



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V
SDN 064990 MEDAN JOHOR
T.P 2024/2025**

**THE EFFECT OF ROLE PLAYING LEARNING METHOD ON
STUDENTS' SPEAKING SKILLS IN INDONESIAN LANGUAGE
LEARNING GRADE V
SDN 064990 MEDAN JOHOR
YEAR 2024/2025**

Nandira Ayu Puspita Sari Br Stp, Restio Sidebang, Rinci Simbolon

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality,
Medan 20132, Indonesia

Email: giansitumorang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan metode *Role Playing* kelas V SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 (2) keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan *Role Playing* SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025. (3) adanya pengaruh yang signifikan metode Pembelajaran *Role Playing* dengan metode Pembelajaran konvensional terhadap keterampilan berbicara siswa SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064990 Medan Johor pada semester ganjil T.P 2024/2025, populasi dan sampel adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 60 orang, Terdiri dari kelas VA kontrol 30 orang siswa dan di kelas V-B eksperimen 30 orang siswa. Alat pengumpulan data berupa rubrik penilaian dan observasi. Hasil penelitian keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 dengan menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata pada pre test 43,9 dan pada post test memperoleh nilai rata-rata 83, hasil keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 tanpa menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata pada pre test 60,2 dan pada post test memperoleh nilai rata-rata 71,6, terdapat pengaruh penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada Pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025, berdasarkan analisis data diperoleh tes maka keterampilan berbicara pada mata Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* maka hipotesis



menggunakan uji T, dengan taraf 0,05 diperoleh nilai $T_{hitung}=4,54$ dan $T_{tabel}=1,67$ maka nilai $T_{hitung}>T_{tabel}$ Maka hipotesis (H_0) ditolak dan (H_1) diterima.

Kata Kunci : Keterampilan Berbicara, Role Playing, Quasy eksperimen, Bahasa Indonesia, Nilai rata-rata

ABSTRACT

This research aims to determine (1) students' speaking skills without using the Role Playing method for class V SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 (2) students' speaking skills using Role Playing SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025. (3) there is a significant influence of the Role Playing Learning method with conventional learning methods on the speaking skills of students at SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025. This type of research is quasi-experimental, this research was carried out at SD Negeri 064990 Medan Johor in the odd semester T.P 2024/2025, the population and sample were all 60 class V students, consisting of 30 students in the control VA class and 30 students in the experimental V-B class. Data collection tools are in the form of assessment and observation rubrics. The results of the research on Indonesian speaking skills of class V students at SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 using the Role Playing Learning method obtained an average score on the pre test of 43.9 and on the post test obtained an average score of 83, the results of speaking skills for class V students of SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 without using the Role Playing Learning method obtained an average score on the pre test 60.2 and in the post test the average score was 71.6, there was an influence of the use of the Role Playing Learning Method on speaking skills in Indonesian language learning for class V students at SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025, based on data analysis obtained from the test, speaking skills in Indonesian language learning using the Role Playing method were hypothesized using the T test, with a level of 0.05 the value obtained was $T_{count} = 4.54$ and $T_{table} = 1.67$, so the value $T_{count}>T_{table}$ So the hypothesis (H_0) is rejected and (H_1) is accepted.

Keywords : *Speaking Skills, Role Playing, Quasy Experimental, Indonesian, average score*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang dapat melatih kemampuan berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradaban modern (Firmansyah, 2018). Kegiatan berbicara sebagai bagian dari



keterampilan berbahasa sangat penting, baik dari segi pengajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari (Darmuki & Hariyadi, 2019). Oleh karena itu penguasaan keterampilan berbicara harus dimiliki oleh setiap orang.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu bentuk perilaku manusia yang melibatkan faktor fisik, neurologis, linguistik, dan psikologis secara luas. Faktor-faktor tersebut dapat dijadikan sebagai penentu keberhasilan berbicara sehingga faktor tersebut harus diperhatikan pada saat menentukan seseorang untuk mampu atau tidaknya berbicara (Priatna & Setyarini, 2020). Keterampilan berbicara termasuk ke dalam salah satu bahasa lisan. Bahasa lisan umumnya termasuk muatan pembelajaran yang sulit bagi guru di sekolah. Kesulitan tidak hanya dialami oleh guru saja tetapi juga dialami oleh siswa. Kesulitan tersebut diwujudkan dalam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sukma et al., 2019). Salah satu kesulitan dalam pembelajaran berbicara adalah kurangnya motivasi. Motivasi turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar (Sukma, 2018).

Tujuan berbicara secara umum adalah dorongan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain (yang diajak berbicara). Tujuan secara khusus adalah untuk meningkatkan semangat orang lain, mendorong orang lain untuk mengikuti atau menerima pendapatnya, memberi informasi kepada lawan bicara, menyenangkan orang lain, dan memberi kesempatan kepada lawan bicara untuk berpikir dan menilai gagasan mereka.

Berdasarkan wawancara kepada siswa kelas V SDN 064990, kemampuan keterampilan berbicara siswa saat ini masih rendah. Dikarenakan siswa beranggapan kegiatan keterampilan berbicara itu malu dan kurang percaya diri. Siswa menyatakan bahwa kesulitan yang dihadapi pada mata Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kompetensi dasar berbicara pemahaman, (1) siswa tidak berani di depan kelas karena merasa tidak percaya diri takut disalahkan oleh teman,



(2) merasa malu berbicara di depan kelas dilihat oleh teman-teman sekelas, (3) siswa sulit untuk merangkai kata-kata untuk berbicara di depan kelas, (4) siswa kurang aktif dalam mengikuti Pembelajaran, ceramah, merasa kesulitan, (5) siswa merasa jenuh dengan metode Pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini diikuti.

Berdasarkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Khususnya Tentang Keterampilan Berbicara Di SD, Guru Mengajar Dengan Metode Ceramah Dan Penugasan Yang Berpusat pada Guru Sehingga Menyebabkan Guru Lebih Aktif Dibandingkan Siswa Dalam Kegiatan Belajar-Mengajar. Padahal, Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dibutuhkan Keaktifan Siswa Yang Lebih Tinggi Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran. Dalam latar belakang di atas, diperlukan serangkaian upaya untuk membantu kualitas Pembelajaran keterampilan berbicara pemahaman di SD sehingga tercapai tujuan Pembelajaran membaca pemahaman. Salah satu upaya tersebut adalah dengan menerapkan berbagai strategi Pembelajaran keterampilan berbicara.

Metode Pembelajaran yang interaktif yang ditawarkan salah satunya adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah metode Pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh dalam sebuah cerita atau drama. Metode ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses Pembelajaran dengan memainkan peran tertentu dalam situasi yang ada, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. *Role Playing* memiliki aturan dan tujuan yang jelas, melalui Metode ini, nilai dan keyakinan siswa dapat diperkuat, karena mereka dapat membayangkan diri mereka dalam berbagai peran dan skenario. Melalui Metode ini, diharapkan siswa dapat terinspirasi dan mengembangkan semangat optimisme yang kuat.

BAHAN DAN METODE

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal harus menggunakan metode penelitian yang tepat, maka pendekatan yang dilakukan adalah *quasi*



experiment (eksperimen semu) dengan design *Desain Longitudinal*. Metode *quasi experiment* merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Alasan menggunakan design penelitian *Desain Longitudinal* karena dalam design ini mengukur keterampilan berbicara siswa sesuai dengan apa yang ingin diteliti oleh peneliti.

Dalam design ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan ditempat tanpa melalui random.

Penelitian ini menggunakan teknik berupa tes berbicara. Dalam design ini sebelum kedua kelompok diberikann perlakuan, maka kedua kelompok diberikan *Test Awal*. *Test Awal* merupakan tes awal yang diberikan untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *posttest* merupakan tes akhir yang diberikan untuk mendapatkan nilai sampel pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan.

Alat observasi yang digunakan adalah menggunakan lembar observasi pada proses pembelajaran. Observasi mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Observasi menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada saat proses belajar berlangsung. Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh satu observer. Lembar observasi ini menggunakan skala pengukuran Skala Likert.

- Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan berdasarkan dengan hasil pre test dan post test yang telah dilakukan penelitian pada prosedur penelitian yaitu:

1. Uji Normalitas Data
2. Uji Homogenitas Varisans
3. Uji Hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 064990 Kwala Bekala pada tanggal 13 Januari 2025 dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 064990 Kwala Bekala Tahun Pembelajaran 2024/2025.



Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan test berbicara kepada siswa Kelas V SDN 064990 Kwala Bekala dan setelah peneliti mendapatkan data dari test awal, maka peneliti menyusun data agar dapat mengetahui ada pengaruh penggunaan media *Audiovisual* terhadap ketereampilan berbicara siswa Kelas V SDN 064990 Kwala Bekala.

A. Teknik Analisis Data

a) Uji Nilai Rata-rata

b) Kelas	Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>
VA	45,3
V-B	43,9

Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai rata-rata tes awal siswa untuk kelas VA= 45,3 dan nilai rata-rata tes awal untuk kelas V-B = 43,9, dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sama. Selanjutnya yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas V-B yang nilainya lebih rendah agar lebih nyata pengaruh penggunaan metode *Role Playing*, sedangkan kelas V-B sebagai kelas kontrol.

Kelas	Rata-rata Nilai Tes Awal
Kelas Kontrol (VA)	71,6
Kelas Eksperimen (V-B)	83

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *Role Playing* adalah 71,6, sedangkan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* adalah 83. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa yang menggunakan metode *Role Playing* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi yang diajarkan



b). Uji Normalitas Data

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}
Kelas Kontrol	0,153	0,161
Kelas Eksperimen	0,138	0,161

Berdasarkan perhitungan diatas L_{hitung} diperoleh dari yang paling besar diantara selisih, sehingga diperoleh L_{hitung} kelas kontrol sebesar 0,153 dan kelas L_{hitung} kelas eksperimen sebesar 0,136. Dari taraf uji pada taraf signifikan 5% dan taraf nyata $\alpha=0,05\%$ dengan n kelas kontrol= 30 maka di peroleh nilai L_{tabel} 0,61 dan n kelas eksperimen = 30 makadiperoleh nilai L_{tabel} 0,61. Hal ini berarti L_{hitung} < L_{tabel} yaitu 0,153 < 0,161 dan 0,138 < 0,161 . sehingga dapat di simpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}
Kelas Kontrol	0,131	0,161
Kelas Eksperimen	0,121	0,161

Berdasarkan perhitungan diatas L_{hitung} diperoleh dari yang paling besar diantara selisih, sehingga diperoleh L_{hitung} kelas kontrol sebesar 0,131 dan kelas L_{hitung} kelas eksperimen sebesar 0,121. Dari taraf uji pada taraf signifikan 5% dan taraf nyata $\alpha=0,05\%$ dengan n kelas kontrol= 30 maka di peroleh nilai L_{tabel} 0,61 dan n kelas eksperimen = 30 makadiperoleh nilai L_{tabel} 0,61. Hal ini berarti L_{hitung} < L_{tabel} yaitu 0,131 < 0,161 dan 0,121 < 0,161 . sehingga dapat di simpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

c). Uji Homogenitas Varians

Data	Kelas	N	F _{hitung}	F _{tabel}
Pre-test	Metode <i>Role Playing</i>	30	0,39	1,86
	Metode Konvensional	30		



Berdasarkan perhitungan $F_{hitung} = 0,39$, maka hasil $F_{tabel} = 1,86$ maka diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa data *pre-test* kelas eksperimendan kelas kontrol berasal dari populasi dengan varians yang homogen.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

	<i>Kelas Kontrol</i>	<i>Kelas Eksperimen</i>
Mean	71,66666667	83,13333333
VAriance	59,81609195	131,2229885
ObserVAtions	30	30
df	29	29
F	0,455835465	
P(F<=f) one-tail	0,019162551	
F Critical one-tail	0,537399965	

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh dari uji homogenitas pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari data kelas yang diajar dengan menggunakan Metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh $F_{hitung} = 0,45$ dan $F_{tabel} = 0,53$. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kelas yang diajar menggunakan metode *Role Playing* dan kelas yang diajar menggunakan metode konvensional mempunyai varians yang homogenitas.

d). Uji Hipotesis Data

	KELAS	
	EKSPERIMEN	KELAS KONTROL
Mean	83,13333333	71,66666667



VAriance	131,2229885	59,81609195
ObserVAtions	30	30
Pooled VAriance	95,51954023	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	58	
t Stat	4,543983081	
P(T<=t) one-tail	1,42498E-05	
t Critical one-tail	1,671552762	
P(T<=t) two-tail	2,84995E-05	
t Critical two-tail	2,001717484	

Maka diperoleh nilai $T_{hitung} = 4,54$ dan $T_{tabel} = 1,67$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga diterima H_1 atau ada pengaruh yang signifikan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 064990 T.P 2024/2025 Medan Johor.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa data dan pengujian hipotesis penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 71,6
2. Keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025



memperoleh nilai rata-rata 83

3. Berdasarkan uji hipotesis $T_{hitung} = 4,54 > T_{tabel} = 1,67$. Maka H_0 ditolak. Sehingga adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Adriantoni, Syafruddin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Amaliyah, Nurrohmatul. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Gosyen Publishing.
- Aqib, Zainal dan Ahmad Amrullah. 2019. *PTK, PTS & PTBK Teori dan Aplikasi* Yogyakarta: Andi.
- Atap Republik Indonesia, (2021) Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar SD Kelas IV Penulis: EVA Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati ISBN: 978-602-244 337-7
- B. Uno Hamzah. 2011. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, edisi kedua. (Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2016), h. 123
- Dakhliatunnavi'ah. (2017). "*Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SD N Gembongan Sentolo Kulon Progo*." Universitas Negeri Yogyakarta
- Ferina, N., Suryana, D., & Suryaman, M. (2020). *Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Diakses dari academia.edu
- Hesti dkk. 2011. *Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hidayat, Isnu. 2019. *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DiVA Press.
- Huriah, Titih. 2018. *Metode Student Center Learning Aplikasi Pada Pendidikan Keperawatan*. Jakarta: Prenada Media
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muammar. 2018. *Metode Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Komunikatif Bagi Siswa Sekolah Dasar : Teori Dan Praktik*. Mataram: Sanabil
- Murtadio, Z. A. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- N. Ardi Setyanto. 2017. *Interaksi dan Komunikasi Efektif Belajar-Mengajar*.



Yogyakarta: DiVA Pres

- Putri, H.A. (2023). *Analisis Faktor Penghambat Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Jambi
- Ratumanan dan Imas Rosmiati. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok : Rajagrafindo Persada
- Sari, D. P. (2019). *Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 4 Temukus*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Diakses dari ejournal.undiksha.ac.id
- Suardi, Moh., dan Syofrianisda. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Susanti, Elvi. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Depok: Rajawal
- Wicaksono. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Garudhawacana.
- Zainal Aqib & Hendrix Irawan.(2019). *Bahasa Indonesia Keilmuan*. Yogyakarta. Andi Offset