

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA PADA MATAPELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SD  
RK NAMOPULI**

Hutri Wangsa Anumerta<sup>1</sup>, Patri Janson Silaban<sup>2</sup>, Darinda Sofia Tanjung<sup>3</sup>,  
Juliana<sup>4</sup>, Antonius Remigius Abi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas,

<sup>1</sup>hutriwangsa76@gmail.com, <sup>2</sup>patri.janson.silaban@gmail.com,

<sup>3</sup>darinda\_tanjung@ust.ac.id, <sup>4</sup>anna.jait@gmail.com, <sup>5</sup>antonius\_remigius@ust.ac.id

**ABSTRACT**

This study aimed to determine the effect of the role-playing method on students' speaking skills in the Indonesian language subject "Weather, Seasons, and Climate" in grade III of RK Namopuli Elementary School in the 2024/2025 academic year. This study was a quantitative study using experimental methods. The sample consisted of 21 students, using speaking skills tests, questionnaires, and documentation studies as data collection techniques. The results of the study showed that before the implementation of the role-playing method, students obtained an average score of 50.3, categorized as poor. Then, after the implementation of the role-playing method in learning, students' scores increased by 86.6, categorized as very good. Furthermore, a correlation test was conducted and obtained a value of  $0.985 > 0.456$  ( $r_{\text{count}} \geq r_{\text{table}}$ ) with a t-test indicating  $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}}$  ( $7.311 \geq 2.093$ ), thus strengthening the decision that  $H_a$  was accepted. Thus, the role-playing learning method has a positive and significant effect on students' speaking skills.

Keywords: role-playing method, speaking skills, indonesia

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi "Cuaca, Musim, dan Iklim" di kelas III SD RK Namopuli tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 21 siswa dengan menggunakan tes keterampilan berbicara, angket, dan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode *role playing* siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 50,3 dengan kategori kurang, kemudian setelah dilakukan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 86,6 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya dilakukan uji korelasi dan memperoleh nilai  $0,985 > 0,456$  ( $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ ) dengan uji-t yang menunjukkan  $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$  ( $7,311 \geq 2,093$ ) sehingga memperkuat keputusan bahwa  $H_a$  diterima. Dengan demikian, metode pembelajaran *role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: metode *role playing*, keterampilan berbicara, bahasa indonesia

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan potensi individu baik secara intelektual, sosial, moral maupun emosional agar menjadi karakter yang dapat berkontribusi dalam masyarakat di masa depan. Pendidikan memuat usaha sadar untuk mendidik, membina serta membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dibutuhkan demi keberhasilan hidup secara holistik. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri dan memiliki karakter yang berakhhlak mulia, cerdas, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan adalah suatu pengalaman yang dialami sepanjang hidup di lingkungan yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu secara sadar dan terencana. Pendidikan terdiri dari tiga aspek yaitu aspek pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu cabang ilmu pendidikan yang mengajarkan dan meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Keempat aspek keterampilan pokok berbahasa ini merupakan satu kesatuan yang saling terhubung dan menunjang satu sama lain agar individu dapat berkomunikasi dengan baik secara formal maupun nonformal. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih keterampilan berbahasa siswa dalam

berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kemampuan berbahasa merupakan aspek penting dalam keberlangsungan hidup karena menjadi sarana komunikasi. Sehingga menjadi salah satu kebutuhan primer manusia karena menjadi penghubung antara satu individu dengan yang lain.

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Sukma, dkk (2023:29) bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mendasar bagi siswa dan penting untuk dikuasai oleh siswa karena secara langsung berhubungan dengan semua proses pembelajaran di kelas maupun dengan masyarakat di kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara ini mencerminkan sejauh mana siswa menguasai isi materi yang dipelajari. Salah satu permasalahan yang sering ditemui di kelas adalah rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat disebabkan dari berbagai faktor salah satunya yaitu metode pengajaran yang digunakan oleh guru.

Metode yang tidak efektif membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga hal ini berdampak pada kurangnya melatih kemampuan berbicara siswa. Akibatnya, siswa kesulitan mengekspresikan ide, pendapat, atau perasaan secara lisan. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menggunakan metode yang mendorong partisipasi aktif, seperti diskusi, presentasi, atau permainan peran. Pembelajaran yang bersifat interaktif berpotensi meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga metode interaktif sangat

diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2025 di SD RK Namopuli pada siswa kelas III, menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat *teacher-centered* atau berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang antusias dan tidak tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sibuk dengan kegiatan masing-masing. Terlihat pula bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan berbicara di depan kelas, sering kali terbatas saat diminta mengemukakan pendapat, beberapa siswa masih ada yang melakukan kegiatan bercerita dengan sebangkunya pada saat guru menerangkan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh rasa bosan dan kurangnya motivasi akibat penyampaian materi yang cenderung monoton. Sehingga mengakibatkan keterampilan berbicara siswa tidak berkembang secara optimal dan berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru juga membuat siswa merasa tegang dan takut, yang akhirnya mengurangi kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

Berdasarkan nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diperoleh dari Ibu Yuni S Sembiring, S.Pd. selaku wali kelas III ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan siswa memerlukan bimbingan dari guru dalam belajar. Hasil ulangan harian siswa tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD RK Namopuli**

Indikat or	Ni lai	Ju mla	Perse ntase	Ketera ngan
------------	--------	--------	-------------	-------------

KKTP	h Sis wa			Perlu Bimbin gan Cukup	
	1. Sis wa	0- 67	17	81%	
ma mpu	68	4	19%		
men	-				
ulis	77				
dan	78	0	0	Baik	
men	-				
cerit	87				
aka	88	0	0	Sangat Baik	
n	-				
cua	10				
ca	0				
den					
gan					
kali					
mat					
sed					
erh					
ana.					
Siswa kelas III		21	100%		

(Sumber Data: Wali Kelas Kelas III SD RK Namopuli)

Berdasarkan tabel 1. di atas maka dapat disimpulkan bahwa persentase KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) untuk siswa yang perlu bimbingan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 81% dengan jumlah 17 siswa. Sedangkan persentase KKTP untuk siswa dengan kategori cukup adalah 19% dengan jumlah 4 siswa. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan berkualitas, guru perlu menguasai penerapan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketidaktepatan dalam memilih metode dapat menghambat proses belajar dan menurunkan kualitas pembelajaran. Selain berdampak

positif pada hasil belajar, salah satu aspek penting yang dapat ditingkatkan melalui metode yang sesuai adalah keterampilan berbicara karena memerlukan latihan yang berkelanjutan dan pendekatan interaktif.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode *role playing*. Priatna dan Setyarini (2019:151) menyampaikan bahwa metode *role playing* merupakan cara yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan berlatih dan belajar berbicara melalui penilaian aspek-aspek berbicara dan pengungkapan ekspresi atau perasaan melalui gerakan-gerakan serta mimik. Penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran dapat melatih keterampilan berbahasa siswa melalui bermain peran yang dilakukan secara langsung oleh siswa. Selain memberikan kemudahan bagi guru untuk menyajikan materi, penggunaan metode bermain peran ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam mengungkapkan ide-idenya.

Melalui bermain peran, siswa dilatih untuk menyampaikan pendapat, berdialog, dan merespons situasi tertentu sesuai dengan peran yang dimainkan. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan kosakata, melatih pelafalan, serta meningkatkan keberanian dan kelancaran berbicara di depan orang lain. Selain itu, suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan bermain peran, metode ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk melatih keberanian, kelancaran, dan kejelasan dalam berbicara. Oleh karena itu, penerapan metode *role playing* menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa di tingkat sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang menggunakan data berupa angka atau statistik untuk mengukur fenomena yang diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antar variabel, menguji hipotesis, atau membuat generalisasi berdasarkan sampel yang diambil. Menurut Sugiyono (2022:109) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik dengan tujuan untuk menguji hubungan antara variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan metode statistik. Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam penelitian kuantitatif yaitu (1) Metode deskriptif kuantitatif merupakan metode yang digunakan dengan menggambarkan suatu fenomena dengan data angka tanpa mencari hubungan atau pengaruh; (2) Metode komparatif merupakan metode yang digunakan untuk membandingkan dua atau lebih kelompok untuk melihat perbedaan;

(3) Metode korelasional merupakan metode untuk mencari hubungan antarvariabel (positif, negatif, atau tidak ada hubungan); (4) Metode kausal (menguji sebab-akibat) yang terdiri dari metode eksperimen yang memberikan perlakuan terhadap suatu subjek untuk melihat pengaruhnya dan metode *ex post facto* untuk melihat hubungan sebab-akibat yang diteliti setelah peristiwa terjadi, tanpa perlakuan langsung dari peneliti.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Secara umum, metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan cara memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek, kemudian mengamati hasilnya untuk melihat hubungan sebab-akibat. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji perlakuan tertentu terhadap sampel sehingga diketahui apakah perlakuan tersebut benar-benar memberikan pengaruh yang signifikan. Menurut Arib, dkk (2024:5949) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel yang dimanipulasi (*variabel independen*) dengan variabel yang diamati (*variabel dependen*). Sedangkan menurut Akbar, dkk (2023:468) penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti atau mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu yang diberi perlakuan. Perlakuan yang dimaksud dapat berupa metode, strategi, atau tindakan tertentu dalam proses pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen digunakan untuk mengetahui

pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau untuk menguji hipotesis mengenai ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan secara objektif terhadap hasil dari tindakan yang diberikan. Dalam konteks penelitian ini, metode eksperimen ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas, yakni metode *role playing* sebagai variabel (X) terhadap variabel terikat, yaitu keterampilan berbicara (Y). Tujuan akhirnya adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

### **Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one-shot case study*. Menurut Sugiyono (2022:110) desain penelitian *one-shot case study* merupakan penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding, dan tidak ada pengukuran awal (*pretest*). Kemudian hasil tersebut diobservasi sesudah diberikan perlakuan. Sedangkan menurut Arikunto (2023:205) desain *one-shot case study* dilakukan jika peneliti hanya memberikan perlakuan pada satu kelompok kemudian langsung mengukur hasilnya. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Desain Penelitian One-Shot Case Study**

<b>Subjek</b>	<b>Treatment</b>	<b>Pasca</b>
Kelas III	X	O

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Keterangan:

X : Treatment atau perlakuan.

O : Hasil setelah *treatment*.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif mencakup hasil perolehan dan pengumpulan data dan informasi dari informan atau sumber yang terpercaya. Pengumpulan data tersebut dilakukan melalui berbagai macam teknik atau cara pengujian untuk memastikan layak dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji korelasi dan uji hipotesis. Data penelitian yang diperoleh, dianalisis dengan menggunakan *aplikasi SPSS versi 25*. Menurut Kurniasih, dkk (2019:6) analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Sedangkan menurut Sugiyono (2022:226) teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lain, sehingga mudah dipahami dan informasinya dapat disampaikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data kuantitatif merupakan proses yang melibatkan pengolahan data berbentuk angka. Proses ini dilakukan dengan memanfaatkan metode statistik dan matematis. Tujuannya adalah untuk menemukan pola, kecenderungan, serta hubungan antarvariabel. Selain itu, teknik juga digunakan untuk memahami sifat data, menguji dugaan, serta meramalkan kejadian berdasarkan data yang diperoleh.

### **Uji Normalitas**

Pengujian normalitas data

dimaksudkan untuk menguji apakah data yang telah dikumpulkan dan skor dalam variabel yang diteliti telah menghampiri distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas data *Shapiro-Wilk*. Menurut Suryani, dkk (2019:748) uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data *Shapiro-Wilk* merupakan salah satu uji statistik data yang diperoleh dari distribusi normal atau tidak. Uji ini valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil atau <50.

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menguji apakah suatu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini, terdapat dua hipotesis yang diuji, yaitu  $H_0$  (sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal) dan  $H_1$  (sampel dari populasi yang tidak berdistribusi normal). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kriteria yang digunakan dalam uji *Shapiro-Wilk* adalah apabila nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal ( $H_0$  ditolak). Sedangkan apabila nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal ( $H_0$  diterima).

Adapun tahapan yang dilakukan dalam uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi *SPSS versi 25* adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi sofwer statistik *SPSS*.
2. Salin data nilai keterampilan berbicara siswa/angket ke data view *SPSS*.
3. Kemudian ubah bagian *name* di *variabel view* menjadi X (Keterampilan Berbicara) atau Y (Angket).

4. Selanjutnya, untuk melakukan uji normalitas *shapiro-wilk* pilih menu *Analyze > Descriptive Statistic > Explore*.
5. Masukkan data ke kolom *Dependent List*.
6. Klik tombol *Plots*, lalu centang *Normality Plots with Tests*.
7. Kemudian klik tombol OK.
8. Perhatikan tabel berjudul *Test of Normality*.
9. Perhatikan baris *Shapiro-Wilk* dan nilai sig (*p Value*)
10. Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan pengambilan keputusan yaitu jika  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

#### **Uji Korelasi**

Uji korelasi merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengukur hubungan atau keterkaitan antara dua variabel. Menurut Wibowo, dkk (2019:1) uji korelasi merupakan cara yang digunakan untuk menentukan hubungan antara dua atau lebih variabel berbeda yang digambarkan dengan ukuran koefisien korelasi. Sedangkan menurut Arikunto (2023:313) menyampaikan bahwa korelasi merupakan alat statistik yang digunakan untuk menentukan tingkatan hubungan variabel dengan membandingkan hasil pengukuran dua variabel agar diketahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji korelasi digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *uji korelasi pearson (product moment)* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{((N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2))}}$$

.....Arikunto (2022:317)

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi *product moment*

N : Jumlah seluruh siswa

$\sum X$  : Skor item

$\sum Y$  : Skor total seluruh siswa

$\sum XY$  : Jumlah hasil perkalian antara skor "X" dan skor "Y"

Kriteria interpretasi koefisien korelasi pearson untuk mengetahui seberapa kuat hubungan variabel dapat dilihat pada tabel 3.13 berikut:

**Tabel 3. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi Pearson**

Nilai r	Kriteria Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat lemah (hampir tidak ada hubungan)
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

(Sumber: Arikunto, 2022:309)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Perbandingan ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan terhadap hasil analisis data.

#### **Koefisien Determinasi**

Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dihitung untuk mengetahui proporsi varians dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *role*

*playing.* Koefisien determinasi dihitung sebagai berikut:

$$R^2 = r^2$$

#### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis merupakan prosedur dalam statistik yang digunakan untuk menentukan kebenaran atau keaslian suatu dugaan atau pernyataan mengenai karakteristik populasi berdasarkan data sampel. Menurut Anuraga, dkk (2021:328) dengan melakukan uji hipotesis seorang peneliti tentunya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menyatakan penolakan atau penerimaan terhadap hipotesis tersebut. Kebenaran hipotesis secara pastinya tidak pernah diketahui kecuali apabila dilakukan pengamatan terhadap seluruh anggota populasi. Penelitian ini menggunakan *uji t* untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan. Uji *t* ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \dots \text{Sugiyono (2022:277)}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi

n : Sampel

t : Tingkat signifikansi ( $t_{hitung}$ )

Uji hipotesis ini dilakukan agar mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis. Sehingga dapat disimpulkan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima ( $H_a$ ). Sebaliknya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak ( $H_0$ ).

#### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

##### **Data Nilai Keterampilan Berbicara Siswa SD RK Namopuli Sebelum Penerapan Metode *Role Playing***

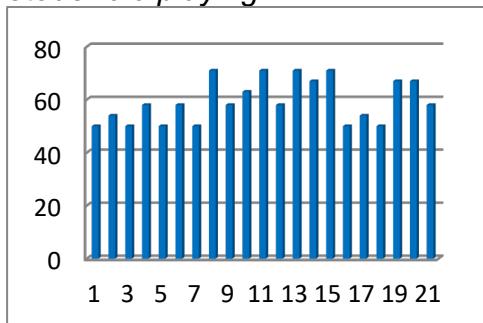
Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* peneliti mengambil nilai pembelajaran bahasa Indonesia SD RK Namo Puli di kelas III untuk melihat keterampilan berbicara awal siswa. Adapun nilai yang diperoleh oleh siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa SD RK Namopuli Sebelum Penerapan Metode *Role Playing***

X	F	FX	X =	X <sup>2</sup>	Fx <sup>2</sup>
			x-		
			$\bar{x}$		
50	6	30	-	86,4	518,
		0	9,	9	94
			3		
54	2	10	-	28,0	56,1
		8	5,	9	8
			3		
58	5	29	-	1,69	8,45
		0	1,		
			3		
63	1	63	3,	13,6	13,6
			7	9	9
67	3	20	7,	59,2	177,
		1	7	9	87
71	4	28	11	136,	547,
		4	,7	89	56
<b>To</b>	<b>2</b>	<b>12</b>			<b>1322</b>
<b>tal</b>	<b>1</b>	<b>46</b>			<b>,69</b>

Berdasarkan data perhitungan yang di dapat dari data nilai sebelum penerapan metode *role playing*, maka nilai rata-rata (*mean*) adalah 50,3 sedangkan nilai standar deviasi (SD) adalah 8,1323 dan hasil dari standar error adalah 1,774. Selanjutnya, untuk memperjelas

penyebaran data secara visual, dapat dilihat pada gambar 1. berikut yang menampilkan histogram distribusi frekuensi nilai keterampilan berbicara siswa kelas III sebelum diterapkan metode *role playing*:



**Gambar 1. Diagram Nilai Keterampilan Berbicara Siswa SD RK Namopuli Sebelum Penerapan Metode *Role Playing***

#### **Data Nilai Keterampilan Berbicara Siswa SD RK Namopuli Sesudah Penerapan Metode *Role Playing***

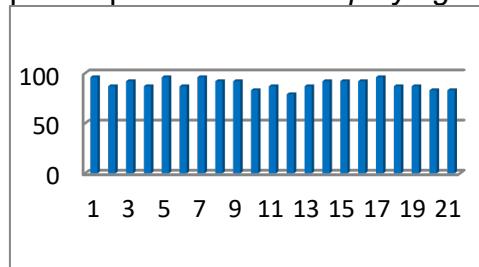
Penelitian ini dilakukan di kelas III yang terdiri dari 21 siswa. Setelah melaksanakan pembelajaran maka guru melakukan praktik *role play* untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Adapun nilai keterampilan berbicara siswa setelah diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa SD RK Namopuli Sesudah Penerapan Metode *Role Playing***

X	F	F X	X=	X <sup>2</sup>	Fx <sup>2</sup>
			X	x- $\bar{X}$	
79	1	79	-	103,	103,
			10	8361	8361
			,1		
			9		
83	3	24	-	38,31	114,
	9	6,	6	61	9483
		19			
87	7	60	-	4,796	33,5

		9	2,	1	727
			19		
92	6	55	2,	7,89	47,3
		2	81	61	766
96	4	38	6,	46,3	185,
		4	81	761	5044
<b>To</b>	<b>2</b>	<b>18</b>			<b>485,2</b>
<b>tal</b>	<b>1</b>	<b>73</b>			<b>3</b>

Berdasarkan data perhitungan yang di dapat dari data nilai sesudah menerapkan metode *role playing*, maka nilai rata-rata (*mean*) adalah 89,19 sedangkan nilai standar deviasi (SD) adalah 4,9256 dan hasil dari standar error adalah 1,0748. Selanjutnya, untuk memperjelas penyebaran data secara visual, dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut yang menampilkan histogram distribusi frekuensi nilai keterampilan berbicara siswa kelas III sesudah penerapan metode *role playing*:



**Gambar 2. Diagram Nilai Keterampilan Berbicara Siswa SD RK Namopuli Sesudah Penerapan Metode *Role Playing***

**Tabel 6. Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian	Keterangan
88-100	Sangat Baik
78-87	Baik
68-77	Cukup
0-67	Perlu Bimbingan

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan metode *role playing* diperoleh sebesar 50,3 dengan kategori kurang sedangkan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah adanya perlakuan diperoleh

nilai besar 89,19 dengan kategori baik sekali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **Data Hasil Angket Siswa SD RK Namopuli**

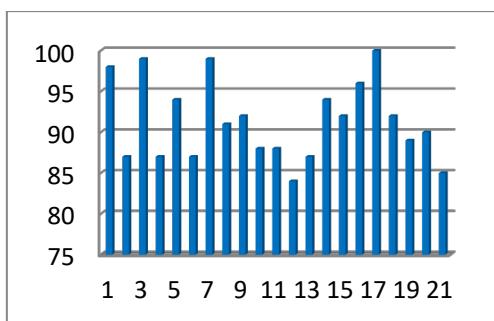
Angket diberikan setelah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* selesai dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*. Angket respon siswa terhadap metode *role palying* terdiri dari 6 aspek penilaian, yang masing-masing diukur dengan menggunakan skala likert 4 poin, yaitu : (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Setuju, (4) Sangat setuju. Instrumen ini diberikan kepada 21 siswa sebagai responden, dengan tujuan untuk mengetahui persepsi dan tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan selama pembelajaran. Adapun hasil angket yang diperoleh dari siswa setelah pembelajaran dilaksanakan disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Angket Siswa SD RK Namopuli**

X	F	F X	X =	X <sup>2</sup>	Fx <sup>2</sup>
84		84	-	54,4	54,4
84			7, 3	644	644
85	1	85	8		
85			-	40,7	40,7
87	1	87	6, 38	044	044
87				19,1	76,7
87	8	87	4, 38	844	376
	4				

		17	-	11,4	22,8
88		6	3,	244	488
	2		38		
		89	-	5,66	5,66
89			2,	44	44
	1		38		
		90	-	1,90	1,90
90			1,	44	44
	1		3		
			8		
		91	-	0,14	0,14
91			0,	44	44
	1		3		
			8		
		27	0,	0,38	1,15
92		6	6	44	32
	3		2		
		18	2,	6,86	13,7
94		8	6	44	288
	2		2		
		96	4,	21,3	21,3
96			6	444	444
	1		2		
		98	6,	43,8	43,8
98			6	244	244
	1		2		
		19	7,	58,0	116,
99		8	6	644	1288
	2		2		
		10	8,	74,3	74,3
10		0	6	044	044
0	1		2		
To	2	19			472,9
Total	1	19			5

Berdasarkan data perhitungan yang di dapat dari data *pretest*, maka nilai rata-rata (*mean*) adalah 91,38 sedangkan nilai standar deviasi (SD) adalah 4,8629 dan hasil dari standar error adalah 1,0611. Selanjutnya, untuk memperjelas penyebaran data secara visual, dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut yang menampilkan histogram distribusi frekuensi hasil anket siswa kelas III:



**Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Angket Siswa SD RK Namopuli**  
**Pengujian Persyaratan Analisis Hasil Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai keterampilan berbicara peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan dalam uji adalah total skor keterampilan berbicara dari 21 siswa, yang diperoleh dari penjumlahan skor pada enam aspek penilaian yaitu, pelafalan dan pengucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan, isi pembicaraan, serta pemahaman. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* melalui bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil uji *shapiro-wilk*, diperoleh nilai statistik sebesar 0,912 dengan nilai signifikansi (*p*) sebesar 0,060. Hasil uji *shapiro-wilk* disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 8. Hasil Uji Normalitas**  
***Shapiro-Wilk* Keterampilan Berbicara Siswa SD RK Namopuli**

Statistic	Df	Sig.
.912	21	.060

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas *shapiro-wilk* terhadap total skor keterampilan berbicara menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,060 (*p* > 0,05), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Kemudian dilakukan uji normalitas angket menggunakan uji *shapiro-wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 untuk mengetahui apakah data memenuhi syarat analisis parametrik atau tidak. Adapun hasil uji normalitas *shapiro-wilk* angket disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas**  
***Shapiro-Wilk* Angket Siswa SD RK Namopuli**

Statistic	Df	Sig.
.935	21	.171

Kriteria yang digunakan dalam uji *Shapiro-Wilk* adalah apabila nilai signifikansi (Sig.)  $\leq 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal ( $H_0$  ditolak). Sedangkan apabila nilai signifikansi (sig.)  $\geq 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal ( $H_0$  diterima). Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,171 ( $p > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data total skor angket berdistribusi normal.

#### **Pengujian Hipotesis** **Hasil Uji Korelasi**

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang diteliti yakni variabel X (metode *role playing*) dan variabel Y (keterampilan berbicara). Korelasi menunjukkan sejauh mana perubahan pada satu variabel diikuti oleh perubahan pada variabel lainnya. Dalam penelitian ini, analisis korelasi digunakan untuk mengetahui tingkat kekuatan hubungan serta arah hubungan (positif atau negatif) antara kedua variabel tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan teknik korelasi *pearson* (*product moment*) dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar  $r = 0,859$ . Adapun hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 10. Hasil Uji Korelasi Variabel**

	X	Y
X	Pearson Correlation	1 .859**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	21 21
Y	Pearson Correlation	.859** 1
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	21 21

Berdasarkan kriteria penelitian menggunakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dari tabel atas diketahui bahwa diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,859 dengan taraf signifikan 5 % dengan jumlah responden ( $n$ ) = 21 peserta didik. Karena  $n-2$  maka  $21-2=19$  maka nilai  $r_{tabel}$  yaitu 0,456. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat kuat antara variabel bebas dan variabel terikat dengan hubungan berada dikategori sangat kuat.

#### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) dihitung untuk mengetahui proporsi varians dalam meningkatkan keterampilan berbicara yang dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,985 maka koefisien determinasi dapat dihitung sebagai berikut:

$$R^2 = r^2$$

$$R^2 = (0,859)^2$$

$$R^2 = 0,7378 \times 100$$

$$R^2 = 73,78\%$$

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 73,78% menunjukkan bahwa

sekitar 74% varians dalam keterampilan berbicara siswa (Y) dapat dijelaskan oleh metode pembelajaran *role playing* (X), kemudian sisa dari varians (26,22%) oleh faktor lain yang tidak terduga. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan diperoleh nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 73,78% berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan terikat.

#### Uji Hipotesis Uji T

Setelah data ditemukan berdistribusi normal dan antara kedua variabel memiliki hubungan yang kuat, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *uji t*. Uji *t* ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil uji digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis. Sehingga dapat disimpulkan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima ( $H_a$ ). Sebaliknya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak ( $H_0$ ). Perhitungan uji *t* dilakukan dengan rumus manual serta menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

**Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis (Uji T)**

Model	Unstanda rdized		Standar dized	Si g.
	B	r	Coefficie nts	
1 (Cons tant)	9.68 8	10.8 89	.89 0	.89 .3 85
X	.870	.119	.859	7.3 11 .0 00

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *uji t* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25, diperoleh nilai

standar error 10.889, koefisien beta sebesar 0.859, nilai t hitung sebesar 7.311, dan nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode *role playing* (X) terhadap keterampilan berbicara siswa (Y). Selain itu, nilai t hitung (7.311) lebih besar dari t tabel (2.093), yang memperkuat keputusan bahwa  $H_0$  diterima.

Dengan demikian, metode pembelajaran *role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di SD RK Namopuli di Dusun 1 Namopuli Desa Sumbul, Kecamatan STM Hilir, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 10-14 Juni 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cuaca, musim, dan iklim di kelas III. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes berupa skenario dan rubrik penilaian keterampilan berbicara, angket, serta studi dokumentasi.

Tahap awal penelitian dimulai dengan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan kepada 25 siswa di SD RK Negara, ditemukan hasil bahwa instrumen rubrik keterampilan berbicara dapat digunakan secara efektif untuk menilai kemampuan siswa. Hasil perhitungan ini menggunakan SPSS Versi 25.0

dengan menggunakan ketentuan  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,5 dan diperoleh hasil bahwa instrumen tersebut dinyatakan valid. Dengan demikian, instrumen ini dinilai layak untuk digunakan dalam penelitian utama dan berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap proses penilaian autentik dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kemudian uji validitas juga dilakukan pada instrumen angket kepada subjek yang sama dan memperoleh hasil 25 soal atau pernyataan yang berada pada kategori valid. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 yang menunjukkan bahwa instrumen tes keterampilan berbicara memiliki indeks reliabilitas sebesar 0.662 dengan kategori tinggi dan instrumen angket memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0.866 yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, sehingga disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Sebelum metode ini diterapkan, keterampilan berbicara siswa tergolong rendah, ditandai dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan metode *role playing* diperoleh sebesar 50,3 dengan kategori kurang. Namun, setelah penerapan metode *role playing* yang dilengkapi dengan instruksi yang sistematis dan arahan yang optimal dari guru, keterampilan berbicara siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan hal ini ditandai dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah adanya perlakuan diperoleh nilai sebesar 89,19 dengan kategori baik sekali. Setelah menerapkan metode

*role playing* dalam pembelajaran, langkah selanjutnya dilakukan analisis data. Analisis data pertama dilakukan uji normalitas terhadap hasil keterampilan berbicara dalam permainan peran dan juga hasil angket respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* dari 21 siswa.. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* melalui bantuan progam SPSS versi 25. Hasil uji *shapiro-wilk*, diperoleh nilai statistik sebesar 0,912 dengan nilai signifikansi (*p*) sebesar 0,060 (*p* > 0,05), sehingga data dinyatakan nilai keterampilan berbicara siswa berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametik.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas pada angket dengan kriteria yang digunakan dalam uji *Shapiro-Wilk* adalah apabila nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal ( $H_0$  ditolak). Sedangkan apabila nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal ( $H_0$  diterima). Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,171 (*p* > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data total skor angket berdistribusi normal. Karena nilai keterampilan berbicara siswa dan angket respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* sudah berdistribusi normal maka dilakukan uji korelasi untuk melihat hubungan antara kedua variabel.

Berdasarkan hasil uji korelasi yang dilakukan secara manual dan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dengan kriteria penelitian menggunakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka

tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Perhitungan yang dilakukan memperoleh nilai *r* sebesar  $0,859 > 0,456$  dengan koefisien determinasi sebesar 73,78%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan kategori sangat kuat. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *uji t* dan memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode *role playing* (X) terhadap keterampilan berbicara siswa (Y). Selain itu, nilai *t* hitung (7,311) lebih besar dari *t* tabel (2,093), yang memperkuat keputusan bahwa  $H_a$  diterima. Dengan demikian, metode pembelajaran *role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

Metode pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dalam meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan pendapat serta mengekspresikan diri. Sebelum penerapan metode *role playing* ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa yang rendah, siswa terlihat pasif ketika diberikan kesempatan berbicara, dan cenderung tidak percaya diri dalam berbicara. Setelah dilakukan penerapan metode *role playing* dengan instruksi yang efektif dan arahan yang baik dari guru membuat keterampilan berbicara siswa semakin meningkat. Hal ini bisa dilihat dari hasil nilai keterampilan berbicara siswa yang sudah berada pada kategori baik dan sangat baik,

serta hasil angket yang memperlihatkan respon positif dari seluruh siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Priatna & Setyarini (2019:151) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari model pembelajaran *role playing* adalah kemampuannya dalam membina keterampilan berbahasa lisan siswa menjadi lebih baik dan mudah dipahami oleh orang lain. Oleh karena itu, metode ini dianggap efektif untuk membantu siswa belajar serta melatih kemampuan berbicara dan berkomunikasi, dengan memperhatikan unsur-unsur penting dalam berbicara, seperti penyampaian emosi melalui gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Dengan demikian, keterampilan berbicara dan komunikasi siswa dapat berkembang secara optimal. Sari (2020:3) menyampaikan bahwa penerapan metode *role playing* sangat sesuai diterapkan dengan tujuan peningkatan keterampilan berbicara karena membantu siswa berimajinasi melalui permainan peran. Melalui permainan peran siswa dapat belajar secara aktual yang dapat menumbuhkan pengalaman baru dalam belajar.

Selain itu penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Pancana Beta dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran" dan Iza Aulia Hafazoh dengan judul "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Kesik Tahun Pelajaran 2022/2023". Hasil penelitian Pancana Beta menunjukkan bahwa metode bermain

peran meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan rata-rata 80,58 (kategori baik) dan ketuntasan klasikal 82,35% pada siswa kelas V SD melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Sementara itu, penelitian Iza Aulia Hafazoh membuktikan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 4 Kesik menggunakan desain penelitian *posttest only control group design*. Dengan demikian, penelitian ini juga memperkuat temuan terdahulu sekaligus memperluas bahwa metode *role playing* tidak hanya efektif diterapkan pada kelas tinggi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas rendah sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki fleksibilitas yang tinggi dan dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa diberbagai jenjang kelas.

Berdasarkan hal tersebut secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya kelas III dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan pencapaian kompetensi secara optimal dalam pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tentang pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia dengan materi cuaca, musim, dan iklim di kelas III SD RK Namopuli Tahun Pelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa metode role playing memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan metode ini, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan menyampaikan pendapat serta mengekspresikan diri secara verbal. Sebelum metode ini diterapkan, keterampilan berbicara siswa tergolong rendah dengan nilai rata-rata sebesar 50,3 dalam kategori kurang. Namun, setelah penerapan metode role playing yang dilengkapi instruksi sistematis dan arahan optimal dari guru, keterampilan berbicara siswa meningkat signifikan dengan nilai rata-rata 86,6 dalam kategori sangat baik.

Selain itu, metode role playing juga menunjukkan hubungan positif yang sangat kuat dengan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji korelasi sebesar 0,985 yang lebih besar dari 0,456. Uji hipotesis melalui uji t juga memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel metode role playing (X) terhadap keterampilan berbicara siswa (Y). Nilai t hitung sebesar 7,311 yang lebih besar daripada t tabel 2,093 memperkuat keputusan bahwa Ha diterima. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa metode pembelajaran role playing berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adriani, Sisi., Safrizal., & Gustina. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II (Studi Kasus SDN X Cubadak). *Jurnal Pgmi Uniga*, 2 (1), 28-41.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O.P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissule Press.
- Akbar, R., Weriana., Siroj, R.A., Afandi, M.W. (2023). *Experimental Researcrh* dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (2), 465-474.
- Anggraeni, S. D., Ani, M., Dewi, I. A., & Okto, W. (2024). *Role playing* dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6 (1), 788-798.
- Anjelina, Nadya., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., Athoillah, M. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Softwarer. *Jurnal Budimas*, 3(2), 327-334.
- Ardiansyah., Risnita., Jailani, M.S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Arib, M. Farhan., Rahayu, M. S.,

- Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497-5511.
- Arikunto, P. D. S. (2022). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, P. D. S. (2023). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aufa, F. N., Imaniar, P., & Eko, W. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (2), 86-92.
- Basri, Fitriani., Sahib, H., & Kharuddin. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(8), 3043-3052.
- Beta, Pancana. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.
- Bilqish, A., Alliyah, P., Try, S. P., Juni, S. N., (2024). Evaluasi Pembelajaran Berbicara di Kelas Tinggi. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2 (2), 220-225.
- Bukian, P.A. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ika*, 15(2), 133-145.
- Duha, R., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode *Role Playing* di Kelompok Bermain. *Satya Widya*, 34(1), 77-87.
- Ernani., & Ahmad, S. (2016). Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *Jurnal Ilmiah Pgmi*, 2 (1), 29-42.
- Fadhillah, N., Ervina, E. S., Dina, P., & Rafika, N. (2023). Analisis Keterampilan Berbicara Melalui Metode Diskusi Kelompok pada Siswa Kelas 3C SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9 (2), 3719- 3729.
- Farhan, M., Utami, L.A., Amelia, I., Anggreani, S., Narpila S.D. (2024). Efektivitas Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar di SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 107-111.
- Fatimah, S.N., Putra, A.B.RN. (2024). Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(11), 1097-1102.
- Fauziah, S. (2018). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. *Institut Agama Islam Negeri Kendari*, 1-17.
- Febrianti, S. R., Rukiyah, S., & Missriani. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Madani: Jurnal Ilmiah*

- Multidisiplin, 1(10), 34-37.
- Hafazoh, I. A. (2023). Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 4 Kesik Tahun Pelajaran 2022/2023. *Skripsi*.
- Handayani, T. (2017). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar pada Mata Kuliah MSDM. *Jurnal Utilitas*, 3(1), 1-13.
- Harahap, F.K.S., Ulkhaira, N., Puspitasari, P., Nasution, J.S. (2024). Hakikat Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1278-1283.
- Hariani, N. Made. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 11-22.
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Keterampilan Berbicara. *Jurnal Didaktika*, 9(4), 411-422.
- Hidayah, T., Arianto., & Sri, M. (2025). Pengaruh Metode *Storytelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11 (1), 133-140.
- Hilaliyah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 83-98.
- Kardianti, W.D. Marli, S., Uliyanti, E. (2019). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pontianak Barat. *Artikel Penelitian, Program Studi PGSD FKIP Untan Pontianak*, 1-8.
- Karnia, N., Lestari, J. R., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2), 121-136.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Tema 5 - Cuaca* (Edisi Revisi). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoiruman, M.A. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51-62.
- Kurniasih, D., Rusfiana, Y., Subagyo, A., Nuradhwati, Rira. (2019). *Teknik Analisa*. Bandung: Alfabeta.
- Mabruri, Z. Kamaluddin., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi *Role Playing* SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117.
- Magdalena, Ina., Khofifaturrahmah, M., Nurbaiti, L., & Padyah. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa

- Indonesia di SD Negeri Peninggilan 1. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 41- 47.
- Marzuqi, lib. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Surabaya: CV Istana.
- Maulidiyah, Y., Khusni, M., & Ery, R. (2022). Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8 (1), 606-615.
- Mustafa. (2018). Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 2(4), 628- 634.
- Mustakim, Zaenal. (2017). *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan: IAIN Pekalongan Press.
- Muthi'ah, M., Kasiyun, S., Ghufron, H.S., Marianti, P. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (4), 5289 – 5298.
- Naldi, A., Reval, O., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2 (2), 133-140.
- Noza, A.P., Wandira, R.A., & Gusmaneli. (2024).
- Pentingnya Metode Belajar dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 8 (4), 158-164.
- Nupus, M.H., & Parmiti, D.P. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode *Show And Tell* Siswa SD Negeri 3 Banjar Jawa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 296-303.
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1 (1), 611-620.
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., & Syafrimen. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Edu Pustaka.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Putra, L.A., Aminuddin, K., & Waspodo, T.S. (2019). Pengaruh Media *Google Earth* terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa IV Tema Indahnya Negeriku di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 5 (3), 1-9.
- Putri, A.B.E., & Kamali, N.A. (2023). Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini. *Smart Kids Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 35-45.
- Rahim, A. &. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PPKN di

- Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210- 217.
- Rahmawati, A.P. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 227-240.
- Rahmawati, N. A. (2018). Identifikasi Masalah yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2 (1), 114-123.
- Rifaldi, G., Erfan, R., & Aldora, P. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. *Journal On Teacher Education* 4 (1), 497-502.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 61-67.
- Setyonegoro, A., Akhyaruddin., Yusra, H. (2020). *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia.
- Sopia, & Ain, S. Q. (2024). Faktor-Faktor Determinan dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4067-4076.
- Suarsih, Cichi. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menerapkan Metode *Show and Tell* pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas II di SD Negeri Sumurbarang Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 1 (1), 1-15.
- Sugiyono, P. D. (2022a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2022b). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, H. Hanum., Martaningsih, S. T., & Purnomo, A. A. (2023). Analisis Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas II SD Negeri 09 Batur Banjarnegara. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 27-36.
- Suryani, A.I., K, S., Mursalam, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 741-753.
- Suryaningrum, Sumarah. (2024). Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Keterampilan Berbicara dan Aspek Pendukungnya pada Siswa Kelas Tinggi di SDN 7 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru: Studi Kasus di Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 202-214.
- Sutikno, M.S. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Mataram:Holistica Lombok.

- Tustiantina, D. (2017). Prinsip Kesantunan dan Keberhasilan Keterampilan Berbicara. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, 411-416.
- Wahyuni, F., & Herlinda. (2021). Paradigma Pembelajaran Efektif Bahasa dan Sastra Indonesia. *Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1 (2), 40-51.
- Wati, A.S., Wardiah, D., Pratama, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun terhadap Kemampuan Berbicara dalam Menceritakan Kegemaran Siswa di Kelas II SDN 1 Sukamulya. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 43-50.
- Wibowo, R.A., & Kurniawan, A.A. (2019). Analisis Korelasi dalam Penentuan Arah Antar Faktor pada Pelayanan Angkutan Umum di Kota Magelang. *Theta Omega: Journal of Electrical Engineering, Computer and Information Technology*, 1-6.
- Wuryaningtyas, C.J. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Pendekatan Komunikatif-Integratif. *Jurnal Penelitian*, 19 (1), 102-108