

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah

Chairunnisa Lubis¹, Sahkholid Nasution²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

¹cchairunnisalubis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi, keterampilan berbicara mayoritas siswa kelas V di MIS Nurul Hadina masih terlihat dalam proses belajar mengajar di kelas, siswa cenderung pasif, ragu-ragu, gugup, malu dan kurang aktif dalam mengekspresikan pemikirannya melalui komunikasi yang baik dengan kata lain kurangnya keterampilan dalam berbicara. Oleh karena itu perlu upaya guru dalam mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar, salah satunya yaitu memilih metode pembelajaran yang tepat dan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik, yaitu menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif bentuk eksperimen jenis *Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest Design*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V MIS Nurul Hadina dengan jumlah 24 orang siswa dan sekaligus menjadi sample dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial yang digunakan yaitu menggunakan rumus statistik tes "t" *dependent* dengan rumus *Paired Sampel t test* untuk menguji hipotesis dengan berbantuan aplikasi SPSS. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan metode konvensional dengan menggunakan metode *Role Playing*, dimana nilai rata-rata menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dibanding penerapan metode konvensional. Adanya pengaruh tersebut didukung oleh data nilai rata-rata atau mean pada pre-test adalah 68,33. Kemudian pada post-test diketahui nilai rata-rata atau mean 81,95. Hasil lain menunjukkan adanya pengaruh pada hasil uji hipotesis atau uji paired sampel test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Kesimpulannya, *Role Playing* terbukti sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Akhyar, 2019). Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis Mufid & Doyin (2017). Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Pengajaran keterampilan berbahasa, sesuai dengan namanya, bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik Puryanto & Ngurah Japa (2021).

Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, terampil menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar (Kusumawati, 2018). Keterampilan - keterampilan tersebut dapat dikembangkan dengan jalan praktik dan latihan yang berkelanjutan Zulheddi, Hanum et al. (2021). Peningkatan keterampilan berbahasa tersebut dilakukan secara terpadu, kontekstual, dan fungsional dengan fokus pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara berganti-ganti dan berkaitan Nasution et al. (2023). Sebagai bentuk penggunaan Bahasa, berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Hermawan, 2018). Sebagaimana berbicara merupakan kegiatan yang bersifat aktif dan produktif, kemampuan berbicara menuntut penguasaan terhadap beberapa aspek dan kaidah penggunaan Bahasa (Rahmaini, n.d.). Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif Kurniati et al. (2019).

Keterampilan berbicara memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan Padmawati et al. (2019). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mendasar bagi peserta didik Anas & Sapri (2022). Di Sekolah Dasar, keterampilan berbicara harus siswa kuasai, sebab kemampuan ini berhubungan langsung dengan semua proses belajar Aufa et al. (2020). (Slamet, 2019) menjelaskan, dalam kehidupan suatu masyarakat dijumpai persentase porsi keterampilan berbahasa, diantaranya menyimak sebesar 42%, keterampilan berbicara 32%, keterampilan membaca 15%, dan keterampilan menulis sebesar 11%. Berdasarkan data tersebut, diketahui keterampilan berbicara termasuk keterampilan berbahasa dengan persentase tinggi, yakni sebesar 32%. Keterampilan berbicara secara umum bertujuan sebagai alat komunikasi, dalam kegiatan belajar apabila terdapat siswa yang pasif berbicara akan kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran Aufa et al. (2020). Oleh karena itu, peranan berbicara sangat besar, baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Deliyana & Fitriani (2019) berpendapat bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang terdapat dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain Rizka et al. (2021). Terdapat faktor pendorong keterampilan berbicara, yaitu : (1) siswa yang memiliki kepercayaan diri dalam kegiatan berbicara tidak akan merasa takut, cemas dan ragu saat siswa diminta berbicara untuk menyampaikan ide, gagasan, pendapat dan melakukan presentasi di depan kelas atau orang banyak; (2) lingkungan rumah dan keluarganya; (3) pergaulan sehari-hari siswa dengan teman sebayanya, mampu mempengaruhi siswa agar aktif dan tanggap dalam melakukan kegiatan berbicara dan berkomunikasi Rohana & Intiana (2023). Adapun faktor - faktor yang mempengaruhi kurangnya keterampilan berbicara siswa, yaitu : (1) siswa kurang aktif dalam pembelajaran berbicara karena metode yang digunakan oleh guru masih kurang inovatif; (2) evaluasi untuk pembelajaran berbicara jarang dilakukan sehingga siswa tidak terbiasa untuk berlatih berbicara dan menganggap kegiatan berbicara itu mudah; (3) dalam berbicara di depan kelas siswa kurang mampu mengorganisasikan sehingga pembicaraan menjadi berbelit-belit; (4) dalam kegiatan berbicara siswa masih merasa tegang, malu, gugup, kurang rileks, sehingga mengakibatkan tidak percaya diri pada siswa Rambe et al. (2023). Dengan demikian, keterampilan berbicara perlu diajarkan sejak dini agar siswa memiliki rasa percaya diri untuk berbicara dalam menjalin komunikasi sebagai syarat untuk mentransfer ilmu baik di lingkungan sekolah maupun di dalam masyarakat.

Pada pembelajaran abad ke-21 salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu kemampuan berkomunikasi secara efektif Etistika Yuni Wijaya et al. (2016). Rendahnya

keterampilan berbicara siswa berakibat pada kesulitan siswa dalam mengungkapkan suatu ide, gagasan, dan pendapat, sehingga mengalami kesulitan untuk berkomunikasi, bertanya, menjelaskan, dan menafsirkan makna pembicaraan Puryanto & Ngurah Japa (2021). Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan data penelitian *Program For International Student Assesment (PISA)* tahun 2023, dimana Indonesia berada di peringkat 68 dari 81 negara dengan skor Matematika (397), Sains (398), dan Membaca (371) Hewi & Shaleh (2020). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca berada pada peringkat terendah dibandingkan kemampuan Matematika dan Sains. Membaca memiliki hubungan erat dengan keterampilan berbicara, (Tarigan, 2021) menjelaskan bahwa, membaca membantu meningkatkan Bahasa lisan siswa, misalnya kesadaran terhadap istilah baru, dan penggunaan kata yang tepat. Berdasarkan data dan pendapat ahli, keterampilan berbicara menunjang kegiatan belajar siswa. Sebab, berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi.

Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tepat sebagai salah satu pembelajaran yang memfokuskan pengajaran keterampilan berbicara. Guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, keberhasilan dalam pemahaman pembelajaran siswa ditentukan oleh pengajaran guru di kelas Nikmah et al. (2020). Guru memiliki rancangan dan inovasi yang membutuhkan keterampilan dalam mengembangkannya. Dengan demikian, guru akan berusaha agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan berhasil, yakni dalam pengajaran Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bagaimana dan apapun bentuk persiapan yang digunakan guru, sejatinya diorientasikan pada satu syarat utama, yaitu menarik sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini perlu diperhatikan oleh guru agar siswa dapat lebih lancar dan fasih dalam berbicara.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V MIS Nurul Hadina, diperoleh fakta bahwa ditemukannya permasalahan masih terlihat dalam proses belajar mengajar di kelas, pembelajaran terfokus pada guru dengan penyampaian materi didominasi dengan berceramah dan tanya jawab, dari pihak siswa cenderung pasif, kurang aktif dalam mengekspresikan pemikirannya melalui komunikasi yang baik saat guru meminta mereka berpendapat dan menjawab pertanyaan dengan kata lain kurangnya keterampilan dalam berbicara. Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan wali kelas V, diketahui guru menyadari bahwa terdapat siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang kurang. Jika peneliti melihat pandangan tersebut, mengapa terjadi demikian, banyak faktor bukan hanya metode saja yang mempengaruhinya seperti kurang cakupannya guru dalam mengembangkan media, strategi, model, dan pendekatan dalam pengajaran, hal tersebut yang menjadikan siswa kurang terampil dalam berbicara cenderung ragu, malu, dan gugup untuk bertanya ataupun menyampaikan gagasan dan pemikiran yang dimilikinya. Akibatnya, di lingkungan kehidupannya, siswa kurang bisa berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik. Permasalahan ini akan meluas yang mengakibatkan rendahnya mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara.

Permasalahan yang menjadikan kurangnya keterampilan berbicara tersebut merupakan tuntutan yang harus dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitasnya untuk mengajar yang bijak dan efisien, salah satunya yaitu memilih metode pembelajaran yang tepat dan optimal pada mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Metode pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses mentransfer ilmu dari guru terhadap peserta didik Harianja & Sapri (2022). Metode adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran Salminawati, et al. (2023). Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada peserta

didik Rambe & Apriani (2021). Metode *role playing* merupakan usaha penyampaian materi atau bahan ajar dalam sebuah pertunjukan, penampilan dan memperlihatkan peristiwa yang dialami oleh seseorang, menjadi sebuah model dimana siswa diberikan tugas oleh guru untuk mendramatisasikan keadaan yang mengandung masalah, guna untuk menuntaskan masalah pada situasi kehidupan Mardianto et al. (2023). *Role playing* yaitu model pembelajaran bermain peran yang akan menuntun dan membantu siswa untuk melatih bicara dengan cara bermain peran seperti yang ada pada di kehidupan nyata Saputri & Yamin, (2022). Hal ini juga di kemukakan oleh Bahtiar & Suryarini, (2019) Metode ini melibatkan siswa aktif dalam berbicara melalui kegiatan percakapan dan berpartisipasi dalam kegiatan drama, sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Keunggulan metode ini termasuk menjamin partisipasi semua siswa dan memberikan peluang yang setara untuk menunjukkan kemampuan kerjasama, sambil memberikan pengalaman menyenangkan melalui permainan. Akibatnya, metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dalam aspek keterampilan berbicara (Kardianti, 2019).

Beberapa hasil penelitian terkait keterampilan berbicara dengan penggunaan metode *role playing* memberikan hasil positif, yaitu penelitian yang dilakukan Dumaini & Nanik Ardiani (2023), menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Kabupaten Karangasem mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan setiap aspek keterampilan berbicara siswa dengan melihat rata-rata hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian oleh Widyari et al. (2018), hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan keterampilan berbicara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh A. N. Saputri et al. (2023), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV terlihat dari rata – rata hasil kelas eksperimen mendapatkan rata – rata 46,93 dengan nilai 68 sebagai nilai tertinggi dan 32 sebagai nilai terendah sedangkan posttest eksperimen dengan rata – rata 85,86 dengan 96 sebagai nilai tertinggi dan 76 sebagai nilai terendah. Maka dengan begitu metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel pada penelitian, instrumen penelitian, dimana pada penelitian sebelumnya menggunakan metode non tes berupa observasi,wawancara dan angket sedangkan pada penelitian ini menggunakan tes lisan berupa instrumen penilaian indikator keterampilan berbicara dan perbedaan pada muatan materi Bahasa Indonesia, yang melibatkan siswa aktif memainkan peran sebagai pembawa pidato di depan kelas.

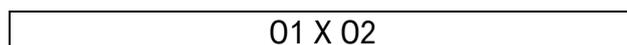
Berdasarkan latar belakang tersebut, akan dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V SD pada pembelajaran bahasa Indonesia, dengan tujuan keterampilan berbicara siswa tercapai secara efektif dan optimal, dengan melihat perbedaan keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran dengan pembelajaran konvensional, Penelitian yang dilaksanakan berjudul " Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIS Nurul Hadina". Hal ini diharapkan metode *Role Playing* dapat memberikan dampak positif untuk peningkatan keterampilan berbicara pada proses pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak hanya menjadikan siswa fasih dalam berbicara tetapi juga menjadikan mereka kreatif dan percaya diri sehingga dapat menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut.

Metode

Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif, jenis *Pre-Experimental Designs* tipe *One Group Pretest-Posttest* (tes awal tes akhir kelompok tunggal), *One Group Pretest-Posttest Design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan kemudian memberikan tes akhir (*posttest*) (Sugiyono, 2019). Pada kelompok eksperimen juga kelompok kontrol tidak dipilih secara random (acak). Kelompok akan diberikan *pretest* kemudian perlakuan dan *posttest* untuk melihat perbedaan hasil antara *pretest* dengan *posttest* tersebut menunjukkan hasil dari perlakuan yang telah diberikan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan, Desain ini digunakan sebagai tujuan yang hendak dicapai untuk mengetahui adanya ‘Pengaruh metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V di MIS Nurul Hadina.’ Populasi penelitian ini adalah kelas V Mis Nurul Hadina yang berjumlah 24 orang siswa. Menentukan sampel menggunakan *Non-Probability Sampling* dengan *Sampling Jenuh* (sensus) yaitu semua populasi dijadikan sampel karena jumlah populasi kecil kurang dari 30.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes kemampuan berbicara dengan indikator kemampuan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini menunjuk dari Aufa et al. (2020) yaitu, 1) Kelancaran berbicara, 2) Ketepatan pilihan kata, 3) Struktur kalimat, 4) Intonasi membaca kalimat, 5) Ekspresi. Observasi dilakukan untuk melihat situasi, serta gejala-gejala yang terjadi di lokasi penelitian pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dilakukan pada saat pembelajaran serta mendokumentasikan lokasi penelitian dan hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dari guru Bahasa Indonesia dan wali kelas V MIS Nurul Hadina. Instrumen penelitian ini berupa tes lisan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* pada materi pidato Bahasa Indonesia, penilaian berpedoman pada indikator keterampilan berbicara sehingga dalam pembuatan bahan ajar akan sangat membantu guru dalam mengajarkan keterampilan berbicara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata/ mean, median, modus standar deviasi (SD), dan varians. Analisis prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Serta Teknik analisis inferensial yang digunakan yaitu melalui uji-t *dependent* dengan rumus *Paired Sampel t test* untuk menguji hipotesis dengan berbantuan aplikasi SPSS.

Rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* hanya satu kelompok. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pretest* dan sesudah perlakuan disebut *posttest*. *One Group Pretest-Posttest Design* menurut (Sugiyono, 2019) sebagai berikut:



Keterangan :

- O1 = nilai pretest (sebelum perlakuan)
- X = metode pembelajaran *role playing*
- O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIS Nurul Hadina Kota Medan yang dilakukan dua kali test, *Pretest* dan *Posttest* yang terdiri dari 24 siswa.

Hasil penelitian ditunjukkan pada Tabel 1.

Table 1. Nilai rata-rata/ Mean, Median, Modus, Standar Deviasi (SD), dan Varians

Statistics		preetest	posttest
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		68.3333	81.9583
Std. Error of Mean		1.13519	1.15702
Median		68.5000	82.0000
Mode		60.00 ^a	75.00
Std. Deviation		5.56125	5.66821
Variance		30.928	32.129
Skewness		-.322	.039
Std. Error of Skewness		.472	.472
Kurtosis		-1.273	-1.431
Std. Error of Kurtosis		.918	.918
Range		15.00	15.00
Minimum		60.00	75.00
Maximum		75.00	90.00
Sum		1640.00	1967.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Keterangan Tabel 1.:

N: Responden = 24

Mean (Rata-Rata) = Pretest = 68,33
 Posttest = 81,95

Median (Nilai Tengah) = Pretest = 68,50
 Posttest = 82,00

Mode (Modus) = Pretest = 60,00
 Posttest = 75,00

Std. Deviasi = Pretest = 5,56
 Posttest = 5,66

Range (Selisih antara nilai maximum minimum Pretest dan Posttest) = Pretest = 15,00
 Posttest = 15,00

Sum (Jumlah Keseluruhan) = Pretest = 1.640
 Posttest = 1.967

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil penggunaan metode *Role Playing* lebih baik dibandingkan dengan sebelum penggunaan metode *Role Playing*, menyebabkan peningkatan hasil belajar di atas nilai kelulusan minimum dan dengan signifikansi statistik. Kemudian hasil uji normalitas ditampilkan Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing*

Tes Kemampuan Siswa	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Preetest	.174	24	.057	.878	24	.007
Posttest	.174	24	.057	.878	24	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Ditemukan nilai signifikansi *Preetest* dan *Posttest* sebesar 0,057. Selain itu Karena nilai signifikansi pada kedua test yang diuji lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas Kolmogrov-Smirnov di atas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

 Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan Metode *Role Playing*

Test of Homogeneity of Variances				
Hasil Belajar Siswa				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.000	1	46	1.000	

Berdasarkan Tabel 3, ditemukan tingkat signifikansi hasil belajar siswa (*Preetest* dan *Posttest*) sebesar 1000 > 0,05, maka data tersebut terbilang homogen.

Hasil uji t berpasangan ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	68.3333	24	5.56125	1.13519
	posttest	81.9583	24	5.66821	1.15702

Pada table 4. ini diperlihatkan hasil ringkasan statistic dekskriptif dari kedua sample atau data *Preetest* dan *Posttest*.

Nilai Rata-Rata : *Preetest* = 68,33 (Lebih Kecil) dari

Posttest = 81,95

Artinya ada perbedaan hasil belajar.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Correlation

Nilai Sig. 0,000 < 0,005 (Propabilitas Taraf Kepercayaan), maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara *Preetest* dan *Posttest*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Preetest & posttest	24	.824	.000

Pada table 5. ini nilai Sig. 0,000 < 0,005 (Propabilitas Taraf Kepercayaan), maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara *Preetest* dan *Posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T Test

	Paired Differences					1	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair pretest- posttest	-13.62500	3.33379	.68051	-15.03273	-12.21727	- 20.022	23	.000

Paired Samples Test

Pada Tabel 5. Ini adalah Output paling terpenting karena pada bagian inilah kita dapat menemukan jawaban atas apa yang menjadi pertanyaan diatas. Jadi Diketahui Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima.

Pengambilan Keputusan

1. Diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jadi terdapat perbedaan rata-rata yang nyata antara hasil keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* dengan sesudah menggunakan metode *Role Playing*

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, terlihat bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menolak H_0 dan menerima H_0 . Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terhadap data keterampilan berbicara bahasa Indonesia, diketahui bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan teks pidato dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan teks pidato berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa Hasil penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan metode pembelajaran *Role Playing*. Metode pembelajaran *Role playing* yaitu model pembelajaran bermain peran yang akan menuntun dan membantu siswa untuk melatih bicara dengan cara bermain peran seperti yang ada pada di kehidupan nyata Saputri & Yamin, (2022). Hal ini juga di kemukakan oleh Bahtiar & Suryarini, (2019) Metode ini melibatkan siswa aktif dalam berbicara melalui kegiatan percakapan dan berpartisipasi dalam kegiatan drama, sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menghasilkan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diawali dengan analisis statistik deskriptif pre-test dan post-test pada kelas V, hasil keterampilan berbicara pada saat pretest dan posttest masing-masing memiliki perbedaan. Hal tersebut diperkuat dengan nilai rata-rata atau mean keterampilan berbicara peserta didik pada pretest 68,33 sedangkan nilai rata-rata keterampilan berbicara peserta didik pada posttest sebesar 81,95 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* lebih unggul dan berdampak positif dari pada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan analisis statistik inferensial yang dilakukan pada uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil pretest dan posttest menggunakan uji

shapiro wilk dengan hasil menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas pretest dan posttest menggunakan uji levene statistik dengan hasil menunjukkan bahwa kedua kelompok dinyatakan homogen.

Berdasarkan uji hipotesis statistik inferensial menyatakan hasil uji paired sample t test yang dilakukan pada pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara yang disajikan pada tabel 4 nilai signifikansi antara pre-test dan post-test peserta didik 0.000 lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyari et al. (2018), hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan keterampilan berbicara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Artinya dengan metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada peserta didik Rambe & Apriani (2021). sehingga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini tidak hanya sebatas teori semata namun juga terdapat sebuah metode role playing yakni sebuah simulasi bermain peran yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah untuk dikenang sehingga mampu menciptakan keterampilan berbicara peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan bahwa pembelajaran dengan metode Role Playing memiliki dampak positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Sekolah dasar. Adanya pengaruh tersebut didukung oleh data nilai rata-rata atau mean pada pre-test adalah 68,33. Kemudian pada post-test diketahui nilai rata-rata atau mean 81,95. Hasil lain menunjukkan adanya pengaruh pada hasil uji hipotesis atau uji paired sampel test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,00 lebih kecil 0,05. Menunjukkan adanya perbedaan peningkatan keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* dengan sesudah menggunakan metode *Role Playing*.

References

- Akhyar, F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, 1(1), 77–90. <http://proceeding.stkipgribl.ac.id/index.php/semnas/article/view/7%0A>
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 86–92. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5060>
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Berbicara Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari li Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing

- Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hermawan, D. (2018). KESANTUNAN BERBAHASA PADA ANAK USIA 11 TAHUN (Studi Kasus terhadap Anak Usia 11 Tahun). *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v11i1.23>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Kardianti, W. D. (2019). Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar ips siswa kelas v pontianak barat artikel penelitian oleh: *Jurnal Untan*, 1–8.
- Kurniati, N., Khaliq, A., & Bulan, A. (2019). Penilaian Sikap , Pengetahuan dan Keterampilan Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris yang Berorientasi Kurikulum 2013. *Seminar Nasional Taman Siswa Bima Tahun 2019, 2013*, 309–316.
- Kusumawati, T. I. (2018). Peranan Bahasa Indonesia Dalam Era Globalisasi. *Nizhamiyah*, VIII(2), 68–77.
- Mardianto, Robi, F., & Hrp, Handoko, M. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Ibadah Menggunakan Metode Sosiodrama Berbasis Youtube*.
- Mufid, M. A., & Doyin, M. (2017). Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Vii F Smp Negeri 3 Ungaran. *Jpbsi*, 6(e-ISSN 2503-3476), 34–40. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Nasution Sahkhold. Harahap Putri Maydani, Siregar Izzatul Munawwarah, Halija Siti, R. Z. S. (2023). *PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHARAH KITABAH BAHASA ARAB : STUDI DI SEKOLAH DASAR*. 1(1), 220–225.
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 618–625.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Puryanto, R. A., & Ngurah Japa, I. G. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Subtema Kebersamaan di Tempat Wisata Melalui Penerapan Metode Demonstrasi. *Indonesian Gender and Society Journal*, 2(1), 27–32. <https://doi.org/10.23887/igsj.v2i1.39583>
- Rahamaini. (n.d.). *STRATEGI PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM BAGI NON ARAB Rahmaini*. 227–233.
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). Minat Belajar Siswa Sd Terhadap Pkn Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran. *Nizhamiyah*, 11(1), 90–97. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>
- Rambe R.N., Andini S., Humayroh A., Alfina N., Azkia P., & Rianti. D.T. (2023). Upaya

- Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 11–24. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1966>
- Rizka, W., Budianti, Y., & Kusumawati, T. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tito (Time Token) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii-a Sdn 25 Bilah Hilir Tahun Ajaran 2021/ 2022. *Nizhamiyah*, 11(2), 54–65. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i2.1284>
- Rohana, S., & Intiana, H. (2023). Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 9(4), 2164–2170. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6250>
- Salminawati, Budianti Y., S. R. (2023). Implementasi Kurikulum Dan Metode Pendidikan Menurut Abdullah Nashih Ulwan Di SMP Berbasis Islam Terpadu Sekota Subulussalam Salminawati Yusnaili Budianti PENDAHULUAN Dalam dunia Pendidikan , kurikulum menjadi hal yang sangat penting . Tanpa adanya Kuriku. 8(1), 119–130. <https://doi.org/10.29240/belajea.v8i1.8070>
- Saputri, A. N., Setiawan, A., & Nugroho, W. (2023). Pengaruh Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.539>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Slamet, St. Y. (2019). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. 2 ed. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Tarigan, H. G., (2021). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. BANDUNG: Angkasa
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 95–103. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>
- Zulheddi, Hanum, A. O., Dharmawan Siregar, A., & Fajri Syahroni Siregar, M. (2021). Analysis of Arabic Learning in Mts N Binjai: Problematika and Solutions. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 102–116. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/34>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---