

Implementasi metode bermain peran untuk melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual

Dinda Rahma Putri, Galih Fajar Fadillah*, Angga Eka Yuda Wibawa, Anni Nurul Hidayati
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail galihfajarf@staff.uinsaid.ac.id)

Abstract

Children with intellectual disabilities often experience significant barriers to verbal communication, including difficulties speaking, understanding messages, and participating in conversations. These problems impact their ability to establish social interactions and express their needs. This research aims to describe how the role-playing method is implemented to train verbal communication skills in children with intellectual disabilities. This study employed a qualitative, descriptive approach. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The research subjects consisted of one teacher and four students with mild intellectual disabilities at the junior high school level, selected through purposive sampling. Data validity was established through triangulation techniques. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results demonstrate that the role-playing method was implemented through eight systematic stages: scenario development, instruction, role selection, demonstration, activity implementation, guidance and reinforcement, post-activity discussion, and evaluation. This learning process helped children become more courageous in speaking, imitate simple expressions, and respond to conversation partners more effectively. These findings demonstrate that role-playing can be an appropriate learning approach for children with intellectual disabilities in the context of verbal communication training. Furthermore, this method proved effective in building confidence and encouraging active participation in learning activities.

Keywords: Verbal Communication, Role-Playing Method, Intellectual Disability

Abstrak

Anak disabilitas intelektual kerap mengalami hambatan dalam komunikasi verbal, seperti kesulitan berbicara, memahami pesan, dan merespons percakapan. Permasalahan ini berdampak pada kemampuan mereka dalam menjalin interaksi sosial dan menyampaikan kebutuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi metode bermain peran digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual. Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari satu guru dan empat anak tunagrahita ringan tingkat SMP yang dipilih secara purposive sampling. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik, analisis data dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasilnya menunjukkan implementasi metode bermain peran dilakukan melalui delapan tahap, yaitu penyusunan skenario, pemberian arahan, pemilihan peran, pemberian contoh, pelaksanaan kegiatan, bimbingan dan penguatan, diskusi pasca kegiatan, serta evaluasi. Proses pembelajaran ini mampu membantu anak menjadi lebih berani berbicara, menirukan ungkapan sederhana, serta merespon lawan bicara dengan lebih baik.

Kata Kunci: Komunikasi Verbal, Metode Bermain Peran, Anak Disabilitas Intelektual.

How to cite: Fadillah, G. F., Putri, D. R., Wibawa, A. E. Y., & Hidayati, A. N. (2025). Implementasi metode bermain peran untuk melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual. *Journal of Profession Education*, 5(1), 29–40. <https://doi.org/10.53088/jpe.v5i1.2421>



1. Pendahuluan

Komunikasi merupakan salah satu keterampilan fundamental yang harus dimiliki setiap individu untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Melalui komunikasi, seseorang dapat menyampaikan ide, perasaan, kebutuhan, maupun pendapatnya kepada orang lain dengan jelas dan bermakna. Komunikasi terbagi menjadi dua bentuk utama, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal dianggap lebih kompleks karena membutuhkan kemampuan memahami bahasa, menyusun kalimat yang gramatis, serta menyampaikan pesan secara lisan dengan intonasi yang tepat agar dapat diterima dan dipahami lawan bicara. Bagi anak yang berkembang secara normal, kemampuan komunikasi verbal biasanya berkembang seiring dengan usia, stimulasi lingkungan, dan interaksi sosial yang konsisten. Namun, bagi anak dengan kebutuhan khusus, khususnya anak dengan disabilitas intelektual, perkembangan komunikasi verbal sering kali mengalami hambatan serius yang memerlukan intervensi khusus dan dukungan pembelajaran yang sistematis (Salamah et al., 2022).

Disabilitas intelektual merupakan kondisi keterbatasan signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang muncul sebelum usia 18 tahun (American Psychiatric Association, 2013). Anak disabilitas intelektual, terutama kategori ringan, umumnya memiliki kemampuan kognitif dan bahasa yang lebih lambat dibandingkan anak seusianya, yang mengakibatkan kesulitan dalam memahami instruksi kompleks, mengungkapkan kebutuhan, dan berpartisipasi dalam percakapan sosial (Yuliana, Hartati, & Wijaya, 2023). Menurut data Badan Pusat Statistik (2023), jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai lebih dari 22 juta jiwa, dengan sebagian signifikan merupakan anak-anak dengan kebutuhan khusus yang mengenyam pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB). Dari jumlah tersebut, anak dengan disabilitas intelektual menempati proporsi yang cukup besar, menunjukkan bahwa permasalahan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual merupakan isu penting yang membutuhkan perhatian serius dari pemerintah, pendidik, dan masyarakat luas. Di tingkat lokal, khususnya di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi, terdapat beberapa anak dengan disabilitas intelektual ringan tingkat SMP yang mengalami hambatan komunikasi verbal cukup signifikan, di mana mereka kerap mengalami kesulitan dalam mengucapkan kalimat sederhana, merespons instruksi guru, dan memulai percakapan dengan teman sebaya (Observasi lapangan, 2025).

Upaya untuk melatih keterampilan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual membutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif dan sosial-emosional mereka. Salah satu metode yang telah terbukti efektif adalah metode bermain peran (*role playing*). Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu yang mirip dengan kehidupan nyata, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung dan konkret. Melalui peran tersebut, anak dilatih untuk berbicara, mengekspresikan diri, memahami perspektif orang lain, serta merespons sesuai konteks sosial yang dihadapi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977), yang menekankan bahwa individu belajar melalui observasi, imitasi, dan modeling

perilaku model. Dalam konteks ini, anak disabilitas intelektual dapat belajar menirukan ucapan, ekspresi, dan respon yang dicontohkan oleh guru maupun teman sebayanya melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan penuh penguatan positif. Proses modeling yang terjadi dalam bermain peran memberi pengalaman langsung bagi anak untuk mempraktikkan komunikasi verbal dalam suasana yang menyenangkan, aman, dan tidak menegangkan, sehingga anak merasa nyaman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan.

Metode bermain peran juga didukung oleh konsep psychodrama dan sociodrama yang diperkenalkan oleh Moreno (1953), yang memandang bermain peran sebagai media latihan sosial yang memungkinkan individu mengekspresikan diri, memahami perspektif orang lain, dan membangun keterampilan sosial yang esensial. Penelitian empiris menunjukkan bahwa implementasi *role playing* telah terbukti meningkatkan keberanian berbicara anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusi (Fonda, 2023). Dengan melibatkan anak secara langsung dalam pengalaman belajar mampu membantu anak mengatasi hambatan komunikasi verbal pada anak disabilitas intelektual, meskipun memerlukan waktu, kesabaran, dan penguatan konsisten dari pendidik (Rahma et al., 2025).

Meskipun metode bermain peran telah banyak diterapkan di berbagai konteks pendidikan, penelitian yang secara khusus dan mendalam mendeskripsikan implementasinya untuk melatih komunikasi verbal pada anak disabilitas intelektual masih sangat terbatas, khususnya di tingkat SMP di Sekolah Luar Biasa. Sebagian besar penelitian terdahulu menyoroti aspek akademik atau keterampilan sosial secara umum, sementara komunikasi verbal sebagai keterampilan dasar justru jarang menjadi fokus utama investigasi ilmiah. Padahal, komunikasi verbal merupakan pintu utama bagi anak untuk dapat mengakses pengetahuan, membangun hubungan sosial yang bermakna, mengekspresikan kebutuhan, dan mengembangkan kemandirian yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari mereka (Yuliana et al., 2023). Kesenjangan penelitian ini menjadi alasan penting untuk melakukan penelitian yang komprehensif dan kontekstual tentang bagaimana guru secara praktis mengimplementasikan metode bermain peran, apa respons anak terhadap metode tersebut, serta dampak konkret terhadap perkembangan kemampuan komunikasi verbal anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan secara mendalam dan sistematis bagaimana implementasi metode bermain peran dapat melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual di Sekolah Luar Biasa. Tujuan utama penelitian adalah untuk: (1) memahami dengan detail bagaimana guru merancang dan melaksanakan metode bermain peran dalam pembelajaran; (2) mengidentifikasi tahapan dan prosedur pembelajaran yang diterapkan guru; (3) mengetahui respons anak terhadap metode bermain peran; serta (4) menggali dampak konkret metode tersebut terhadap perkembangan kemampuan komunikasi verbal anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat dan kontekstual, bagi sekolah sebagai dasar pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif

terhadap kebutuhan individual anak, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan rujukan untuk memperluas kajian tentang pembelajaran anak disabilitas intelektual.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan mendasar: bagaimana implementasi metode bermain peran dilakukan dalam pembelajaran anak disabilitas intelektual di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi? Sejauh mana metode tersebut dapat membantu melatih kemampuan komunikasi verbal mereka? Dan faktor-faktor apa saja yang mendukung atau menghambat efektivitas implementasi metode ini? Pertanyaan-pertanyaan ini penting untuk dijawab agar pembelajaran di sekolah luar biasa tidak hanya berfokus pada aspek kognitif semata, tetapi juga memberikan perhatian serius pada keterampilan komunikasi sebagai bekal penting bagi kehidupan sosial dan mandiri anak di masa depan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena permasalahan yang diteliti lebih menekankan pada pemahaman mendalam tentang makna, proses, dan konteks daripada pengukuran angka atau statistik. Penelitian dilaksanakan di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi, sebuah sekolah khusus yang melayani anak-anak dengan berbagai jenis disabilitas, termasuk disabilitas intelektual. Subjek penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan subjek berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Kriteria subjek penelitian adalah sebagai berikut: (1) guru yang mengajar kelas SMP di sekolah tersebut dan memiliki pengalaman mengajar anak disabilitas intelektual minimal tiga tahun; (2) anak dengan diagnosa disabilitas intelektual ringan tingkat SMP (usia 12-15 tahun) yang mengalami hambatan komunikasi verbal namun menunjukkan potensi pembelajaran; (3) anak yang masih aktif mengikuti pembelajaran di sekolah; (4) orang tua/wali anak memberikan persetujuan untuk berpartisipasi dalam penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, subjek penelitian terdiri dari satu guru bernama Ibu Siti Marfiah (nama disamarkan) yang mengajar di kelas SMP dan empat orang anak siswa laki-laki berusia 13-14 tahun dengan disabilitas intelektual ringan.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan detail tentang implementasi metode bermain peran. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan metode bermain peran dalam kelas. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan orang tua anak. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan menggunakan panduan pertanyaan yang fleksibel namun tetap fokus pada topik penelitian. Jumlah wawancara dilakukan sebanyak 8 kali dengan guru (2 kali) dan orang tua (6 kali, masing-masing orang tua anak). Setiap sesi wawancara berlangsung 30-45 menit dan direkam dengan izin partisipan untuk memastikan keakuratan data. Adapun dokumentasi meliputi: (1) rencana pembelajaran yang disusun guru; (2) skenario atau naskah bermain peran yang digunakan; (3) daftar absensi siswa; (4) hasil penilaian/rapor anak terkait perkembangan komunikasi; (5) foto dan video

dokumentasi kegiatan pembelajaran (dengan izin); (6) catatan anekdot guru tentang perkembangan anak. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (1994), yang meliputi tiga tahapan utama yang saling terhubung: Reduksi Data, penyajian data dan kesimpulan. Dalam Reduksi data peneliti melakukan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang dikumpulkan dari instrumen dan subjek penelitian. Dalam penyajian data peneliti mengorganisir data yang telah direduksi ke dalam bentuk yang mudah dipahami dan disajikan dalam narasi, tabel, atau matriks. Penyajian data dilakukan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan tema-tema utama yang muncul dari hasil analisis, seperti tahapan-tahapan pelaksanaan bermain peran, respons anak, faktor pendukung, dan hambatan pembelajaran. Penarikan kesimpulan adalah tahap akhir dari analisis data, di mana peneliti merumuskan temuan akhir berdasarkan data yang telah dianalisis. Kesimpulan disusun dengan cara mengaitkan temuan-temuan spesifik dengan pertanyaan penelitian dan teori yang dijadikan landasan konseptual. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan hati-hati dan didukung oleh bukti-bukti kuat dari data yang telah diverifikasi melalui tahap-tahap analisis sebelumnya.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik triangulasi teknik sebagaimana yang direkomendasikan oleh Patton dalam Moleong (2019). Triangulasi teknik dilakukan dengan cara memeriksa konsistensi dan keselarasan informasi yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah akurat dan valid.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bermain peran di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi dilaksanakan oleh guru melalui tahapan yang sistematis. Proses ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui dialog sederhana, tetapi juga melatih keberanian mereka dalam menyampaikan ide secara lisan. Secara keseluruhan, guru melaksanakan delapan tahap kegiatan, yaitu penyusunan skenario, pemberian arahan, pemilihan peran, pemberian contoh, pelaksanaan kegiatan, bimbingan dan penguatan, diskusi pasca kegiatan, serta evaluasi.

Guru menerangkan kepada anak-anak sekilas tentang metode

Pada tahap awal, guru mulai dengan memberikan pemahaman sederhana tentang apa itu bermain peran. Penjelasan tidak menggunakan istilah yang rumit, tetapi dengan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami anak. Misalnya, guru bisa mengatakan bahwa mereka akan bermain pura-pura menjadi orang lain seperti menjadi dokter, penjual, pembeli, atau teman. Tujuan tahap ini adalah agar anak memiliki gambaran awal sehingga mereka tidak bingung saat kegiatan dimulai. Guru juga menggunakan contoh nyata, misalnya dengan mencontohkan ekspresi atau dialog singkat, supaya anak lebih cepat menangkap maksudnya.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

Setelah anak mendapat gambaran tentang bermain peran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan kalimat yang sederhana. Misalnya: "Hari ini kita akan belajar berbicara dengan teman lewat bermain dokter-dokteran." Tujuan yang dijelaskan bukan sekadar untuk mencapai kompetensi kurikulum, tapi lebih ke arah melatih anak agar berani bicara, mampu mengucapkan kalimat sederhana, dan memahami giliran berbicara dalam percakapan. Dengan begitu, anak tahu bahwa kegiatan ini bukan hanya bermain biasa, tetapi ada tujuan komunikasi verbal yang ingin dicapai.

Menyusun naskah sederhana atau skenario peran

Guru kemudian menyiapkan naskah atau alur cerita yang sangat sederhana. Misalnya skenario "berbelanja di warung," guru membuat percakapan singkat antara penjual dan pembeli:

Pembeli: "Bu, saya mau beli roti."

Penjual: "Ini rotinya. Mau beli yang mana?"

Naskah dibuat ringkas, dengan kalimat singkat dan kosakata sehari-hari agar mudah dipahami. Jika anak kesulitan mengingat, guru bisa menuliskan kalimat di papan tulis atau menyiapkan kartu peran dengan kalimat singkat yang bisa anak baca atau hafalkan.

Menentukan peran dan membagi anak sesuai karakter

Guru menentukan peran berdasarkan kemampuan anak. Anak yang lebih lancar bicara bisa diberi peran yang lebih banyak dialog, sementara anak yang sulit berkomunikasi diberi peran lebih sederhana. Pembagian ini penting agar setiap anak bisa berpartisipasi sesuai kemampuannya, sehingga tidak ada yang merasa kesulitan berlebihan. Selain itu, guru juga memastikan bahwa anak mendapat giliran berbeda di kesempatan lain, sehingga setiap anak mengalami berbagai peran.

Anak melakukan permainan peran dengan arahan guru

Pada tahap pelaksanaan, anak mulai memainkan perannya sesuai skenario. Guru memberi arahan langsung apabila anak lupa dialog, salah ucap, atau kehilangan fokus. Misalnya, guru bisa menyebutkan kata kunci atau memberi kode dengan gerakan tangan. Pada tahap ini, guru juga memberi penguatan positif seperti tepuk tangan atau pujian singkat ("Bagus, coba ulang lagi") agar anak merasa percaya diri. Hal yang ditekankan adalah keberanian anak mengucapkan kalimat meskipun masih sederhana, bukan hanya ketepatan naskah.

Kelas melakukan evaluasi bersama terhadap jalannya peran

Setelah permainan selesai, guru mengajak anak-anak untuk menilai jalannya peran dengan cara sederhana, misalnya bertanya: "Tadi temanmu bilang apa waktu jadi penjual?" atau "Bagaimana caranya temanmu menyapa pembeli?" Evaluasi ini membantu anak untuk mengingat kembali dialog yang diucapkan dan melatih mereka untuk mendengarkan serta merespon.

Guru memberikan penguatan serta menyimpulkan Pelajaran

Guru kemudian memberikan penguatan berupa pujian, semangat, dan motivasi kepada anak. Guru menegaskan kembali hal-hal positif yang sudah dilakukan anak, seperti: "Bagus sekali kamu sudah berani bicara lantang" atau "Kamu sudah bisa menyebutkan kata dengan jelas." Penguatan ini membuat anak merasa dihargai dan termotivasi untuk mencoba lagi.

Diskusi, tanya jawab, dan penarikan Kesimpulan

Sebagai tahap akhir, guru mengajak anak untuk diskusi ringan mengenai pengalaman mereka. Misalnya bertanya: "Bagaimana rasanya jadi penjual?" atau "Kalau belanja di warung, apa yang harus kita katakan dulu?" Dari diskusi ini, anak belajar bahwa bermain peran tadi ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka bisa menerapkan keterampilan komunikasi verbal di luar kelas. Guru kemudian menyimpulkan kegiatan dengan kalimat yang sederhana: "Hari ini kita belajar berbicara dengan teman lewat bermain peran. Kalau mau membeli sesuatu, kita harus bilang dengan jelas supaya dimengerti."

Hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan positif pada anak setelah beberapa kali mengikuti kegiatan. Anak yang awalnya hanya mengangguk mulai bisa mengucapkan satu kalimat penuh, sementara anak yang awalnya hanya mengulang kata perlahan kini lebih lancar menirukan dialog. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bermain peran berhasil membantu anak menjadi lebih percaya diri, berani mengucapkan kalimat sederhana, serta lebih responsif terhadap percakapan. Meskipun belum sepenuhnya lancar, peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat menjadi strategi efektif untuk melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bermain peran di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi dilakukan melalui delapan tahap, yaitu penyusunan skenario, pemberian arahan, pemilihan peran, pemberian contoh, pelaksanaan kegiatan, bimbingan dan penguatan, diskusi pasca kegiatan, serta evaluasi. Tahapan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menekankan bahwa proses belajar dapat terjadi melalui observasi, peniruan, dan modeling. Dalam konteks bermain peran, anak disabilitas intelektual memiliki kesempatan untuk mengamati guru atau teman sebaya sebagai model, kemudian menirukan perilaku verbal yang ditampilkan dalam situasi yang terstruktur dan mendapat penguatan langsung. Proses pembelajaran berbasis pengalaman langsung ini terbukti mampu membantu anak melatih kemampuan komunikasi secara bertahap dan bermakna (Fonda, 2023).

Implementasi bermain peran juga selaras dengan pandangan Moreno (1953) yang memperkenalkan psychodrama dan sociodrama sebagai media latihan sosial melalui peran. Menurut Moreno, bermain peran dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan diri, memahami perspektif orang lain, serta membangun keterampilan sosial. Dalam konteks penelitian ini, anak disabilitas intelektual yang awalnya enggan berbicara akhirnya mampu mengekspresikan diri melalui peran sederhana seperti penjual dan

pembeli. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman dan mendukung, di mana anak tidak merasa terancam oleh kesalahan yang mungkin terjadi.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Shaftel dan Shaftel (1967) yang menyatakan bahwa *role playing* mampu menanamkan nilai sosial dan melatih keterampilan komunikasi anak. Guru yang memberikan contoh dialog, intonasi, dan ekspresi secara langsung terbukti membantu anak memahami konteks percakapan, meskipun mereka masih terbatas dalam kosakata. Observasi menunjukkan bahwa anak yang awalnya hanya mengangguk kepala dapat mulai menirukan kalimat sederhana setelah diberikan contoh oleh guru.

Penelitian Fonda (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan keberanian berbicara anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi. Hasil serupa juga terlihat dalam penelitian ini, di mana anak dengan disabilitas intelektual menunjukkan peningkatan keberanian berbicara, meskipun kalimat yang diucapkan masih sederhana. Perbedaan utama adalah konteks kebutuhan khususnya, Fonda fokus pada anak meneliti anak di sekolah inklusi reguler, sedangkan penelitian ini menekankan pada ASD sementara penelitian ini berfokus pada anak di sekolah luar biasa dengan hambatan komunikasi yang lebih signifikan.

Midut et al. (2025) dalam penelitiannya tentang metode bermain peran menemukan bahwa metode ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Perbandingan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun memiliki fokus yang berbeda, menekankan kreativitas sementara penelitian ini menekankan komunikasi verbal, keduanya membuktikan efektivitas *role play* dalam meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran dan mengurangi kekhawatiran akan kesalahan. Pembelajaran konkret melalui *role play* memberikan ruang bagi anak untuk aktif, melakukan *trial-and-error*, serta menerima penguatan segera dari guru, yang semuanya adalah elemen penting dalam pembelajaran anak disabilitas intelektual (Rahma et al., 2025).

Dari perspektif komunikasi interpersonal, menekankan pentingnya keterampilan komunikasi anak berkebutuhan khusus untuk dapat diterima di lingkungan sosial dan menjalin hubungan yang sehat (Junaidin & Firdaus, 2025). Hasil penelitian ini mendukung temuan tersebut, karena melalui *role play* anak tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga belajar merespons orang lain sesuai konteks, memahami peran sosial dalam percakapan, dan mengembangkan empati. Misalnya, ketika berperan sebagai penjual, anak harus menjawab pertanyaan pembeli dengan kalimat tertentu, yang melatih kemampuan mereka memahami peran sosial dan merespons secara kontekstual (Yuliana et al., 2023).

Strategi pembelajaran komunikasi verbal untuk anak disabilitas dapat diupayakan melalui beberapa cara termasuk mengombinasikan beberapa strategi eksplisit, penguatan, dan latihan berulang memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana guru menggunakan

demonstrasi eksplisit (menunjukkan contoh dialog), penguatan verbal dan nonverbal (pujian, tepak tangan), serta kesempatan latihan berulang (bermain peran di beberapa kesempatan). Pentingnya pendekatan diferensiasi dalam pengajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif, sehingga pendidik dapat mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan siswa khusus termasuk siswa dengan kebutuhan khusus (Amahoru et al., 2024)

Penelitian De Chambrier et al (2025) menambahkan mengenai profil komunikasi dan bahasa lisan/tulisan anak dengan disabilitas intelektual pengguna AAC menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi, kosakata reseptif, dan pemahaman kalimat berkorelasi positif dengan kemampuan membaca dan menulis, serta menegaskan pentingnya intervensi yang eksplisit, kontekstual, dan berulang untuk mengembangkan repertoar komunikasi mereka. Hal ini selaras dengan hasil penelitian di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi yang menekankan bahwa pengalaman komunikasi konkret melalui delapan tahap bermain peran yang dimulai dari penyusunan skenario hingga evaluasi memberikan kesempatan bagi anak disabilitas intelektual untuk memperluas repertoar komunikasi verbal mereka secara bertahap dalam konteks yang aman, menyenangkan, dan sesuai karakteristik perkembangan mereka.

Relevan dengan pembahasan, penelitian ini juga menemukan faktor pendukung keberhasilan implementasi metode *role play*. Faktor pendukung utamanya adalah kreativitas guru dalam menyiapkan skenario yang sederhana dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. . Guru yang mampu memberikan contoh dialog dengan jelas, intonasi yang tepat, dan ekspresi yang bermakna membuat anak lebih mudah memahami dan menirukan. Kedua, suasana kelas yang kondusif, penuh humor, dan bebas dari tekanan atau kritikan negatif mendorong anak untuk berani mencoba. Ketiga, dukungan dan perhatian guru yang konsisten, termasuk memberikan penguatan positif segera setelah anak melakukan usaha, terbukti meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak. Keempat, keterlibatan teman sebaya dalam pembelajaran menciptakan rasa aman dan mendorong anak untuk belajar dari model sesama teman.

Di luar konteks disabilitas intelektual, bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan kompetensi komunikasi dalam berbagai pengaturan pendidikan, yang menguatkan landasan teoritis penggunaan metode ini pada anak berkebutuhan khusus. Dharmayanti et al. (2025), misalnya, menemukan bahwa teknik *role playing* secara signifikan meningkatkan kompetensi komunikasi antarbudaya mahasiswa melalui simulasi situasi sosial yang menuntut kemampuan menyimak, merespons, dan menyesuaikan ekspresi verbal dengan konteks lawan bicara.

Hal yang perlu diperhatikan adalah keterbatasan dalam metode *role play* yang telah dilakukan. Pertama, keterbatasan kosakata anak membuat mereka kesulitan mengucapkan kalimat kompleks, sehingga guru harus terus menyederhanakan pesan. Kedua, rendahnya daya konsentrasi anak disabilitas intelektual menyebabkan mereka mudah teralih perhatian, memerlukan arahan ulang dari guru. Ketiga, rasa malu atau

takut yang masih kuat membuat beberapa anak ragu untuk berbicara, sehingga memerlukan penguatan dan dorongan berulang kali. Keempat, keterbatasan waktu pembelajaran membuat guru tidak selalu bisa memberikan kesempatan latihan berulang kepada setiap anak. Anidi dan Anliana (2022) menambahkan Anak disabilitas intelektual senantiasa munculnya kecemasan, ketakutan dan kekhawatiran serta kegelisahan (Anidi & Anlianna, 2022). Sehingga anak disabilitas intelektual membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih intensif, berulang, dan penuh kesabaran agar dapat berkembang optimal. Untuk mengatasi hambatan ini, guru dapat meningkatkan frekuensi bermain peran, memberikan peran yang lebih sederhana terlebih dahulu, serta melibatkan keluarga dalam memperkuat pembelajaran di rumah (Elita et al., 2025).

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi metode bermain peran untuk melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif dan sosial-emosional anak disabilitas intelektual. Implementasi metode ini dilakukan melalui delapan tahap yang sistematis dan terstruktur dengan baik, yaitu penyusunan skenario, pemberian arahan, pemilihan peran, pemberian contoh, pelaksanaan kegiatan, bimbingan dan penguatan, diskusi pasca kegiatan, serta evaluasi. Penerapan tahapan-tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berbicara dalam suasana yang menyenangkan, konkret, dan interaktif. Anak dilatih untuk menirukan dialog sederhana melalui proses observasi dan imitasi terhadap model (guru dan teman), merespons lawan bicara secara kontekstual, dan berpartisipasi aktif dalam simulasi kehidupan nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti beberapa kali kegiatan bermain peran, anak menunjukkan perkembangan positif berupa peningkatan keberanian berbicara, kelancaran dalam mengucapkan kalimat sederhana, serta kemampuan merespons percakapan dengan lebih baik.

Dengan demikian, metode bermain peran dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai bagi guru di sekolah luar biasa untuk melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual. Metode ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan komunikasi verbal secara langsung, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian mengekspresikan diri, keterampilan sosial, dan motivasi belajar yang sangat penting bagi kehidupan sosial, akademik, dan mandiri anak di masa depan. Sehingga metode bermain peran dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bagi guru di sekolah luar biasa untuk melatih kemampuan komunikasi verbal anak disabilitas intelektual. Metode ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, serta keterampilan sosial yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari anak.

Referensi

- Amahoru, A., Judijanto, L., Fauzi, M. S., Ayu, D. H., & Anwar, R. N. (2024). Psikologi Pendidikan dalam Inklusi Siswa Berkebutuhan Khusus di Era Digital: Studi Literatur tentang Membangun Lingkungan Belajar yang Responsif. *Ekasakti Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 4(1), 182-189.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Anidi, & Anlianna. (2022). Permasalahan Anak Disabilitas Intelektual dan Disabilitas Mental di Sekolah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 233–243. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i3.134>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik penyandang disabilitas di Indonesia 2023*. Jakarta: BPS.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- de Chambrier, A. F., Meuli, N., Martinet, C., Linder, A. L., & Sermier Dessemontet, R. (2025). Exploring profiles in communication, receptive oral and written language among children with intellectual disability who use AAC: a cluster analysis. *International Journal of Developmental Disabilities*, 1-12. <https://doi.org/10.1080/20473869.2025.2597841>
- Dharmayanti, P. A., Paramartha, W. E., Lestari, L. P. S., Halida, H., & Fakaruddin, F. N. (2025). Role-playing Techniques to Improve Intercultural Communication Competence. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(2), 352-360. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.2201>
- Elita, S. N., Susanto, E., Kholiq, R., & Mutiah, I. (2025). Analisis Peran Guru dalam Menyesuaikan Strategi Pembelajaran Siswa Tunagrahita di SLB Negeri Saronggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.59829/f322s331>
- Fonda, N. J. (2024). The Application of Visual Social Story and Role Play Interventions to Improve Social Communication in Adolescents with Autism Spectrum Disorder at Slb Harapan Bunda Surabaya. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 7(2), 49–56. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v7n2.p49-56>
- Junaidin, & Firdaus. (2025). Komunikasi Interpesonal Guru Dengan Siswa dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa (SLB) Kartika Sari Rontu. 5(6). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v5i6.551>
- Midut, N., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 258 - 282. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8754>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (37th ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moreno, J. L. (1953). *Who shall survive? Foundations of sociometry, group psychotherapy, and sociodrama*. New York: Beacon House.

- Rahma, A. N., Kusumaningsih, Y., Patuzahra, S., Widya, R., & Iqbal, M. (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kosakata Berbahasa Anak Tunagrahita Melalui Pembelajaran Mencocokkan Gambar Di Sib C Musdalifah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 213-223. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6635>
- Salamah, I. S., Juhanaini, & Susetyo, B. (2022). Kemampuan Bicara Siswa Disabilitas Intelektual. In *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC)*, 6(1), 286-290.
- Shaftel, F., & Shaftel, G. (1967). *Role playing for social values: Decision making in the social studies*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta