

PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN *STORY TELLING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI GUGUS SULTAN AGUNG

Melsi Wongku¹, Henny Dewi Koeswanti²
PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
292020098@student.uksw.edu, henny.koeswanti@uksw.edu

ABSTRACT

The improvement of speaking skills in students is influenced by the learning model provided. The right learning model is needed so that students are more enthusiastic in following the learning process. Several types of learning processes that can be applied in an effort to improve students' speaking skills are Role Playing and Story Telling learning models. The purpose of this study was to determine the differences between Role Playing and Story Telling learning models. This study used Experiment Design research with the Nonequivalent Multiple-Group Design type and one-group posttest design type with the research subjects being grade 5 students of SD Negeri Gugus Sultan Agung, Then the population and sample in this study were SD Negeri Gugus Sultan Agung in all grade V students at SD Negeri Ledok 01, SD Negeri Ledok 05 and SD Negeri Ledok 06 in Salatiga. The posttest results of the control class got an average score of 35.74 and the experimental class got a score of 37.29. The normality results were obtained from the posttest with a Sig. value of 0.200 in the control class, while in the experimental class, the posttest with a Sig. value of 0.30. The significance value of the two classes obtained results > 0.05. The results of the t-test of the control class and the experimental class were 0.000. Because the significance result was 0.000, it can be stated that Ho is rejected and Ha is accepted, which means that there is a significant difference in the application of the Role Playing and Story Telling learning models on speaking skills in grade V students of SD Negeri Gugus Sultan Agung.

Keywords: *Role Playing, Story Telling, Speaking skills*

ABSTRAK

Peningkatan keterampilan berbicara pada peserta didik dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diberikan. Model pembelajaran yang tepat diperlukan agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Beberapa jenis proses pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik yaitu model pembelajaran *Role Playing* dan *Story telling*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Story Telling*. Adapun dalam penelitian ini menggunakan penelitian *Experiment Design* dengan tipe *Nonequivalent Multiple-Group Design* dan jenis *one-group posttest design* dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas 5 SD Negeri Gugus Sultan Agung, Kemudian pada populasi dan sampel pada penelitian ini adalah SD Negeri Gugus Sultan Agung pada seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri Ledok 01, SD Negeri Ledok 05 dan SD Negeri Ledok 06 di Salatiga. Hasil

posttest kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 35,74 dan kelas eksperimen mendapat nilai 37,29. Hasil normalitas diperoleh dari *posttest* dengan nilai Sig. sebesar 0.200 pada kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen, *posttest* dengan nilai Sig. sebesar 0,30. Nilai signifikasi kedua kelas tersebut mendapatkan hasil $> 0,05$. Hasil uji t kelas kontrol dan kelas eksperimen 0,000. Dikarenakan hasil signifikansi 0,000 maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya adanya perbedaan yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Story Telling* terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negri Gugus Sultan Agung.

Kata Kunci: *Role Playing, Story Telling*, Keterampilan berbicara

A. Pendahuluan

Keterampilan bahasa memiliki empat komponen, diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis Menurut Nida dalam (Tarigan, 2013:1). Salah satu aspek bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah berbicara, berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki ciri aktif, produktif, karena penyampaian pesan dilakukan secara langsung (Tabelessy, 2015:48). Maka dapat dikatakan bahwa Salah satu unsur penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dimiliki para pendidik dan peserta didik adalah keterampilan berbicara. Peserta didik yang kurang lancar berbicara penting untuk dipahami bahwa guru harus mampu membangkitkan minat berbicara peserta didik ketika mengajar di kelas.

Peserta didik dapat mempraktikkan teks berdrاما atau bermain peran, atau hal lain yang keterampilan bisa meningkatkan berbicara mereka (Muhammad Ilham dkk, 2020:4-5).

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mengkomunikasikan keinginan, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid & Sunendar, 2016:241). Keterampilan berbicara pada peserta didik, menurut Hurlock dalam lilis harus didukung adanya kumpulan kata-kata atau kosa kata disesuaikan pada perkembangan tingkat bahasa (dalam Elvi, 2019:4). Merujuk pada pengertian yang disampaikan para ahli di atas, maka sangat penting bagi peserta didik agar menguasai keterampilan berbicara tersebut. Disimpulkan bahwa Keterampilan berbicara siswa perlu dilatih terus menerus, adapun bentuk kegiatan dalam melatih keterampilan

berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu saat ceramah, bercerita, berpidato, berdialog, dan diskusi (Yusron et al., 2020:2-3).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen . Penelitian ini dilaksanakan pada 3 Sekolah Dasar Negeri yang terletak di Kota Salatiga, Jawa Tengah. SD Negeri Ledok 01 sebagai uji validitas, SD Negeri Ledok 05 sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri Ledok 06 sebagai kelompok control. Tujuan dari penyelidikan eksperimen ini adalah untuk mengetahui perbedaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dan *Story Telling* pada Siswa Kelas V SD untuk memahami bagaimana kedua model pendidikan tersebut dibandingkan dan dikontraskan satu sama lain. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini disebut sebagai *Experiment Design* dengan tipe *Nonequivalent Multiple-Group Design* dan jenis *one-group posttest design*. Struktur penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada 3 sekolah dasar negeri yang terletak di kota Salatiga antara lain SD Negeri

Ledok 01 dengan jumlah 23 peserta didik sebagai uji validitas, SD Negeri Ledok 05 dengan 15 peserta didik sebagai kelompok eksperimen, dan SD Negeri Ledok 06 berjumlah 23 peserta didik sebagai kelompok kontrol. Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui perbedaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dan *Story Telling* pada Siswa Kelas V SD untuk memahami bagaimana kedua model pendidikan tersebut dibandingkan dan dikontraskan satu sama lain. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini disebut sebagai Quasi Experimental Design, dan tipenya adalah Nonequivalent Multiple-Group Design. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh soal posttest dinyatakan valid dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dan data yang digunakan dinyatakan reliabel dengan hasil uji reliabilitas sebesar 0,826 dengan nilai r table 0,4132 dimana mempunyai tingkat kepercayaan sebesar 5%. Kelas eksperimen dilaksanakan di SD Negeri Ledok 6 dengan pengolahan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelas control dilaksanakan di SD Negeri Ledok 5 dengan penerapan model

pembelajaran *Story Telling*. Post-test diberikan pada setiap kelas setelah diberikan materi sesuai model pembelajaran yang ditentukan. Dari hasil posttest, kelas kontrol memperoleh rata-rata 35,74 poin, dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebanyak 37,29 poin. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara setelah diterapkannya model pembelajaran yang berbeda.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Item Peneliti an	N	Signifik asi	Pearson Correlat ion
Soal 1	23	.011	.521
Soal 2	23	.000	.694
Soal 3	23	.002	.605
Soal 4	23	.001	.625
Soal 5	23	.002	.606
Soal 6	23	.000	.673
Soal 7	23	.001	.625
Soal 8	23	.001	.657
Soal 9	23	.004	.574
Soal 10	23	.001	.662

Table 2 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Item
.826	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas soal posttest, menunjukkan hasil uji reliabilitas soal posttest sebesar 0,826 ($>0,05$). Dimana hal tersebut sesuai dengan interpretasi reliabilitas dikarenakan masing-masing hasil uji menunjukkan hasil yang lebih besar dari data r tabel dengan taraf kepercayaan 5% yaitu 0,4132. Dari hasil uji Reliabilitas diatas data penelitian dinyatakan reliabel. Selanjutnya melakukan uji Normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing media pembelajaran dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah dengan menggunakan statistik uji-t.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kolmogo rov- Smirnov			
	Statistic	df	Sig.
Posttest Control	.179	14	.200

Posttest Experiment	.238	14	.030
------------------------	------	----	------

sample t-test dari hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa hasil *posstest* pada kelas *control* yakni sebesar 0,200 dan kelas *experiment* sebesar 0,030. Nilai signifikan kedua kelas tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (homogen).

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.835	1	35	.184

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diketahui bahwa hasil nilai signifikan dari nilai *posttest* dan *pretest* tersebut sebesar 0.184 ($> 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian dinyatakan homogen. Langkah selanjutnya melakukan uji T-test menggunakan *one sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari kedua kelas penelitian. Tabel 3 berikut menunjukkan hasil uji *one*

Tabel 5 Hasil Uji T-test

One-Sample Test						
95% Confidence Interval of the Difference						
	T	D f	Sig.	Mean Differ ence	Lo wer	Upp er
Cont rol	54.6 46	2 2	.000	35.73 9	34.3 8	37. 10
Exp erim ent	58. 138	1 3	.00 0	37.28 6	35. 90	38. 67

Berdasarkan hasil uji T-test di atas dasar pengambilan keputusan pada uji *one sampel t-test* ini adalah signifikasi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika signifikasi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada tabel 3 menunjukkan nilai signifikasi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Story Telling* pada siswa kelas 5 SD Negeri Gugus Sultan Agung.

Tabel 6 Rata-rata Nilai Peserta didik

	N	Mean
<i>Posttest</i> <i>Control</i>	23	35,74
<i>Posttest</i> <i>Experiment</i>	14	37,29

Berdasarkan dari data nilai rata-rata peserta didik. Diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Story Telling* yakni sebesar 35,74 sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Rolle Playing* diperoleh nilai sebesar 37,29.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gugus Sultan Agung, dengan sampel penelitian siswa kelas 5 SD Negeri Ledok 1, kelas 5 SD Negeri Ledok 5, dan kelas 5 SD Ledok 6. Sebelum soal *posttest* diterapkan, lebih dahulu dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas bertempat di SD Negeri Ledok 1. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh soal *posttest* dinyatakan valid dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dan data yang digunakan dinyatakan reliabel dengan hasil uji realibilitas sebesar 0,826 dengan nilai r table 0,4132 dimana mempunyai tingkat

kepercayaan sebesar 5%. Kelas eksperimen dilaksanakan di SD Negeri Ledok 6 dengan pengolahan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelas control dilaksanakan di SD Negeri Ledok 5 dengan penerapan model pembelajaran *Story Telling*. Post-test diberikan pada setiap kelas setelah diberikan materi sesuai model pembelajaran yang ditentukan. Dari hasil *posttest*, kelas kontrol memperoleh rata-rata 35,74 poin, dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebanyak 37,29 poin. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara setelah diterapkannya model pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil uji normalitas di atas diketahui bahwa pengaruh kemampuan keterampilan berbicara pada peserta didik yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik daripada peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *storytelling*. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* kelas control dan kelas eksperimen. Hasil

normalitas diperoleh dari uji *posttest* dengan menggunakan nilai Signifikansi. Signifikansinya sebesar 0,030 pada kelas eksperimen sedangkan 0.200 pada kelas control. Hasil nilai signifikansi kedua kelas yaitu $> 0,05$. Kemudian dilakukan uji t atau uji beda mean setelah sampel kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji t kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0,000. Berdasarkan hasil signifikansinya sebesar $0,000 < 0,005$, kemudian dapat dilihat bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ketika diterapkan model pembelajaran *Role Playing* dan *Story Telling* pada keterampilan berbicara terdapat perbedaan yang signifikan pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Gugus Sultan Agung.

Berdasarkan penjelasan hasil nilai yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, dapat di katakan bahwa kemampuan keterampilan berbicara pada siswa di kelas eksperimen lebih dominan aktif dibandingkan siswa kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peserta didik diorganisasikan kedalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 orang untuk proses bermain peran

agar dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dimana hal tersebut dapat membuat keterampilan berbicara peserta didik lebih berkembang hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Brewer (1997:22) menyatakan bahwa “diskusi kelompok kecil mengikuti pedoman demokrasi dan memungkinkan setiap orang untuk menyumbangkan banyak ide untuk didiskusikan dan direnungkan oleh orang lain”. Adapun minat dan rasa ingin tahu peserta didik juga meningkat seiring dengan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar lebih meningkat. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan, serta memberikan kepercayaan diri siswa dan memotivasi mereka untuk mengetahui lebih jauh mengenai keterampilan berbicara.

Pada pembelajaran kelas kontrol materi hanya dijelaskan secara umum sehingga membuat siswa sangat bosan dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, kekooperatifan siswa dalam pembelajaran dan respon pertanyaan lebih tinggi. Proses

pembelajaran dengan bermain peran lebih menarik dan sebagian besar siswa terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar siswa yang dicapai dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dan *Story Telling* menunjukkan perbedaan hasil belajar berupa keterampilan berbicara pada peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap berbicara ketika diterapkan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran *Story Telling* pada kelas 5 SD Negeri Gugus Sultan Agung. Hasil dari kesimpulan tersebut terlihat dari analisis uji-t terhadap nilai posttest kemampuan berbicara pada kelas kontrol dan eksperimen. Nilai signifikansi sebesar diperoleh pada 0,000. Karena nilai Asymp. Jika Sig (dua sisi) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran *Story Telling* terdapat perbedaan pada

keterampilan berbicara siswa kelas 4 SD Negeri Gugus Sultan Agung.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Delvia, R., Taufina, T., Rahm i, U., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022–1030.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.230>
- Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Hidayat, D. B. (2022). *DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA (Sebuah Studi Kasus di SDN 55 Bengkulu Selatan)*. xx(x), 36–44.
- li, B. A. B., & Pustaka, K. (2013). *5 BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Model Pembelajaran Role Playing (model bermain peran)*. 209–210.
- Kartika, T., Fitriani, N., Rizal Fauzi, M., Raya Sawit-Bojong, J. K., & Siliwangi, I. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model *Role Playing* Melalui Media Gambar. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 3.
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Satya Widya*, 34(1),

- 62–76.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Kusuma, W. E., Husniati, & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Metode Paired Story Telling terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 50–56.
- 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.
- Nurwida, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Telling Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 02, 3.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 12.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.865>
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). 濟無No Title No Title No Title. *NBER Working Papers*, 08(September), 89.
<http://www.nber.org/papers/w16019>
- Dewi, C. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Bermain Drama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside-Outside Circle. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 567.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v3i2.4575>
- Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Hidayat, D. B. (2022). *DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN KETERAMPILAN*
- MEMBACA SISWA (Sebuah Studi Kasus di SDN 55 Bengkulu Selatan). *xx(x)*, 36–44.
- li, B. A. B., & Pustaka, K. (2013). *5 BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Model Pembelajaran Role Playing (model bermain peran)*. 209–210.
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Lestyowati, J. (2020). Metode Storytelling: Peningkatan Motivasi Perilaku Antikorupsi. *Integritas: Jurnal Antikorupsi*, 6(1 SE-Articles), 125–139.
<https://doi.org/10.32697/integritas.v6i1.270>
- Marzuqi, I. (2019). *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru(PLPG) Mapel Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas li Sdn S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199–207.