

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS
IV SDN 101793 PATUMBAK T.P 2023/2024**

**THE INFLUENCE OF THE ROLE PLAYING LEARNING
MODEL ON STUDENTS SPEAKING SKILLS CLASS IV SDN
101793 PATUMBAK T.P 2023/2024**

Pika Rahayu Simbolon¹⁾, Gemala Widiyarti²⁾

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

²⁾Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti, 20132, Indonesia

pikasimbolon@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan model *role playing* kelas IV SDN 101793 patumbak T.P 2023/2024 (2) untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan *role playing* SDN 101793 patumbak T.P 2023/2024. (3) untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran konvensional terhadap keterampilan berbicara siswa SDN 101793 patumbak T.P 2023/2024. Instrumen penelitian ini menggunakan test dengan penelitian kuantitatif jenis Quasy Eksperimental Design. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 101793 patumbak dengan jumlah 36peserta didik. Sampel penelitian yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*, dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model *role playing* memperoleh nilai 90, sedangkan yang hanya menggunakan model konvensional memperoleh nilai 75. Dengan demikian dapat dinyatakan model pembelajaran *role playing* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV-B. **Kata kunci : Pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara**

ABSTRACT

This research aims (1) to determine students' speaking skills without using a class IV *role playing* model at SDN 101793 Patumbak T.P 2023/2024 (2) to determine students' speaking skills using *role playing* at SDN 101793 Patumbak T.P 2023/2024. (3) to determine the significant influence of the *role playing* learning model with the conventional learning model on the speaking skills of students at SDN 101793 Patumbak T.P 2023/2024. This research instrument uses a test with quantitative research type Quasy Experimental Design. The subjects of this research were class IV students at SDN 101793 Patumbak with a total of 36 students. The research sample is class IV-A as a control class without using a *role*

playing learning model, and class IV-B as an experimental class using a conventional learning model. The speaking skills of students who use the role playing model get a score of 90, while those who only use the conventional model get a score of 75. Thus, it can be stated that the role playing learning model has a significant effect on the speaking skills of class IV-B students.

Keywords: *The influence of role playing models on speaking skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi pelajar dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada perolehan empat keterampilan dasar bahasa yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa pada pelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan berkomunikasi. Siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan komunikasi bahasa secara aktif integratif dengan komponen bahasa yang sesuai sehingga dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Komunikasi itu sendiri merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita dari dua orang individu atau lebih agar pesan yang diberitakan tersebut bisa dipahami oleh lawan bicara. Untuk dapat berkomunikasi yang baik dibutuhkan kemampuan berbicara yang baik.

Menurut Nurgiyantoro, (2010: 399) “ berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Kegiatan berbicara merupakan kegiatan yang kompleks dan berbeda dari ketiga aspek keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini disebabkan selama kegiatan berbicara seseorang tidak hanya mengekspresikan, mengungkapkan ide/gagasan dan perasaan kepada orang lain, tetapi lebih jauh lagi berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, semantik, dan linguistik. Kegiatan berbicara juga memanfaatkan otot dan jaringan tubuh manusia untuk menunjang maksud dan tujuan berbicara. Berdasarkan kegiatan berbicara tidak hanya suara yang dapat didengar secara lisan oleh penyimak tetapi dapat pula dilihat penyimak gerakan-gerakan atau mimik si pembicara yang menunjang pokok pembicaraan.

Ada Fakta yang telah ditemukan bahwa siswa-siswi SDN 101793 Patumbak yang mengikuti kelas Bahasa Indonesia banyak yang sudah terampil berbicara namun hanya kegiatan berbicara tidak resmi (pergaulan). Sedangkan saat berbicara secara resmi (berbicara didepan banyak orang), meskipun itu dalam bentuk mengajukan pertanyaan, masih menjadi kegiatan yang sulit untuk dilakukan bagi kebanyakan siswa. Kondisi seperti ini mengakibatkan kelas menjadi pasif karena tidak terjadi interaksi antara siswa dengan guru. Padahal, keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi juga oleh keaktifan para siswa

dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi keterampilan berbicara adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah model pembelajaran *Role playing* (Bermain Peran).

Menurut Santoso (2011:14), bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Metode *Role playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu. Menurut Wahab (2009:25), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Menurut Mulyono (2012:45), *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian- kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Menurut Yamin (2007:28), bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.

Keunggulan model pembelajaran *Role playing* yaitu menguatkan daya ingat siswa mengenai materi yang diperankan serta dapat memetik hikmah dan mampu menghayati apa yang diperankan sehingga menjadikan siswa seolah olah sedang dalam kejadian aslinya dengan menggunakan kreatifitasnya guna mengungkapkan emosi setiap peran model pembelajaran *Role playing* juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa serta dapat meningkatkan tingkat percaya diri pada siswa dalam mengungkapkan apa yang ada dipikirannya. Percaya diri dalam diri seorang siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran karena siswa yang percaya diri tentunya dapat mengungkapkan pendapat maupun kendala yang dialaminya dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran terjalin secara kondusif dan timbal balik antar guru dan siswa.

METODE

Berikut adalah deskripsi Untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak

2023/2024, Anda dapat menggunakan bahan dan metode berikut:

1. Model Pembelajaran *Role Playing*: Penjelasan yang rinci tentang konsep dan strategi yang akan digunakan dalam *role playing*. Ini mungkin melibatkan skenario-skenario yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa kelas IV.
2. Materi Pembelajaran: Materi-materi yang relevan untuk keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia. Ini bisa mencakup percakapan sehari-hari, presentasi, atau berpidato.
3. Instrumen Penilaian: Pengembangan instrumen penilaian yang dapat mengukur kemajuan siswa dalam keterampilan berbicara. Ini dapat berupa rubrik penilaian atau daftar periksa yang mencakup kriteria-kriteria yang relevan.
4. Kelompok Siswa: Pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok yang sesuai untuk melakukan *role playing*. Kelompok bisa homogen atau heterogen, tergantung pada kebutuhan pembelajaran.
5. Waktu Pembelajaran: Menetapkan jadwal yang memadai untuk melaksanakan kegiatan *role playing* dalam kurikulum.

Desain Penelitian: Memilih desain penelitian yang sesuai, seperti eksperimental atau quasi-eksperimental, untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *role playing*.

Seleksi Sampel: Memilih siswa dari kelas IV SDN 101793 Patumbak sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan Data: Mengumpulkan data sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing*. Ini bisa dilakukan melalui observasi, rekaman percakapan, atau penilaian langsung.

Analisis Data: Menganalisis data untuk menentukan apakah ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Interpretasi Hasil: Menginterpretasikan hasil analisis data untuk menentukan apakah model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap drama kelas IV SDN 101793 Patumbak Tahun Pelajaran 2023/2024 Dengan menguraikan deskripsi data hasil penelitian. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ialah *Observasi*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan konsultasi pada tanggal 21 Desember 2023 untuk meminta izin kepada kepala sekolah, guru kelas IV-A dan guru kelas IV-B agar memberikan izin dalam melaksanakan penelitian. Menentukan kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *role playing* (Konvensional). Menyusun instrument penelitian serta menyusun rencana pembelajaran sebelum kedua kelompok diberikan perlakuan berbeda, terlebih dahulu peneliti memberikan pre-test di kelas IV-A pada jam pelajaran pertama dan di kelas IV-B pada jam pelajaran kedua pada hari rabu, 24 January 2024. Hasil setelah perlakuan tersebut kemudian dihitung menggunakan, uji rata-rata, , uji normalitas, uji homogenitas varians, uji hipotesis dari analisis data tersebut diperoleh hasil bahwa angket yang digunakan valid dan reliabel serta hasil dari kedua kelas tersebut memiliki kemampuan setara.

Peneliti menentukan kelas yang dikatakan sebagai kelas eksperimen dan kelas yang dikatakan sebagai kelas kontrol dengan pertimbangan peneliti mengenai sampel mana yang sesuai, serta dianggap dapat mewakili suatu populasi, selanjutnya diberikan perlakuan yang berbeda. Penelitian mulai dilaksanakan di kelas IV-A sebagai kelas eksperimen diajarkan menggunakan model *role playing* pada hari jumat, 25 Januari 2024 serta di kelas IV-B sebagai kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan model *role playing* pada hari Sabtu, 27 January 2024. Jumlah siswa di kelas IV-A sebanyak 18 orang siswa dan di kelas IV-B

sebanyak 18 orang siswa.

Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model *role playing*. Saat melakukan proses belajar mengajar, peneliti memulai kegiatan awal pembelajaran dengan salam kepada siswa, bernyanyi, berdoa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti terdiri dari menyampaikan materi, memberikan *role playing* saat kondisi kelas tidak kondusif atau kurang fokus dengan memperhatikan setiap siswa di dalam ruang kelas dan memberikan angket setelah penyampaian materi. Kegiatan akhir guru menyimpulkan materi bersama dengan siswa, siswa mengumpulkan angket yang sudah diisi serta pembelajaran ditutup dengan doa dan salam. Pengolahan data menggunakan , uji reliabilitamenghitung rata-rata, uji homogenitas varians dan uji independent antar dua faktor berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kuantitatif karena data penelitian ini berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik,yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa IV SDN 101793 Patumbak Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan 24 January 2024 SDN 101793 Patumbak untuk melakukan suatu penelitian di dua kelas tersebut. Sebelum melakukan penelitian, penelitian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta menyerahkan surat izin penelitian dari kampus universitas quality pada tanggal 24 Januari 2024. Sebelum kedua kelompok diberi perlakuan berbeda, terlebih dahulu peneliti menjelaskan materi yang diajarkan terhadap kelas IV kontrol yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2024 untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil post-test tersebut kemudian dihitung oleh peneliti menggunakan rumus, uji normalitas data untuk mengetahui kedua data tersebut homogen/sama.

Stelah itu kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, Kelas IV-A Sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan model *role playing* dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pengajaran dilakukan pada hari Rabu 24 January 2024 dengan seluruh jumlah siswa 36 orang dikelas IV-A Sebanyak 18 siswa. Kelas IV-B sebanyak 18 siswa.Penelitian ini dilakukan seperti pembelajaran biasa dengan mengubah jadwal pembelajaran siswa,pembelajaran dilakukan 2x35 menit.

Selanjutnya peneliti meneliti keterampilan berbicara siswa di kelas kontrol dengan

menggunakan observasi keterampilan berbicara. Maka hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV -A kelas kontrol belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sementara pada kelas eksperimen menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Kemudian peneliti membentuk kelompok siswa menjadi 4 kelompok, di dalam satu kelompok terdapat 6 orang siswa. Setelah bagi kelompok maka peneliti memberikan lembar kerja siswa berbentuk tulisan. Menampilkan drama peneliti dari situ menilai dengan menggunakan rubrik penilaian keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan menggunakan observasi keterampilan berbicara siswa. Setelah melakukan observasi maka hasil keterampilan berbicara siswa pada kedua kelas terlihat. Keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol tanpa menggunakan model *role playing* tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara keterampilan berbicara pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *role playing* mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kemudian hasil dari menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih terlihat dampak siswa lebih aktif dalam keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan siswa tanpa menggunakan *role playing*. Maka hasil keterampilan berbicara siswa terdapat ada pengaruh dengan menggunakan model *role playing*.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN 101793 Patumbak Tahun Ajaran 2023/2024 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan model *role playing* di kelas IV SDN 101793 Patumbak Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata keterampilan berbicara sebesar 70,58 berkategori cukup.
- 2) Keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model *role playing* di kelas IV SDN 101793 Patumbak Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata keterampilan berbicara 86,33 berkategori baik
- 3) Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023 nilai $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ 27,56 > 9,50 maka hipotesis (H₀) ditolak dan (H₁) diterima.



DAFTAR PUSTAKA

- Clark, 2010. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Mendongeng. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.*
- Creswell, 2016. *Desain penelitian. Pendekatan Kuantitatif*, Jakarta: KIK, 121-180
- Emest R.Hilgard, 1984. Merdeka Belajar Merdeka Belajar: Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045: Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045. In Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara (Vol. 1, No. 1, pp. 76-86).
- Hillocks, 2005. *Pengaruh model pembelajaran role playin terhadap keterampilan.* Tapanuli Journals, 1(1), 193-202.
- Ihsana, 2017. *Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 104211 Marindal I Tahun Ajaran 2020/2021.*
- McTighe & Ferrara, 2016. Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2).
- Mulyono. 2012. Efektivitas Intensitas Bermain Peran untuk meningkatkan Efikasi Diri siswa dalam Memberikan Tes Psikologi. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 10(2), 165-174.
- Nunan, 2003. Penerapan Keterampilan Berbicara Dalam Pidato.
- Nurgiyantoro, 2010. Korelasi penguasaan kosakata dengan keterampilan berbicara siswa terhadap Bahasa Indonesia. s. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(3).
- Santoso, 2011. Pengaruh Teknik Bermain Peran terhadap Keterampilan
- Savery & Duffy, 1996. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(2), 113-118.
- Sugiyono. 2018. Pengaruh Pengaruh model role playing terhadap keterampilan berbicara siswa. Tahun Pelajaran 2018/2019. *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(2).
- Sugiyono. 2019. Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian Pendidikan guru sekolah dasar. Penerbit NEM.
- Suidjana. 2021. Pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan berbicara siswa. Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174-183.
- Syaiful, Aswan, 2014. Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.



Wahab. 2009. Peningkatan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Penerapan Metode RolePlaying Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. Jurnal Basicedu, 2(1), 3342.

Yamin. 2007. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar