



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang

Resti¹, Sukardi², Nora Surmilasari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
e-mail : restiresti122@gmail.com, Sukardipgri12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis pra-eksperimen dengan bentuk desain one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 08 Palembang. Sampel penelitian ini yaitu seluruh kelas IV yang berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi, analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 22 dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 53 setelah diberi perlakuan nilai posttest yaitu 81,9 mengalami peningkatan diperoleh $t_{hitung}=10,842$ dan $t_{tabel}=1,697$ maka taraf signifikan 0,05 dengan pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang.

Kata Kunci: *Model pembelajaran role playing, keterampilan berbicara*

Abstract

This study aims to determine the effect of the *role playing* learning model on the speaking skills of fourth grade students at SD Negeri 08 Palembang. This research is a pre-experimental quantitative research with a one group pretest-posttest design. The population in this study was class IV, which consisted of 30 students, data collection techniques are tests, observations, and documentation. data analysis in this study using SPSS version 22 and the results showed that the average value of the pretest was 53 after being given treatment, the posttest value of 81,9 experienced an increase, it was obtained $t_{count}=10,842$ and $t_{table}=1,697$ then the significance level was 0,05 with hypothesis testing $t_{count} > t_{table}$ stated H_0 rejected H_a accepted. Thus, it can be concluded that there is an effect of the *role playing* learning model on the speaking skills of fourth grade students at SD Negeri 08 Palembang

Keywords: *Role playing learning model, speaking skills*

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa menentukan bagaimana perkembangan pendidikan dimasa yang akan datang. Pendidikan dapat melahirkan kemajuan

diberbagai bidang yaitu ilmu pengetahuan, teknologi, dan peradaban. Hal ini mengungkapkan bahwa keberadaan pendidikan sangat penting. Menurut (Danim, 2017, p. 2) Pendidikan merupakan proses peningkatan seseorang menuju puncak yang lebih tinggi melalui potensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimilikinya. Fungsi pendidikan yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan itu tujuan pendidikan adalah dapat menjadikan seseorang yang cerdas, berkemauan, dan mampu berkarya (Sujana, 2019, p. 30).

Pada jenjang sekolah dasar diperlukannya suatu keterampilan berbicara agar nantinya siswa dapat terampil berbicara dikehidupan sehari-hari, dengan itu harus diasah kemampuan berbicaranya sejak dini. Menurut (Tantawi, 2019, p. 153) Kemampuan berbicara adalah potensi seseorang untuk berpikir sekaligus atau tidak langsung berbicara secara langsung yaitu pembicara berurusan tanpa penundaan dengan pendengar bahkan sebagai berbicara secara tidak langsung maka tidak berhadapan langsung dengan pendengarnya. Kegiatan berbicara langsung sudah sering dilakukan oleh siswa dikehidupan sehari-hari, tetapi masih banyak siswa yang kesulitan berbicara dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 25 Januari 2022 pada siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang diperoleh fakta bahwa ditemukannya permasalahan seperti siswa tidak berani menjawab pertanyaan guru secara individu, siswa tidak percaya diri ketika diminta maju kedepan untuk menjelaskan, suara siswa cenderung kecil ketika diminta untuk membaca, siswa membaca teks percakapan dengan datar tanpa intonasi atau tekanan, dan siswa menggunakan bahasa Indonesia yang bercampur dengan bahasa daerah. Oleh karena itu, siswa yang mengikuti pembelajaran masih kurang aktif karena banyak siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik.

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk melatih keterampilan berbicara siswa adalah *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Shoimin, 2020, p. 161). Model ini dilakukan dengan bermain sambil belajar sehingga dapat mempermudah dalam pembelajaran serta melatih daya ingat siswa saat kegiatan belajar. Sehingga pengaplikasian bermain peran ini dapat dilakukan dimanapun, agar setiap siswa yang kurang memiliki keterampilan berbicara dapat memiliki kesempatan dalam mengembangkan kemampuannya.

Penelitian *Role Playing* bukan pertama kali dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Kristin, 2018, p. 172) yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran IPS. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa saat belajar. Adapun penelitian (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016) yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing*

pada pembelajaran IPA. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat berpengaruh terhadap imajinatif dan kreatifitas siswa. Penelitian (Azizah & Kurniawati, 2013, p. 52) yang tingkat keterampilan berbicara siswa ditinjau dari bermain peran. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa memiliki keterampilan berbicara yang masih kurang sehingga diterapkannya metode bermain peran.

Menurut (Arfani, 2016, p. 86) belajar adalah komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Maka dalam belajar siswa menggunakan kemampuan pada ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang dapat tersusun seperti unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang akan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran (Hamalik, 2017, p. 57).

Menurut (Nizkon, 2018, p. 174) model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang menekankan aspek keterampilan dan aspek pengetahuan yang mengedepankan kegiatan diskusi secara berkelompok dalam bentuk pemeranan/pementasan ke arah situasi nyata yang terjadi dilingkungan siswa. Menurut (Widnyana, Sujana, & Putra, 2017, p. 4) model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang tergantung apa yang diperankan.

Menurut (Wahidah Z, 2020, p. 149) keterampilan merupakan kemampuan dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas dengan itu akan tumbuh menjadi orang yang terampil serta mampu menghadapi permasalahan. Menurut (Hilmi, 2018, p. 4) berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak dengan itu perkembangan kosakata yang diperoleh anak dapat melalui kegiatan menyimak dan membaca. Berbicara adalah suatu komunikasi secara lisan antara manusia, kegiatan komunikasi dua arah yang secara langsung atau tatap muka. Sebelum berbicara terdapat proses berpikir agar yang dibicarakan sesuai dengan yang dipikirkan agar mudah dinalar atau diterima oleh pendengar.

METODE

Menurut (Sugiyono, 2021, p. 9) mengemukakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, reliabel, dan obyektif dengan tujuan untuk menggambarkan, dibuktikan, dikembangkan, ditemukan, dan menciptakan ilmu, produk dan tindakan baru agar dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, mengantisipasi masalah dan membuat kemajuan dalam bidang pendidikan. Metode penelitian pra-eksperimen digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui dan menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu dilakukan tanpa adanya kelas pembandingan dan dilaksanakan tes awal sebelum diberikan model pembelajaran *Role Playing*. Setelah itu diberikan tes akhir model pembelajaran *Role Playing* untuk melihat bagaimana pengaruh keterampilan berbicara siswa setelah dilakukannya model *Role Playing*. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan.

Menurut (Arikunto, 2019, p. 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini menggunakan tes lisan dimana untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*.

Observasi merupakan suatu proses pengamatan terhadap peserta didik yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kesekolah, lalu bertemu secara langsung dengan narasumber kemudian melakukan pengamatan atau observasi melihat keadaan sebenarnya dilapangan, sehingga dapat dilakukan pendekatan secara langsung untuk mengambil data dalam penelitian. Tujuan dari observasi adalah untuk mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk dijadikan objek kajian penelitian.

Dokumentasi mengenai catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2021, p. 430). Teknik dokumentasi diperlukan penelitian sehingga peneliti dapat mengumpulkan data melalui video dan gambar di SD Negeri 08 Palembang.

Menurut (Sugiyono, 2021, p. 241) analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Setelah data terkumpul mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang akan diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini, diperoleh dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan pemberian model pembelajaran *role playing*. dalam melakukan pengumpulan data peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data tes dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini didapatkan dari data yang berupa instrument tes lisan tujuannya agar dapat mengetahui keterampilan berbicara pada siswa. Karena salah satu kemampuan siswa yang harus dikembangkan adalah keterampilan berbicara didalam pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi yang baik. Bahwa rata-rata hasil belajar dengan tes akhir (*posttest*) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil tes awal (*pretest*).

Berdasarkan hasil nilai rata-rata tes awal (*pretest*) 53 dan data tes akhir (*posttest*) 81,7 dengan itu nilai *posttest* lebih besar karena diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *role playing* agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara di SD Negeri 08 Palembang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mabruri & Aristya, 2017, p. 115) dengan itu menunjukkan bahwa penerapan *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa mengenai drama atau bermain peran yang di nilai dari lafal, intonasi, kelancaran, dan Ekspresi saat bermain peran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa hasil dari instrumen penilaian keterampilan berbicaradan juga menggunakan dokumentasi berupa foto pada saat proses penelitian, setelah memperoleh data penilaian dari keterampilan berbicara kemudian dilanjutkan dengan pengolahan data melalui teknik pengolahan data menggunakan uji normalitas data, homogenitas data, dan uji paired. Uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya penyebaran data kemudian uji homgenitas untuk mengetahui varian populasi data adalah sama atau tidak.

Berdasarkan hasil analisis data melalui penelitian yang telah dilakukan maka hasil yang didapatkan yaitu *posttest* uji normalitas data yang diperoleh sebesar $0,101 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya hasil perhitungan uji homogenitas untuk nilai signifikan $0,380 > 0,05$ dengan itu dapat maka dapat dikatakan bahwa data homogen, setelah itu pengujian normalitas data dan homogenitas data bisa dilakukan dan dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan homogen maka dalam tahapan berikutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji paired diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 karena nilainya kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan anatara *pretest* dan *posttest*. Kemudian membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh $t_{hitung} 30.348 > t_{tabel} 1,697$ jadi H_0 ditolak. Karena $t_{hitung} = 30.348 > t_{tabel} = 1,697$, maka ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara. Dengan demikian dari penjelasan diatas yang sudah dijelaskan peneliti dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh keterampilan berbicara setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* di SD Negeri 08 Palembang.

Keunggulan yang dimiliki peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* agar dapat memudahkan siswa berbicara saat pembelajaran sehingga memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menyampaikan gagasan atau pendapat saat pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* siswa sehingga adanya peningkatan yang signifikan.

Sejalan dengan pernyataan diatas adapun penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh Deliyana & Fitriani (2019) membuktikan bahwa menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional, perbedaan

penelitian ini dengan terdahulu pada terletak pada desain penelitian yakni menggunakan *nonequivalent control group design* sedangkan penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design dan juga* dan metode penelitian yang digunakan juga berbeda penelitian terdahulu menggunakan quasi eksperimental desain sedangkan penelitian ini menggunakan pre eksperimen. Model pembelajaran *role playing* mengajak siswa ikut aktif pembelajaran dikelas dengan bermain peran serta mengajarkan siswa untuk berani berbicara didepan kelas dengan baik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, Syaodih & Zahara (2016) penelitian memiliki perbedaan yakni pada sampel yang digunakan berbeda dengan penelitian terdahulu menggunakan 2 kelas sedangkan penelitian ini menggunakan 1 kelas. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Priatna dan Setyarini (2019) memiliki perbedaan yakni penelitian terdahulu hanya mengambil nilai posttest sedangkan penelitian ini mengambil nilai pretest dan posttest. Data hasil penelitian diperoleh dari wawancara, tes, angket, obeservasi, dan angket sedangkan peneliti menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Model *role playing* mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan anggota kelompok agar pembawaan dalam berperan tersampaikan dengan baik.

Dilanjutkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2018) pada penelitian yang dilakukan hayati untuk melihat keterampilan berbicara melalui pendekatan komunikatif sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti untuk melihat pengaruh keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Selanjutnya dibuktikan oleh penelitian Dewi (2020) adanya perbedaan penelitian terdahulu yakni berbantuan media audio visual sedangkan penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk melihat keterampilan berbicara siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara berlokasi di SD Negeri 08 Palembang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang.

Bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan diperoleh analisis data dan pengujian hipotesis yaitu $t_{hitung}=30.348 > t_{tabel}=1,697$ dengan itu terdapat pengaruh yang signifikan antara keterampilan berbicara dan model pembelajaran *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *PPKn & Hukum*, 86.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, N., & Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari
Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022| 235

Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* , 52.

- Danim, S. (2017). *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. (2019). Prngaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia* , 37.
- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V SD Padurenan II Di Bekasi Taahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 83.
- Hilmi, M. (2018). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak dan Kecerdasan Sosialnya. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* , 4.
- Kristin, F. (2018). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika* , 172.
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan B erbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* , 115.
- Nizkon. (2018). *Model-Model Pembelajaran*. Palembang: Noerfikri Offset.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Pena Ilmiah* , 614.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ilmiah Pendidikan Dasar* , 147.
- Shoimin, A. (2020). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. *Ar-Ruzz Media* , 162.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 30-31.
- Tantawi, I. (2019). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Wahidah Z, S. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD INP Tanetea Kecamatan Pa'jukukang Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* , 149.
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Untung Surapati Tahun Pelajaran 2016/2017. *PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* , 4.