

METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA

Sayidah Nur Holipah¹, Gugun Gunawan², Azwar Anas³

Institut Ummul Quro Al Islami Bogor¹²³

sayidahnur09@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kompetensi berbicara mahasiswa tingkat fakultas dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati dampak pendekatan role play getting to know terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV Bahasa Indonesia di SD Negeri Leuwiliang 04. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain lembaga manipulasi yang paling sederhana, sampel yang diteliti berjumlah 20 orang mahasiswa. Pengujian dalam penelitian menggunakan uji validitas rakitan dan uji reliabilitas. Analisis rekaman menggunakan uji T-check sampel yang tidak bias setelah melalui rentang uji prasyarat meliputi ujian normalitas dan penilaian homogenitas. Hasil penelitian diperoleh dari uji T-test sampel netral bahwa biaya kepentingan (2-tailed) berubah menjadi 0,000, sehingga H_0 ditolak dan H_a menjadi tipikal. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan di atas, menunjukkan bahwa fungsi pendekatan pengenalan perjudian mempunyai pengaruh yang besar terhadap kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

ABSTRACT

The historical past of this research is the low speaking competencies of students at primary faculty level. This study targets to observe the impact of the role playing getting to know approach on college students' talking capabilities in class IV Indonesian at SD Negeri Leuwiliang 04. The studies method used is quantitative with an simplest manipulate institution design, the sample studied turned into 20 college students. testing in research uses assemble validity checks and reliability exams. records analysis used the unbiased samples T-check after going through the prerequisite test ranges including normality exams and homogeneity assessments. The results of these studies received from the impartial samples T-test that the importance cost (2-tailed) turned into 0.000, so H_0 became rejected and H_a became typical. Based totally on the outcomes of the studies and calculations above, it suggests that the function gambling getting to know approach has a large impact on students' speaking abilities.

Keywords: Role Playing Method, Speaking Skills, Elementary School Indonesian Language Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk membimbing dan mengembangkan pribadi manusia, secara lahir maupun batin. Menurut para ahli, pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan bagi individu atau kelompok dengan pengajaran serta pelatihan untuk mengubah sikap dan perilaku. Setiap manusia dapat menjadi lebih dewasa melalui pendidikan karena Pendidikan memiliki efek dan fungsi sangat positif bagi manusia. Pendidikan juga menghilangkan buta huruf dan memberikan keterampilan dan

kemampuan intelektual. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha yang dipikirkan dengan matang dan perlu, yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan dan metode penyampaian yang memungkinkan peserta didik mencapai potensi maksimalnya dan membekalinya dengan keutamaan seperti kebijaksanaan, pengendalian diri, kekuatan keagamaan dan spiritual, dan karakter yang mulia. apa yang dibutuhkan bangsa, masyarakat, dan dirinya. (hariyanto, dalam artikel " Pengertian pendidikan menurut para ahli, 2022).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan kesempatan yang terpenting untuk siswa dalam mengembangkan kemampuannya yang merupakan tahap awal dalam perkembangan anak dimana mereka belajar di sekolah dan mengembangkan keterampilannya yang akan berguna di sepanjang hidup mereka. Siswa dibimbing dalam sejumlah mata pelajaran dalam tingkat sekolah dasar, salah satunya bahasa adalah Bahasa Indonesia. Standar bahasa Indonesia Badan Standar Pendidikan Nasional dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam bahasa sehingga mereka dapat berkomunikasi secara efektif di dalamnya selaku lisan maupun tulisan. Selanjutnya, dimaksudkan untuk membantu mahasiswa menumbuhkan apresiasi terhadap karya manusia dalam sastra Indonesia. (Ahmad Sumanto, 2013:245)

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang perlu digunakan dalam proses kehidupan. Siswa yang baik, terutama yang duduk di bangku sekolah dasar diharapkan memiliki kemampuan tersebut. Keterampilan berbicara disebut keterampilan berbahasa lisan. Kata atau kalimat digunakan untuk mengungkapkan konsep, gagasan, atau pemikiran ketika siswa berbicara. Untuk meningkatkan dan memperjelas kegiatan komunikasi, keterampilan berbicara ini bertujuan untuk memahami lawan bicara. Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh melalui banyak latihan karena selain berasal dari dalam diri seseorang tetapi juga harus dibimbing oleh lingkungan sekitar. Keterampilan berbicara sebagai sarana komunikasi lisan yang relevan (efektif).

Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia menulis, mencermati, berbicara, serta mengartikan adalah empat keterampilan yang diperlukan untuk belajar bahasa Indonesia. Ada keterkaitan yang erat antara masing-masing keterampilan, misalnya satu keterampilan dengan keterampilan lainnya. Menurut H.Guntur Tarigan "Kemahiran berbahasa lisan merupakan sarana komunikasi lisan yang relevan (efektif). Berbicara merupakan bunyi-bunyi artikulasi dengan kata-kata yang mampu mengungkapkan dalam menyampaikan pikirannya, perasaannya, serta gagasannya." (H.Guntur Tarigan, 2021:51).

Berbicara adalah proses untuk menggunakan berbahasa lisan agar dapat mengkomunikasikan pikiran, pengalaman, serta perasaan, dan informasi seseorang. Karena berbicara dapat melibatkan suatu pemikiran, bahasa, begitupun keterampilan sosial, berbicara adalah suatu proses yang rumit. Siswa harus dapat berperan aktif di dalam proses belajar sebagai hasilnya. Kemudian, diperlukan keterampilan berbicara di mata pelajaran atau pembelajaran di sekolah. Hal ini memungkinkan terjadinya interaksi positif antara guru dan siswa .

Dapat dipastikan bahwa kita tidak dapat memisahkan kegiatan berbicara atau berkomunikasi antar individu dari kehidupan kita sehari-hari. Kegiatan yang melibatkan berbicara atau berkomunikasi saling bergantung satu sama lain, sadar atau tidak sadar. Kita berkomunikasi lebih banyak secara lisan daripada cara lain karena bahasa itu nyata. Menulis dan membaca menghabiskan waktu yang tersisa, sementara berbicara dan



mendengarkan menghabiskan lebih dari separuh waktu kita. Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. Taha ayat 25 yang artinya:

“Dia (Musa) berkata, “Ya Tuhanku, lapangkanlah dadaku, dan mudahkanlah untukku urusanku, dan lepaskanlah kekakuan asal lidahku, agar mereka mengerti perkataanku”.

Ayat tersebut mengungkapkan bahwasannya kemahiran berbahasa lisan ini sangat penting dan diperlukan dalam menyampaikan informasi ke lawan bicara. Secara implisit pada ayat ini menyatakan bahwasannya kemampuan berbahasa lisan sangat penting perannya dalam mengkomunikasikan sesuatu kepada orang lain.

Minimnya komunikasi lisan siswa di akibatkan dari banyak kategori, termasuk kurangnya kepercayaan diri, ketakutan, dan rasa malu ketika mengungkapkan pikiran mereka. Rendahnya tingkat keterampilan berbicara siswa yang terus berlanjut akan dipengaruhi oleh beberapa faktor jika tidak segera diatasi.

Selama pembelajaran di kelas, guru juga menghabiskan lebih sedikit waktu untuk mengasah kegiatan berbicara. Akibatnya siswa sering menunjukkan kecenderungan Berkomunikasi sebab takut membuat kesalahan, selain itu, rendahnya kepercayaan diri siswa dan ragu untuk mengungkapkan pikirannya karena mereka tidak memahami kosakata bahasa Indonesia yang baku. Kemampuan berbicara siswa akan terpengaruh oleh kecenderungan ini, sehingga menyulitkan mereka untuk dapat mencapai suatu tujuan belajar di kelas dalam bahasa Indonesia.

pada hasil suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas IV yang menunjukkan bahwa pengalaman siswa dalam berkomunikasi lisan masih cenderung rendah, banyak siswa yang enggan mengekspresikan diri melalui kegiatan berbicara terutama jika menyangkut materi yang berkaitan dengan interaksi dua arah . Maka dari itu, Guru sangat berperan untuk melatih kepercayaan diri pada peserta didik, jadi guru harus mengamati, membaca karakter, dan memperhatikan peserta didik dengan cara-cara sederhana seperti melakukan suatu pendekatan yang lebih efektif terhadap peserta didik agar guru dapat mengetahui cara yang tepat untuk dapat mengatasi rendahnya keterampilan berbicara pada peserta didik di kelas IV.

Penggunaan metode pembelajaran merupakan salah satu strategi yang kondusif dan efektif untuk dapat menyelesaikan suatu masalah pembelajaran siswa. Menurut Ilmanuddin & Siregar, R. *Sintak 45 Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember*. (Journal Primary Education,2019. hlm.19) ” Metode Role Playing merupakan suatu jenis permainan gerakan yang didalamnya termuat tujuan, ketentuan, dan pendidikan, di mana anak didik dibatasi pada kondisi khusus di luar ruang, dan lebih dari itu biasanya dimaksudkan sebagai suatu bentuk kegiatan di mana mereka membayangkan diri mereka seolah-olah Mereka melakonkan peran individu lain di luar ruangan”.

Metode Role Playing menjadi sebuah metode yang dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif. Keterampilan berbicara, seperti ekspresi yang dikeluarkan melalui kata kata, bunyi artikulasi, penyampaian gagasan dan perasaan, dapat dilatih melalui dialog, bercerita, dan interaksi dalam Role Playing. Penggunaan metode pembelajaran role playing merupakan interaksi antara 2 siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Komunikasi antar peserta didik merupakan salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara lisan peserta didik. (Zainal Aqib, 2022:9).



Oleh karena itu, dalam menghadapi situasi ini peneliti berupaya mengembangkan berbahasa lisan siswa yaitu menggunakan metode role playing.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan bentuk true experimental Design. Metode yang dipakai yaitu *posttest only control group desain*, dengan kelas kontrol memakai metode pembelajaran konvensional serta kelas eksperimen memakai metode role playing. Penelitian ini memakai desain eksperimen yaitu metode *posttest only control group design*. Populasi mengacu pada wilayah yang sangat luas seperti topik dengan kekhususan positif yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. (Sugiono, 2017:119). Dari pengertian tersebut peneliti bisa menyimpulkan bahwasannya populasi adalah semua yang akan diteliti. Populasi penelitian ini adalah semua kelas di SDN Leuwiliang 04 tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 422.

Karena proses pengumpulannya melibatkan dua tahap, maka metode pengacakan cluster digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini. Peneliti memilih wilayah yang akan dijadikan sampel acak pada langkah pertama. Secara khusus, terdapat kelas paralel di tingkat IV SD Negeri Leuwiliang 04. Pemilihan siswa untuk sampel acak adalah langkah kedua. Setelah melakukan pengundian, maka diperoleh kelas IV-B merupakan kelas kontrol dengan jumlah murid 20 orang, Kelas IV-A merupakan kelas eksperimen dengan jumlah murid 20 orang. Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu sumber data primer merupakan sebuah data yang diperoleh dari nilai keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memakai *posttest* dan sumber data Sekunder merupakan sebuah Dokumentasi. Berupa seperti foto-foto siswa saat proses belajar Bahasa Indonesia memakai metode role playing. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu nilai hasil *posttest* dari setiap grup kontrol dan dari grup eksperimen.

Alat pengkajian adalah alat untuk menilai gejala-gejala sosial dan alam yang telah diamati. Data kuantitatif dari penelitian dari instrumen test berupa hasil skor hasil evaluasi siswa yang kemudian di analisis dengan menggunakan statistic deskriptif dengan menentukan persentas. Adapun aspek-aspek keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Point Berbicara

No	Point Keterampilan Berbicara
1	Pelafalan
2	Tata Bahasa
3	Kosakata
4	Kelancaran Berbicara
5	Pemahaman

Pengujian Persyaratan Instrumen, agar dapat mengukur taraf keabsahan data, peneliti melakukan terhadap pengujian validasi dan reabilitas. Pengujian validitas berkaitan dengan ketepatan evaluasi sensori terhadap konsep yang dievaluasi agar dapat menilai secara tepat apa yang seharusnya dievaluasi. Uji validitas ini dirancang untuk menentukan



apakah instrumen yang dibuat mencakup aspek integral yang akan dievaluasi. Validitas tidak dapat diterapkan secara keseluruhan karena tergantung pada situasi dan tujuan penelitian. Komponen penelitian yang akan dievaluasi adalah non tes kemampuan berbicara bagi siswa. Validitas konstruk merupakan jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini karena sesuai dengan tujuannya. Penilaian ahli dapat digunakan untuk mengukur tingkat validitas konstruk. Gugun Gunawan, M.Pd., Pembimbing Dosem I, menjadi ahli yang dimintai pendapat dalam hal ini. Uji Reliabilitas Uji validitas dilakukan terlebih dahulu, kemudian peneliti melakukan uji reliabilitas. Ketepatan suatu evaluasi dalam menilai subjek penilaiannya dikenal dengan istilah reliabilitas. Saat menggunakan instrumen sebagai alat evaluasi, hasilnya harus relatif konstan setiap kali instrumen tersebut digunakan. Teknik Analisis Data data yang dipakai adalah statistic deskripsif dengan Mean, median, modus dan simpangan baku sedangkan statistic inferensial menggunakan uji normalitas , uji homogenitas dan uji T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Pembelajaran Role Playing

Pendekatan pembelajaran role play merupakan strategi pembelajaran sosial dimana siswa memerankan skenario atau tokoh dari bahan bacaan yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. George Shaftel mengembangkan model pembelajaran role play dengan asumsi bahwa memerankan suatu peran dapat membantu siswa mengkomunikasikan emosi mereka dan meningkatkan kesadaran melalui partisipasi dadakan yang dikombinasikan dengan pemeriksaan skenario masalah dunia nyata. (Uno dalam Arleni Trigan, 2016).

Metode pembelajaran role playing adalah menggunakan substansi pengenalan melalui peningkatan imajinasi dan apresiasi mahasiswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan melalui siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau mati. Rekreasi ini biasanya dilakukan melalui beberapa individu, bertanggung jawab atas apa yang dilakukan (Miftahul Huda, 2019:209).

Metode bermain peran adalah sejenis permainan olahraga dengan tujuan, aturan, dan instruksi dimana siswa dibatasi pada lingkungan tertentu di luar kelas. Selain itu, hal ini biasanya dimaksudkan sebagai aktivitas di mana mereka membayangkan diri mereka memerankan peran orang lain di luar kelas.. (Imanudin Siregar, 2019:19).

Metode yang mengasah keterampilan berbicara siswa diperlukan untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan siswa. Apapun pendekatan yang terbaik, itu harus dilakukan dengan kegiatan berbicara. Metode Role Play yaitu method baik yang bisa melatih kemampuan berbahasa lisan pada siswa. Metode bermain peran ialah satu jenis permainan gerak badan yang di dalamnya termuat tujuan, ketentuan, dan pendidikan, di mana anak didik dibatasi pada kondisi khusus di luar ruang, dan lebih dari itu biasanya dimaksudkan sebagai suatu bentuk kegiatan di mana mereka membayangkan diri mereka seolah-olah mereka melakokan peran individu lain di luar ruang.

Keterampilan Berbicara

Kemampuan lisan yaitu kemampuan komunikasi yang sangat penting. Melalui penggunaan bahasa, dimungkinkan untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Menurut Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia Sedunia (PUEBI). Kemampuan berbicara sebagai alat



komunikasi lisan yang relevan dan sukses. Berbicara adalah tindakan mengungkapkan gagasan, perasaan, dan pikiran melalui artikulasi bunyi dengan kata-kata.(H.Guntur Tarigan, 2021:51).

Berbicara adalah suatu proses yang berfungsi dengan baik. Berbicara dengan benar memungkinkan kita mengkomunikasikan berbagai macam gagasan. informasi yang disajikan sebagai peristiwa, ide, fakta, dan reaksi. Kita mampu mengkomunikasikan segala jenis harapan, impian, dan emosi kita. Manfaatkan kemampuan berbicara ini untuk menjelaskan apa yang terjadi dalam berbagai tugas komunikasi. Pembicara dan audiens terlibat dalam komunikasi yang dinamis dan kreatif selama setiap latihan berbicara. Selain itu, watak atau kepribadian seseorang juga bisa dilihat dari pola bicaranya. (Sholeh & Mirnawati, 2020:130).

Pengetahuan dan wawasan hidup siswa dapat dikembangkan dan diperluas melalui keterampilan berbicara. Kemampuan berbicara mengacu pada kemampuan untuk mengkomunikasikan suara, kata, kalimat, konsep, emosi, dan tujuan tertentu secara efektif kepada orang lain atau pendengar. Kemampuan ini diperoleh melalui latihan terus menerus dan tentunya memperhatikan aspek kemampuan lisan.

Kurikulum Bahasa Indonesia

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan sikap dan tingkah laku mahasiswa, pada hakikatnya kurikulum ini menghendaki manusia Indonesia mempunyai pribadi yang berakhlak mulia sesuai dengan keimanannya yang juga cerdas dan bertindak serta berakhlak mulia..(Wicaksono Fahrozi, 2023:65). Struktur kurikulum bahasa Indonesia adalah siswa sekolah dasar kelas I, II, dan III mendapat tugas masing-masing 30, 32, dan 34 jam. Untuk kelas IV, V, dan VI, jumlah waktunya adalah 36 jam per minggu. Dengan alokasi waktu belajar di sekolah dasar selama 35 menit, terbukti bahwa bahasa Indonesia memiliki jam pelajaran paling banyak dibandingkan mata pelajaran apa pun..

Analisis Statistik Deskriptif

Skor kemampuan berbicara peserta didik di dapatkan dari hasil tes akhir keterampilan berbicara memakai metode ceramah. sesuai dengan hasil tersebut data yang didapatkan berasal dari 20 responden, nilai tertinggi merupakan 60 dan nilai terendah yaitu 28, rata-rata skor keterampilan berbicara kelas kontrol yaitu 40,4, nilai median yaitu 38 nilai modus yaitu 32, nilai varians yaitu 82,358 dan standar deviasi yaitu 9,075. Peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara murid masih berada dalam kategori rendah. Berikut disajikan data yang sudah diolah pada spss.

Selanjutnya deskripsi data tes akhir keterampilan berbahasa lisan di kelas kontrol memakai metode ceramah yang dirapikan pada tabel distribusi frekuensi berikut. Sesuai dengan tabel frekuensi di atas, nilai yang paling banyak didapatkan oleh siswa yaitu 30% atau sama dengan 6 siswa, sedangkan nilai tertinggi mencapai 05% atau sama dengan 1 siswa serta nilai terendah berada pada 30 % atau setara sama dengan 6 orang siswa. Hal ini menunjukkan keterampilan berbicara siswa dengan memakai metode ceramah masih rendah.

Setelah peneliti melakukan percobaan dengan memakai metode pembelajaran bermain peran penguasaan keterampilan peserta didik mulai meningkat dengan memperoleh nilai kemampuan berbicara siswa yang di dapat dari tes akhir keterampilan berbicara di kelas eksperimen memakai metode bermain peran Berdasarkan hasil tersebut



data yang dikumpulkan dari responden sebanyak 20 responden, hasil teratas yaitu 88 dan hasil terbawah yaitu 40. Rata-rata skor keterampilan berbicara kelas kontrol adalah 70, nilai median yaitu 72, nilai modus yaitu 72, nilai varians yaitu 192,842 dan standar deviasi yaitu 13,886.

Skor kemampuan berbicara peserta didik di dapatkan dari hasil tes akhir keterampilan berbicara memakai metode role playing, sesuai dengan hasil tersebut data yang didapatkan berasal dari 20 responden, skor tertinggi merupakan 22 dan skor terendah yaitu 10, rata-rata skor keterampilan berbicara kelas eksperimen yaitu 17,5 dengan nilai median, yaitu 18 nilai modus, yaitu 18, nilai varians, yaitu 12,053 dan standar deviasi yaitu 3,472. Selanjutnya deskripsi data tes akhir kemahiran berbicara di kelas percobaan dengan memakai metode bermain peran yang disusun pada tabel distribusi frekuensi berikut.

Sesuai dengan tabel frekuensi di atas, nilai yang paling banyak didapatkan oleh siswa merupakan, 25% atau sama dengan 5 orang siswa, sedangkan nilai tertinggi mencapai 10% atau sama dengan 2 orang siswa serta nilai terendah berada pada 5% atau sama dengan 1 orang siswa. Hal ini menunjukkan keterampilan berbicara siswa dengan memakai metode bermain peran memperoleh kemajuan.

Analisis Statistik Inferensial

Pertama, Uji normalitas kelas Kontrol

Perhitungan uji normalitas bisa dikatakan berdistribusi normal jika α Sig > Sig 0,05 serta tidak berdistribusi normal Jika α Sig < Sig 0,05. Sesuai dengan tabel atas, tolak ukur yang dipakai pada kesimpulan uji normalitas maka hasil posttest keterampilan berbicara di kontrol kelas dengan memakai metode konvensional berdistribusi normal dengan taraf signifikan $\alpha = 0,061$.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	,186	20	,068	,909	20	,061

a. Lilliefors Significance Correction

Kedua, Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	,157	20	,200*	,928	20	,141

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Perhitungan uji normalitas bisa dikatakan berdistribusi normal jika $\alpha \text{ Sig} > \text{Sig } 0,05$ serta tidak berdistribusi normal Jika $\alpha \text{ Sig} < \text{Sig } 0,05$. Sesuai dengan tabel atas, kriteria yang dipakai pada kesimpulan uji normalitas bahwa hasil posttest keterampilan berbicara pada kelas eksperimen dengan memakai metode bermain peran berdistribusi normal dengan taraf signifikan $\alpha = 0,141$.

Ketiga, Uji homogenitas

Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji homogenitas hendak membuktikan apakah varian populasi tadi homogen atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas yang digunakan yaitu uji Levene.

Dasar Keputusan di uji homogenitas Levene yaitu:

Apabila nilai $\text{Sig} > 0,05$, maka distribusi data homogen

Apabila nilai $\text{Sig} < 0,05$, maka distribusi data tidak homogen.

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL POSTTEST KETERAMPILAN BERBICARA	Based on Mean	2,155	1	38	,150
	Based on Median	1,415	1	38	,242
	Based on Median and with adjusted df	1,415	1	30,363	,243
	Based on trimmed mean	1,974	1	38	,168

Sesuai dengan tabel di atas untuk data penelitian yaitu sebesar 0,150, maka dapat disimpulkan maka kelas kontrol yang memakai metode ceramah serta kelas percobaan yang memakai metode bermain peran bersifat homogen. Jika data kelas kontrol serta kelas percobaan berdistribusi normal serta homogen, maka dari itu layak dilangsungkan hipotesis uji T.

Sesuai dengan data penelitian serta perhitungan secara statistik memakai uji independent sample test Sig, (2-tailed), $< 0,05$ yaitu Sig, (2-tailed), $< 0,001$ maka dinyatakan H_0 ditolak serta H_a diterima. Maka dengan ini membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran berpengaruh signifikan dalam menambah kemahiran berbahasa lisan peserta didik kelas IV di SDN Leuwiliang 04.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
HASIL KETERAMPILAN BERBICARA	Equal variances assumed	2,16	,150	-7,980	38	<,001	-7,400	,927	-9,277	-5,523
	Equal variances not assumed			-7,980	32,725	<,001	-7,400	,927	-9,287	-5,513

Pengaruh tersebut dapat dilihat dari rata-rata point keterampilan berbicara dari kedua kelas. Rata-rata point kemahiran berbahasa lisan pada kelas kontrol yang memakai metode konvensional yaitu 40,4 sedangkan rata-rata hasil keterampilan berbicara di kelas percobaan yang memakai metode pengajaran main peran yaitu 70.



Metode pengajaran main peran berhasil membuat murid lebih aktif pada proses pembelajaran, Karena memakai metode pembelajaran role playing ini murid bisa menyampaikan aspirasi, gagasan, dan perasaan mereka tanpa rasa takut serta malu sebab siswa tampil kedepan beserta teman kelompoknya. Bukan hanya bisa menaikkan kemahiran berbahasa lisan, metode role playing pula bisa meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam proses penelitian ini, apabila dibandingkan dengan penelitian relevan sebelumnya. Artinya bahwa metode pengajaran main peran ini berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dan dapat terbukti dengan penelitian yang dilakukan oleh Zuniar Kamaluddin M & Ferry Aristya yaitu rata-rata keterampilan berbicara yang didapatkan pada siklus 1 sebanyak 76,41 serta memperoleh persentase sebesar 75,68%. Berada pada kategori rendah, sedangkan pada siklus 2 rata-rata keterampilan berbicara yang didapatkan sebesar 82 serta persentase yang didapatkan sebesar 90,64% berada pada kategori tinggi. Sedangkan dalam penelitian ini rata-rata point tes akhir yang didapatkan melalui kelas kontrol memakai metode ceramah yaitu 40,4 sedangkan rata-rata yang didapatkan melalui kelas eksperimen memakai metode pengajaran main peran yaitu 70.

SIMPULAN

Kemahiran bahasa lisan siswa pada tingkat Sekolah Dasar cenderung rendah, banyak siswa yang masih kesulitan mengutarakan pikiran dan pendapatnya pada saat latihan berbicara. Akibatnya, siswa akan menjadi kurang terlibat di dalam kelas, yang akan berdampak pada proses pembelajaran. Diketahui bahwa kemahiran bahasa lisan siswa mengalami peningkatan ketika peneliti memakai metode pengajaran role-playing di grup percobaan.

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis statistik, kemahiran berbahasa lisan murid di kelas bahasa Indonesia di SDN Leuwiliang 04 dipengaruhi oleh penerapan teknik pembelajaran role play. Hal ini dapat dibuktikan dengan memeriksa hasil posttest keterampilan bahasa lisan pada kelompok kontrol dengan menggunakan metodologi standar. dikumpulkan dari peserta, termasuk maksimal 20 siswa.

Sedangkan hasil akhir atau posttest kelas eksperimen memakai metode bermain peran dengan perolehan nilai dari responden sebanyak 20 responden, sedangkan nilai teratas adalah 88 serta nilai terendah adalah 40. Median skor keterampilan berbicara kelas eksperimen yaitu 72, nilai modus yaitu 72 dan nilai mean 70. Hal ini menunjukkan bahwa posttest grup percobaan lebih besar jika dibandingkan dengan grup kontrol. Ini merupakan cara alternatif yang dapat mendukung siswa untuk meningkatkan kelancaran berbicaranya.

Berdasarkan penggunaan uji independent sample test diperoleh Sig, (2-tailed) , <0,05 yaitu Sig, (2-tailed), < 0,001 dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, Metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap kemahiran berbahasa lisan siswa. Selain itu dapat dilihat dari rata-rata dari kedua kelas tersebut, skor keterampilan berbicara kelas kontrol yaitu 40,4 sedangkan skor keterampilan berbicara kelas eksperimen yaitu 70 Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara keterampilan berbicara memakai metode pembelajaran bermain peran serta metode pembelajaran konvensional.



Dengan memakai metode pembelajaran role playing hendaknya siswa lebih semangat, aktif serta percaya diri ketika proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan lagi kemampuan keterampilan berbicaranya Pendidik disarankan agar memakai metode pembelajaran bermain peran menjadi metode pembelajaran yang baik dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa

Untuk Peneliti diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengadakan penelitian lebih mendalam mengenai metode pembelajaran Role Playing dan menemukan topik – topik permasalahan yang lain, karena masih banyak cara-cara yang bisa dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Role Playing.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Amri, Y. (2015). *Bahasa Indonesia: Pemahaman Dasar-Dasar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Atap Buku.
- Burhan, N. (2014). *Penelitian Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Faizah, U. (2020). *Pengantar Keterampilan Berbicara Berbasis Cooperative Learning*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Isah, C. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Kurniawan, A. (2022). *Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Cirebon: Wiyata Bestari Samasta.
- Miftahul, H. (2016). *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siregar, R. (2021). *Keterampilan Berbicara*. Solok: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Subhani & Armia. (2017). *Keterampilan Berbicara*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman, N & Mirnawati, P. (2016). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Penerbit Aksara Timur.
- Toharudin, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidikan yang Profesional*. Klaten: Lakeisha.
- Toharudin, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*. Klaten: Lakeisha.
- Wicaksono & Fahrurrozi (2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Penerbit Garudhawaca
- Ilmu Udin & Siregar. (2019) Sintak 45 Implementasi metode role playing pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah darul ulum sukorambi jember. *Journal Primary Education*, 1(1). 17-31.
- Cakra, G. Dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sdn 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1). 1-10.
- Maruzzi, K & Aristya, F. (2017). Penelitian Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Jurnal Naturalistic*, 1(2). 112-117.
- Sholeh. M. & Mirnawati. M. (2020). Reinforcement Pendidikan Karakter pada Modul Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Tana Luwu. *Jurnal Pembelajaran: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 139-150.
<https://doi.org/10.12928/jp.v2i2.1697>



- Pratiwi, E.C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba. [Skripsi]. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Priatna, A & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendas*, 4(2). 147-159.
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Jurnal Didaktika*, 9(4).
- Gunawan, G., & Anbarsari, S. N. (2021). PENGARUH METODE BELAJAR MIND MAPPING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA di MI AL-QOLAM CIBUNGBULANG BOGOR. *INSTRUKTUR: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 45-51.

