

**PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS III
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Niweroh¹, Rendra Sakbana Kusuma²
^{1,2}STKIP PGRI Bangkalan

Alamat e-mail: [1niweroh605@gmail.com](mailto:niweroh605@gmail.com), [2rendra@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:rendra@stkipgri-bkl.ac.id)²

ABSTRACT

This research aims to find out whether there is an influence on students' speaking skills using the Role Playing Model in class III Indonesian language subjects at UPTD SDN Sepulu 1 with this quantitative research using the research design used is a pre-Experimental Designs design. The sample used by class III students was 26 students in total. The instrument used is a test of students' understanding of learning. Meanwhile, the analysis tests are validity, reliability, normality test, and paired sample t-test with the help of the IBM SPSS application v21.0. This is proven by the use of role playing models on students' speaking skills, obtaining a significant value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which states that there is an influence on students' speaking skills using role playing models.

Keywords: *Role Playing Model, Students Speaking Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan Model Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III UPTD SDN Sepulu 1 dengan penelitian kuantitatif ini menggunakan Desain penelitian yang digunakan adalah desain pre-Experimental Designs. Sampel yang digunakan siswa kelas III sebanyak 26 siswa secara keseluruhan. Instrumen yang digunakan berupa tes soal pemahaman siswa belajar. Sedangkan uji analisisnya yaitu uji validitas, realibilitas, uji normalitas, dan uji paired sampel t-test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS v21.0. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan model role playing terhadap keterampilan berbicara siswa diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menyatakan adanya pengaruh keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model role playing.

Kata kunci: Model Role Playing: Keterampilan Berbicara Siswa

A.Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam hal kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020:1).

Manusia bisa berkembang secara fisik dan mental karena adanya Pendidikan, dan juga bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, serta akhlak mulia. Pendidikan disiapkan oleh pendidik dan peserta didik melalui bimbingan, latihan, pengajaran yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik agar bisa mendewasakan manusia dengan ilmu yang ada pada diri pendidik, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu bimbingan yang dibimbing oleh orang dewasa ke pada anak-anak agar mereka mencapai kedewasaannya dengan ilmu yang telah diberikan dan bertujuan untuk mencapai suatu cita-cita.

Keterampilan berbicara adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, artinya suatu kemampuan seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan yang ada dalam pikiran pembicara (Afifi 2017). Berbicara merupakan keterampilan yang sudah dimiliki sejak anak - anak, yang bersamaan dengan keterampilan menyimak pada masa tersebut. Pada umumnya keterampilan berbicara dapat dipraktikkan oleh semua orang akan tetapi berbicara yang baik dapat membuat pendengarnya memahami apa yang dimaksud oleh pembicara. Secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu pengutaraan ide, pikiran serta isi hati yang mana penyampaian seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud

penyampaian tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara termasuk bagian penting dalam pembelajaran yang dimana harus dimiliki oleh setiap kalangan pendidik di tingkat pendidikan apapun. Terampil berbicara dapat melatih dan mendorong siswa untuk bisa berkomunikasi dengan siswa lainnya.

Perlu diketahui bahwa guru perlu memperhatikan proses pembelajaran di dalam kelas khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek berbicara dan seharusnya guru mampu menumbuhkan keterampilan berbicara para siswadengan cara ajaklah siswa untuk mempraktikkan teks pidato, berpuisi, berdrama, atau hal lain yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak didiknya (Pratiwi 2018). Pada kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan kegiatan berbicara namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di kelas III belum dikatakan maksimal karena siswa ketika guru menjelaskan masih belum mengerti dan tidak berani untuk bertanya di kelas III Sekolah Dasar Negeri Sepulu 1.

Model pembelajaran yang di butuhkan peserta didik yaitu model yang mampu menghasilkan kemampuan untuk belajar. Setiap model pembelajaran memiliki struktur tujuan pembelajaran yang berbeda-beda akan tetapi tujuannya itu sama yaitu untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan

dan di terapkan kepada peserta didik yaitu dengan menerapkan *model role playing*. Model *role playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktek menempatkan diri mereka dalam bermain peran dan situasi yang akan meningkatkan percaya diri siswa dalam berbicara serta menumbuhkan rasa kebersamaan (Lubis 2019).

Berdasarkan pelaksanaan PLP 2 siswa kelas III di UPTD SD Sepulu 1 bahwa keterampilan berbicara masih belum diterapkan atau masih belum dikembangkan oleh guru saat kegiatan pembelajaran, pada saat itu masih banyak guru yang mengajar menggunakan model pembelajaran seperti metode ceramah, ketika mengajar masih berpatokan dengan buku dan pemberian tugas yang banyak sehingga kegiatan pembelajaran tidak efektif dan menyebabkan siswa bosan atau tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran di sekolah dan siswa juga terkadang kurang paham mengenai materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa tersebut terkadang lebih banyak diamnya tidak bertanya sama sekali apa yang kurang dimengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Dari 26 siswa terdapat 15 siswa yang nilai mata pelajaran Bahasa Indonesianya rendah dibawah KKM yakni dibawah angka 70. Keterampilan berbicara siswa pada kelas III masih kurang sebagai contoh pada saat guru mengajar didalam kelas siswa ada

yang masih belum mengerti mengenai materi yang diajarkan, akan tetapi siswa pada saat itu lebih banyak diamnya tidak bertanya sama sekali apa yang kurang dimengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini penting untuk diatasi agar kedepannya menjadi lebih baik.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mengetahui adanya permasalahan di sekolah yaitu keterampilan berbicara yang masih belum maksimal dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara langsung kepada UPTD SDN Sepulu 1 melalui model pembelajaran Role Playing untuk mengatasi kondisi keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Maka disusunlah penelitian ini oleh peneliti dengan judul " Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di UPTD SDN Sepulu 1."

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini Metode kuantitatif, metode kuantitatif sudah cukup lama digunakan sehingga dinamakan dengan metode tradisional, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2013).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan desain *Pre-Experimental design* Dengan desain rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* dikarenakan hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tanpa adanya kelas kontrol. Desain penelitian ini, tidak ada perbandingan dengan kelompok yang tidak mendapat perlakuan karena meneliti kelompok tunggal. Rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* membandingkan hasil *pretest* yang belum mendapat perlakuan dengan hasil *posttest* setelah mendapat perlakuan. Dengan memberikan *pretest* sebelum memberikan perlakuan maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III UPTD SDN SEPULU 1, teknik dalam peneliti ini untuk menentukan sampel yaitu menggunakan sampel jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa observasi. Observasi adalah pedoman untuk mencatat hasil pengamatannya tentang hal-hal yang menjadi bahan observasinya. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan berbicara siswa dalam menggunakan model *role playing* selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menyiapkan lembar observasi yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan

observasi, untuk memperoleh data yang diinginkan. Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa saat pembelajaran, data hasil keterampilan berbicara siswa dikategorikan menjadi lima, yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji *paired sample T-Test* dengan membandingkan nilai tes awal dan tes akhir pada soal keterampilan berbicara siswa, untuk mengetahui signifikansi pengaruh pembelajaran dengan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Dalam menganalisis uji hipotesis tersebut peneliti menggunakan bantuan aplikasi software SPSS v21.0.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 2.1

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Paired Samples 1	Pre-test Keterampilan Berbicara Siswa	64.15	26	4.756	.933
	Post-test Keterampilan Berbicara Siswa	83.92	26	4.089	1.586

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari 26 sampel nilai pre-test pemahaman konsep pecahan siswa

diperoleh rata-rata 64,15 dan nilai post-test keterampilan berbicara siswa diperoleh rata-rata 83,92. Yang artinya nilai rata-rata post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test siswa.

Tabel 4.7
Paired Samples Test

	Paired Differences				T	d	Sig
	Me	Std.	Std.	95%			
	an	Dev	Err	Confiden			
	ation	or	ce	Interval			
		Me	of the				
		an	Differenc			ed)	
			e	Lo	Up		
				wer	per		
Pre-test	-	1.343	2.1	-	-	2	.00
Ketera	19.		82	22.	17.	14.	5
mpilan	786			535	003	719	0
Berbica							
ra							
P							
ai							
r							
1							
Siswa -							
Post-							
test							
Ketera							
mpilan							
Berbica							
ra							
Siswa							

Berdasarkan hasil analisis terhadap data pre-test dan pos-test pemahaman konsep pecahan siswa menggunakan SPSS diatas diketahui bahwa skor Sig. (2-tailed) yaitu: 0,000, dan kemudian dinyatakan bahwa $0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada pengaruh model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III di UPTD SDN Sepulu 1.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian pengaruh model *Role Playing*

terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia UPTD SDN SEPULU 1 dapat menunjukkan adanya pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbandingan pre-test dan post-test yaitu nilai tertinggi pre-test sebesar 69 dan nilai tertinggi post-test sebesar 96, diperoleh rata rata pre-test 64,15, sedangkan rata rata post-test 83,92. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil perhitungan menggunakan uji t sample t-test mendapatkan Sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti dari hasil menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) $< 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H1 dapat diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III UPTD SDN Sepulu 1.

DAFTAR PUSTAKA

Affifi, Fauza. 2017. "Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Di KelasIV SD NEGERI 22 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016\2017."

Lubis, Novita Maharani. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Hasil Belajar Siswa

Kelas IV Min 8 Medan
Kecamatan Medan Petisah Pada
Mata Pelajaran Pendidikan
Kewarganegaraan (PKn) T.A
2018/2019.”

Pratiwi, Elma Citra. 2018.
“PENGARUH MODEL
PEMBELAJARAN ROLE
PLAYING TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS IV SDN 165
BIRA KECAMATAN BONTO
BAHARI KABUPATEN BULU
KUMBA.”

Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, Dan
Tindakan.*

Suparyanto dan Rosad (2015. 2020.
“濟無No Title No Title No Title.”
Suparyanto Dan Rosad (2015
5(3):248–53.