.

Tabel 2. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	.61	1.00	.7542	.12348
Ngain_Persen	22	60.71	100.00	75.4176	12.34824
Valid N (listwise)	22				

Dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan interkultural setelah diberikan perlakuan nilai meannya adalah 0,7542 artinya nilai $g > 0,7$ maka nilai N-Gain dikategorikan tinggi.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap penelitian. Pengujian pertama, peneliti melakukan pengujian melalui tahap uji coba instrumen. Uji coba instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas yang dilakukan dikelas VI SD Negeri Kebon Melati 1 Kota Cirebon. Kemudian melakukan tahap pengujian

asumsi atau prasyarat analisis melalui pengujian normalitas dan uji homogenitas dan yang terakhir pengujian hipotesis.

1. Penerapan Metode *Role Play* Terhadap Kemampuan Interkultural Dalam Bahasa Inggris Kelas V SDN Di Kota Cirebon.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh, penerapan metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari terlaksananya seluruh proses pembelajaran yang sesuai dengan hasil observasi. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi penilaian sikap selama tiga kali pertemuan, diperoleh capaian sebesar 91% pada pertemuan ketiga. Hal tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mampu menunjukkan sikap berkebhinekaan global, beriman, kreatif, dan bernalar kritis dengan sangat baik. Pada pertemuan pertama, persentase ketercapaian sikap secara keseluruhan baru mencapai 48%. Indikator Berkebhinekaan Global dan Beriman masing-masing 59%, Kreatif 45%, dan Bernalar Kritis 27%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih belum menunjukkan sikap yang diharapkan.

Pada pertemuan kedua, hasil observasi penilaian sikap terdapat peningkatan yang signifikan mencapai 84% secara keseluruhan. Indikator sikap Berkebhinekaan Global 91%, Beriman mencapai 95%, Kreatif 86%, dan Bernalar Kritis 64%, menandakan peserta didik mulai konsisten menunjukkan sikap positif, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mulai menunjukkan sikap positif dan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas yang lebih baik. Pada pertemuan ketiga, hasil observasi penilaian sikap terdapat peningkatan yang signifikan mencapai 91% secara keseluruhan. Indikator Berkebhinekaan Global 91%, Beriman 100%, Kreatif 86%, dan Bernalar Kritis 86%. Hal ini menunjukkan hampir seluruh peserta

didik telah menampilkan sikap yang diharapkan.

Secara keseluruhan, pada penilaian sikap terjadi peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam menumbuhkan sikap positif peserta didik secara bertahap. Pada awalnya peserta didik masih belum terbiasa mengekspresikan sikap sesuai indikator, namun seiring dengan pembelajaran yang berulang dan menggunakan aktivitas kolaboratif seperti metode *Role Play*, peserta didik menjadi lebih terbuka, aktif, dan konsisten. Dengan demikian, hasil observasi ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berhasil membentuk karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan penilaian psikomotor, hasilnya menunjukkan pada aspek keaktifan, kekompakan, dan kerja sama terjadi peningkatan yang sangat baik. Pada pertemuan pertama, presentase psikomotor hanya mencapai 72,7% dengan kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih dalam tahap adaptasi terhadap metode pembelajaran *Role Play*, sehingga aspek keaktifan, kekompakan, dan kerjasama belum terlihat secara maksimal.

Pada pertemuan kedua, presentase penilaian psikomotor meningkat menjadi 82,6% dengan kategori baik. Peningkatan ini terlihat terutama pada aspek kekompakan yang mencapai 95,5%, sedangkan aspek keaktifan dan kerjasama masih berada pada kisaran 77,3% dan 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai

mampu berinteraksi lebih solid dalam kelompok, meskipun keterlibatan aktif dan kerjasama belum sepenuhnya merata pada semua peserta didik. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan capaian keseluruhan mencapai 97,0% dengan kategori sangat baik. Hampir seluruh peserta didik berhasil menunjukkan keaktifan, kekompakan, dan kerjasama secara maksimal, bahkan aspek kerjasama mencapai 97,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran *Role Play* mampu memfasilitasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, saling bekerja sama, serta menjaga kekompakan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, metode *Role Play* mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari kosakata bahasa Inggris, tetapi juga meningkatkan kemampuan interkultural.

2. Efektivitas Metode *Role Play* Terhadap Kemampuan Interkultural Dalam Bahasa Inggris Kelas V SDN Di Kota Cirebon

Terdapat efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon. Dapat diketahui dari hasil nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara metode *role play* terhadap kemampuan interkultural, maka hal ini menunjukkan terdapat efektivitas yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Pada tabel 4.9 terdapat nilai Sig 0.001, artinya $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat sebuah efektivitas yang bermakna terhadap efektivitas metode *Role Play*

terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 4.8 merupakan deskriptif statistik yang menunjukkan *mean* dari *pretest* adalah 46.00 dan *mean* dari *posttest* adalah 86.00 dari jumlah 22 peserta didik. Terdapat perbedaan dari nilai *mean posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* sehingga dapat dikatakan mengalami efektivitas. Berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan interkultural peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Play*.

Berdasarkan tabel 4.10 uji N-Gain bahwa peningkatan kemampuan interkultural setelah diberikan perlakuan nilai *meannya* adalah 0,7542 artinya nilai $g > 0,7$ maka nilai N-Gain dikategorikan tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *Role Play* efektif dalam meningkatkan kemampuan interkultural peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN di Kota Cirebon.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain per indikator, terlihat bahwa kemampuan interkultural peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode *Role Play*. Indikator pertama, peserta didik dapat menyebutkan makanan khas dari budaya lain dengan nilai N-gain 0,9375 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik terkait pengetahuan budaya. Pada awal pembelajaran, sebagian peserta didik masih keliru menyebutkan makanan dari

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

negara tertentu karena keterbatasan pengetahuan budaya. Namun setelah penerapan metode *Role Play* dengan dukungan media visual seperti gambar makanan dan minuman, peserta didik mampu mengenali makanan khas seperti sushi dari Jepang atau rendang dari Indonesia dan minuman khas seperti cendol dari Indonesia atau dalgona coffee dari Korea. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik meningkat ketika diberikan kesempatan mempraktikkan peran untuk mengenalkan makanan khas secara langsung. Penguasaan pengetahuan budaya merupakan aspek penting dari kemampuan interkultural (Byram, 2020). Metode *Role Play* mampu membantu peserta didik untuk memahami konsep lintas budaya secara kontekstual (Ginupit et al., 2023).

Pada Indikator kedua, peserta didik mampu menggunakan ekspresi rasa (*taste*) yang tepat dengan kosakata bahasa Inggris (*Sweet, spicy, sour, etc*) memperoleh nilai N-gain 0,8181818 dengan kategori peningkatan tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mempelajari kosakata, tetapi juga mampu menggunakannya dalam percakapan sederhana seperti "*Lemon is sour*" atau "*This Cendol ice tastes sweet*". Kendala yang dihadapi adalah kesulitan pengucapan dan penerapan dalam kalimat, terutama pada awal pembelajaran. Melalui simulasi percakapan antarbudaya dengan topik makanan, peserta didik berlatih menggunakan kosakata tersebut secara berulang. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan kedua, peserta didik sudah lebih percaya diri dalam menyampaikan ekspresi rasa. Hasil ini didukung oleh teori (Deardorff, 2006) yang menegaskan pentingnya keterampilan mendengarkan, mengamati, dan mengevaluasi dapat

menggunakan bahasa secara tepat dalam interaksi antarbudaya. Pembelajaran bahasa Inggris sejak dini memiliki peran penting dalam meningkatkan kesadaran antarbudaya peserta didik (Sya & Helmanto, 2020).

Indikator ketiga, peserta didik menunjukkan respek atau toleransi saat mendengar budaya lain dengan nilai N-gain 0,5384615, yang termasuk kategori peningkatan sedang. Beberapa peserta didik masih bercanda atau kurang memperhatikan ketika temannya presentasi memperkenalkan budaya lain. Sikap respek dan toleransi memerlukan proses pembiasaan lebih panjang dibandingkan penguasaan kosakata. Untuk mengatasi hal tersebut, peserta didik diberikan sesi refleksi nilai melalui diskusi makna menghormati perbedaan atau toleransi, menggunakan permainan yang menekankan kerja sama, serta melibatkan *peer assessment* agar peserta didik saling memberi umpan balik positif. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik sebagian masih pasif pada awal pembelajaran, pada pertemuan kedua dan ketiga mulai terlihat perubahan sikap yang lebih respek atau toleransi. Hal ini selaras dengan indikator kemampuan interkultural menurut (Deardorff, 2006) yang menempatkan sikap keterbukaan sebagai fondasi kemampuan interkultural. Sikap respek atau toleransi memerlukan proses pembiasaan sosial yang lebih lama dan berulang ini penting untuk membentuk sikap toleransi (Charlene, 2021).

Menurut penelitian (Hafriana et al., 2024) menemukan bahwa *Role Play* dapat meningkatkan kepercayaan diri, kejelasan berbicara, dan kemampuan interaksi verbal. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini karena peningkatan kepercayaan diri dan

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

keterampilan interaksi juga terbukti berdampak pada peningkatan toleransi, sikap menghargai budaya lain, serta kemampuan interkultural peserta didik.

Indikator keempat, peserta didik mampu berinteraksi dalam simulasi antarbudaya secara sopan dan kooperatif. Dengan nilai N-Gain 0,9607843 yang termasuk kategori peningkatan tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dapat berperan aktif dan menyesuaikan diri dalam interaksi kelompok. Pada awalnya, hambatan utama yang muncul adalah rasa malu dan kebingungan memainkan peran. Namun, peserta didik menjadi lebih percaya diri ketika diberikan arahan dan apresiasi setelah tampil. Hasil observasi memperlihatkan bahwa pada pertemuan ketiga hampir seluruh peserta didik menunjukkan kerjasama yang baik, berbicara dengan sopan, serta menghargai peran teman. Temuan ini sejalan dengan teori (Earley & Ang, 2006) yang menekankan bahwa kecerdasan budaya meliputi perilaku yaitu kemampuan menyesuaikan perilaku berdasarkan situasi budaya yang dihadapi, seperti mengubah nada suara, ekspresi wajah dan gaya komunikasi agar sesuai dengan norma budaya lain yang dapat dilatih melalui simulasi seperti *Role Play*.

Menurut penelitian (Dina M.A.S, 2024) menegaskan bahwa *Role Play* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V SD. Hal ini identik dengan penelitian ini yang juga dilaksanakan di kelas V, hanya saja penelitian sekarang memperluas aspek pengukuran sikap dan psikomotor pada kemampuan interkultural, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Indikator kelima, peserta didik mampu mengaitkan budaya lain dengan

pengalaman pribadinya, memperoleh nilai N-gain 0,7179487 dengan kategori peningkatan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat melakukan pengalaman pribadinya dengan menyatakan, "*I like spicy food, like Kimchi.*" Namun, beberapa peserta didik masih kesulitan pada awalnya karena belum terbiasa menghubungkan budaya asing dengan pengalaman sehari-hari. kemudian peserta didik diberikan pertanyaan pemantik seperti "Pernahkah kamu mencoba makanan dari negara lain?" untuk membantu peserta didik membangun keterkaitan. Dari hasil observasi, terlihat bahwa di pertemuan terakhir peserta didik lebih lancar menghubungkan pengalaman pribadi dengan budaya lain. Hal ini sesuai dengan aspek *metacognitive cultural intelligence* (Earley & Ang, 2006) yang menekankan pentingnya berpikir ulang dan merefleksikan pengalaman lintas budaya untuk memperkuat pemahaman interkultural.

Indikator keenam, peserta didik menunjukkan keingintahuan terhadap budaya lain melalui pertanyaan atau respon aktif, dengan nilai N-gain 0,625 yang termasuk kategori peningkatan sedang. Walaupun ada peningkatan, beberapa peserta didik masih pasif dan malu untuk bertanya. Pada pertemuan awal, hanya sedikit peserta didik yang mengajukan pertanyaan, namun jumlahnya bertambah pada pertemuan berikutnya setelah diberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik dan menggunakan media interaktif seperti gambar makanan. Peserta didik diberikan penghargaan atau apresiasi ketika aktif bertanya. Hal ini membantu meningkatkan keberanian peserta didik untuk menunjukkan rasa ingin tahu. Peserta didik dapat melakukan pengalaman pribadinya dengan menyatakan "*Can you teach me how to*

make sushi?” atau “*Can I try it one day?*”. Hasil observasi memperlihatkan bahwa rasa ingin tahu memang berkembang secara bertahap melalui pengalaman sosial yang berulang. Temuan ini sejalan dengan teori (Deardorff, 2006) yang menekankan bahwa rasa ingin tahu merupakan fondasi sikap interkultural. Pengalaman sosial berulang mendorong perkembangan keaktifan bertanya (Hennings, 2018). Diperkuat dengan penelitian (Charlene, 2021) yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan pendekatan rasa ingin tahu, seseorang akan memiliki akses pemahaman yang lebih baik tentang konsepsi mereka.

Diperkuat dengan penelitian (Saharani, 2022) menjelaskan pentingnya penerapan kepekaan interkultural dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, meskipun masih banyak kendala. Penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa pembelajaran interkultural perlu diintegrasikan secara lebih eksplisit. Dengan menggunakan metode *Role Play*, penelitian ini berhasil menjawab kendala tersebut dengan menciptakan pengalaman belajar langsung yang efektif bagi peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “**Efektivitas Metode *Role Play* Terhadap Kemampuan Interkultural Dalam Bahasa Inggris Kelas V SD N Di Kota Cirebon**”. Berdasarkan hasil penelitian dan melalui pengolahan data dan uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh, penerapan metode *role play* terhadap kemampuan

interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari terlaksananya seluruh proses pembelajaran yang sesuai dengan hasil observasi. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada penilaian sikap hasilnya menunjukkan 91% peserta didik mampu menunjukkan sikap berkebhinekaan global, beriman, kreatif, dan bernalar kritis dengan sangat baik. Pada penilaian psikomotor, hasilnya menunjukkan 97% peserta didik memperoleh nilai 100 pada aspek keaktifan, kekompakan, dan kerja sama terjadi peningkatan yang sangat baik. Dengan demikian, metode *role play* mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari kosakata bahasa Inggris, tetapi juga meningkatkan kemampuan interkultural.

2. Terdapat efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon. Dapat diketahui dari hasil nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara metode *role play* terhadap kemampuan interkultural, maka hal ini menunjukkan terdapat efektivitas yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Pada tabel 4.9 terdapat nilai Sig 0.001, artinya $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat sebuah efektivitas yang bermakna terhadap efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan interkultural dalam bahasa Inggris kelas V SDN di Kota Cirebon. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Berdasarkan tabel 4.10

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

uji N-Gain bahwa peningkatan kemampuan interkultural setelah diberikan perlakuan nilai meannya adalah 0,7542 artinya nilai $g > 0,7$ maka nilai N-Gain dikategorikan tinggi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, khususnya saat menggunakan metode *role play*. Dengan sering berlatih berbicara, keberanian, kelancaran, dan kemampuan dalam menyampaikan ide akan semakin meningkat.

2. Bagi Guru

Guru harus lebih aktif dan bisa memanfaatkan metode *Role Play* agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Guru sebaiknya tidak membatasi penggunaan metode *Role Play* hanya pada materi *taste*, tetapi dapat digunakan pada materi yang lain.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran inovatif, seperti media, ruang belajar yang kondusif, dan fasilitas pendukung lainnya. Dukungan ini akan membantu optimalisasi penerapan metode *role play* serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, T. N., Puspita, D. R., & Firdaus, M. I. (2025). *Pengaruh Metode Role playing terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa kelas V Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 02(03), 770–774.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta,.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif Journal of Education Research*. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i1.275>
- Charlene. (2021). *Intercultural Skills*. EPICUR. <https://epicur.edu.eu/ecosystems/in-tercultural-skills/>
- Deardorff, D. K. (2006). Identification and assessment of intercultural competence as a student outcome of internationalization. *Journal of Studies in International Education*. <https://doi.org/10.1177/1028315306287002>
- Dina M.A.S. (2024). *Pengaruh Model Role playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sdn Cilandak Barat 01*.
- Earley, C., & Ang, S. (2006). CQ: developing cultural intelligence at work. *Choice Reviews Online*. <https://doi.org/10.5860/choice.44-0406>

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

- Ginupit, C. E., Mamentu, M., & Rawung, M. (2023). PEMBELAJARAN INOVATIF ABAD 21 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. <https://doi.org/10.53682/jpeunima.v4i2s.8106>
- Hafriana, N., Yusuf, N., & Anwar, D. R. (2024). 2024 Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Efektivitas Teknik Role play Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Bagi Siswa 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin. 2(10), 149–152.
- Harhap, Dewani, & Fatma. (2024). Penerapan Metode Role play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. 4(6). <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- Hennings, J. (2018). What is Intercultural Competence and Why is it Important to Business? *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3240922>
- Herman, H., Silalahi, D. E., & Sinaga, Y. K. (2022). Collaborative Teacher and Students Sebagai Realisasi Pembelajaran Inovatif. *Indonesia Berdaya*. <https://doi.org/10.47679/ib.2023408>
- 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 Education*. <https://doi.org/10.51275/alim.v3i1.205>
- Kendra, C. (2024). Piaget's 4 Stages of Cognitive Development Explained. In *Verywellmind*.
- Kusnadi. (2018). *METODE PEMBELAJARAN KOLABORATIF Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe*. EDU PUBLISHER.
- Piaget, J. (2005). The Psychology of Intelligence and Education. *Childhood Education*. <https://doi.org/10.1080/00094056.1966.10727991>
- Pradana, A. A., & Sholihah, A. U. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas Iv Mi Thoriqotul Falah Talangkembar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Premiere : Journal Of Islamic Elementary Education*. <https://doi.org/10.51675/Jp.V1i1.44>
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar*.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)

DOI: 10.52188/jipda.v1i2.1826

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 5th ed.). Alfabeta.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.

Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>

Vega, N. De, Raharjo, R., & Susaldi, D. (2024). *Metode Dan Model Pembelajaran Inovatif: Teori & Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital*.
https://www.google.co.id/books/edition/METODE_MODEL_PEMBELAJARAN_INOVATIF_Teori/RZP7EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Kelebihan+Metode+Role+Playing&pg=PR5&printsec=Frontcover