



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kota Makassar

The Effect of Applying the Role Playing Learning Model on the Speaking Skills of Fourth Grade Elementary School Students in Makassar City

Yeyen Rezky Andini Kadir*, Widya Karmila Sari Achmad, Muh Faisal

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

**Penulis Koresponden: yeyenrezkyandinikadir@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini terkait pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Barombong II. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *role playing*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa. Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IV dengan sampel kelas IVA sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 orang dan menggunakan teknik sampel yaitu *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumens yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal essay yang berjumlah 10 soal. Data analisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Pencapaian hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan saat menggunakan model *role playing* hal ini terbukti dengan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari $T_{Hitung} > T_{Tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kata Kunci: *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

ABSTRACT

This research is related to the influence of the Role Playing Model on the Speaking Skills of Fourth Grade Student of SD Inpres Barombong II. This type of research is an experimental research type using a Quasi Experimental Design research design. The independent variable in this study is the role playing model. The dependent variable in this study is students' speaking skills. The population used was all fourth grade students with a sample of grade IVA as a control class with 28 students and class IVB as an experimental class with 28 students and using a sampling technique, namely purposive sampling. Data collection techniques in this study were tests, observations, and documentation. The instruments used in this research are essay questions, which consist of 10 questions. Data analysis used descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The achievement of learning outcomes shows an increase when using the role playing model, this is evidenced by the posttest average value being higher than the pretest average value. The results of hypothesis testing using the Paired Sample T-Test show a significantly smaller value than $T_{Count} > T_{Table}$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there is an effect of the application of the Role Playing Model on the Speaking Skills of Class IV Elementary School Inpres Barombong II District Tamalate City Makassar.

Keywords: *Role Playing*, *Speaking Skills*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran era milenial sekarang, khususnya di sekolah dasar senantiasa diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan perkembangan teknologi. Hal ini juga dijelaskan oleh (Aini, 2019) Pembelajaran di SD dituntut pembelajaran yang terintegrasi dengan berbasis pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dengan menjadikan pola pembelajaran harus berubah dari konvensional ke arah pemanfaatan teknologi belajar yang lebih baik.

Berdasarkan UU Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, guru diharapkan mampu melaksanakan semua tugas yang telah dijelaskan dalam undang-undang agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal, sehingga guru harus memiliki kompetensi dasar untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan ciri seorang guru yang membedakan dengan profesi lainnya diantaranya kemampuan guru dalam memahami dan menguasai setiap karakter yang dimiliki oleh siswa agar mampu mengidentifikasi kesulitan belajar, agar dapat menyajikan pembelajaran yang bukan hanya sebatas menyimak tetapi mampu dipahami dan disampaikan dengan baik oleh siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan penting dalam upaya terhadap mutu pendidikan, dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yakni keterampilan menyimak, berbicara, mendengar, membaca kemudian menulis. Selain itu menurut (Gunawan, 2019) pembelajaran bahasa merupakan penunjang keberhasilan peserta didik dalam mempelajari semua bidang studi. Kemudian kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan sehingga dianggap memegang peranan penting.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh seluruh elemen bangsa. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kompetensi berbicara. Pada kompetensi ini, masih sangat jarang siswa yang mampu mengalami ketuntasan belajar dengan indikator dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Bahkan ada beberapa siswa yang sama sekali tidak terampil dalam menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Hal ini juga dijelaskan oleh Dharmawan, dkk (2014) terkait fungsi dari mata pelajaran bahasa Indonesia yakni bahasa Indonesia di SD dijadikan sebagai wadah dalam melakukan

pengembangan kemampuan siswa khususnya dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa, terutama sebagai alat komunikasi. Selain itu keterampilan berbicara memegang peranan penting dalam proses pembelajaran hal ini dijelaskan oleh (Luthfiah, 2008) bahwa keterampilan berbicara sangat memberikan pengaruh terhadap komunikasi antar sesama makhluk sosial, jika keterampilan berbicara kita rendah maka akan menimbulkan kesalahpahaman bagi lawan bicara ataupun pendengar sehingga dapat menimbulkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 1 Februari 2022 pada proses pembelajaran kelas IV SD Inpres Barombong II ditemukan masalah rendahnya keterampilan berbicara siswa hal ini dibuktikan pada proses pembelajaran dengan kegiatan tanya jawab hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan secara lisan, hal ini dikarenakan tingkat percaya diri siswa untuk menyampaikan pendapat atau berbicara rendah didepan teman dan guru, selain itu penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat dan monoton dengan materi pembelajaran sehingga tidak mengasah keterampilan berbicara siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu mengasah keterampilan berbicaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran. Oleh karena itu guru perlu memberikan stimulus yang baik melalui penggunaan model pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat merespons dengan maksimal pembelajaran yang diberikan. Berdasarkan Teori belajar *Behaviorisme* menurut Edward Thorndike (Semiun, 2020) manusia dapat merespons dengan cara yang tertentu tergantung bentuk stimulus-stimulus yang diberikan. Apabila stimulus yang diberikan tepat, maka individu tersebut dapat dikontrol. Teori *Behaviorisme* terdapat dua hukum belajar yakni *law of effect* (hukum akibat) apabila stimulus dapat memberikan hasil yang menyenangkan maka stimulus tersebut memungkinkan akan terulang kembali dan *law of exercise* (hukum latihan) makin sering stimulus yang diberikan merespon maka akan semakin kuat hubungan keduanya. Oleh karena itu guru dituntut kreatif dalam menggunakan model pembelajaran agar mampu terhadap keterampilan berbicara siswa.

Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar untuk terhadap keterampilan berbicara siswa adalah model dengan kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini juga dijelaskan oleh

Syaodih (Sari, 2020) bahwa karakteristik anak SD yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak. Jadi dalam menumbuhkan karakteristik anak SD tersebut guru mengharuskan untuk membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan. Salah satu modelnya adalah model pembelajaran *role playing*, hal ini dikarenakan model pembelajaran *role playing* dilakukan dengan cara bermain peran sehingga dalam kegiatan bermain peran senantiasa melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog. Melalui kegiatan berdialog tersebut maka dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini juga dijelaskan oleh Sari (2020) bahwa penggunaan model *role playing* bertujuan agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan ketrampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengepresikan, mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan ketrampilan tersebut maka diperlukannya adanya interaksi dalam kelas.

Penggunaan model pembelajaran *role palyaing* yang telah dilakukan oleh Fitriani et, al (2019) dengan judul penelitian "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V" adapun hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan guru dan siswa serta kesesuaian dengan mata pelajaran. Oleh sebab itu penulis memiliki gagasan melakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar".

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimanakah gambaran penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar?
- 2) Bagaimanakah gambaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II menerapkan model pembelajaran *role playing*?

- 3) Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui gambaran penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar
- 2) Untuk mengetahui gambaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II menerapkan model pembelajaran *role playing*.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar.

1.4. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoretis
Penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sumber informasi maupun referensi terkait model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa sehingga mutu Pendidikan dapat meningkat.
- 2) Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peserta Didik
Memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat berpartisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui model pembelajaran *role playing*.
 - b) Bagi Guru
Menumbuh kembangkan kreativitas guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran dalam kegiatan belajar agar siswa mampu mengasah keterampilan berbicara yang maksimal.
 - c) Bagi Penelitian
Hasil penelitian yang diperoleh dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya serta memberikan hasil kajian terhadap model pembelajaran *role playing*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

Model *role playing* menurut Wardana (2014) bahwa model *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah

sosial, sedangkan sosiodrama merupakan model mengajar yang pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas untuk mendramatisasikan situasi sosial. Selain itu, menurut Dharmawan, et al (2014) bahwa Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Lebih lanjut juga dijelaskan oleh Fitriani, et al (2019) model bermain peran (*Role Playing*) adalah model yang mengajarkan siswa belajar sambil bermain. Model ini adalah sebuah permainan yang memperagakan dalam skenario yang sudah di sediakan oleh guru. Sehingga menjadi siswa lebih aktif dan tidak merasa jenuh.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran yang mendramatisasikan pembelajaran dengan masalah sosial sekitar dengan melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog.

Penggunaan model pembelajaran *role playing* perlu memperhatikan langkah-langkah atau sinkas dari model pembelajaran *role playing* agar tujuan pembelajaran untuk terhadap keterampilan berbicara siswa dapat tercapai secara maksimal. adapun langkah-langkah model pembelajaran *role playing* menurut Uno (Wardana, 2014) menyatakan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu (1) pemanasan (*warming up*); (2) memilih partisipan; (3) menyiapkan pengamat (*observer*); (4) menata panggung; (5) memainkan peran (*manggung*); (6) diskusi dan evaluasi; (7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*); (8) diskusi dan evaluasi kedua; dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* yang juga dijelaskan oleh Deliyana & Hamdanah (2019 h.28) model ini dilakukan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan,,
- 2) Guru menceritakan kepada siswa tentang materi yang akan dibahas dalam pembelajaran,
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang,

- 4) Siswa diberi waktu untuk mempelajari drama pendek,
- 5) Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan,
- 6) Masing-masing kelompok memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh kelompok lain,
- 7) Setelah dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mengomentari peranan lakon yang diperagakan oleh kelompok lain,
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya,
- 9) Evaluasi,
- 10)Penutup.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan model pembelajaran *role playing* yang akan digunakan memiliki langkah-langkah, yaitu : (1) pemanasan (*warming up*); (2) memilih partisipan; (3) menyiapkan pengamat (*observer*); (4) menata panggung; (5) memainkan peran (*manggung*); (6) diskusi dan evaluasi; (7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*); (8) diskusi dan evaluasi kedua; dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Model pembelajaran *role playing* memiliki tujuan dalam penggunaannya, adapun tujuan dari model pembelajaran *role playing* menurut Wardana (2014) adalah; (1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan kelas.

Tujuan model pembelajaran *role playing* yang juga dijelaskan oleh Dharmawan (2014) penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bertujuan menumbuhkembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam dirinya, sehingga kelak mereka mampu berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara matang, arif, dan dewasa. Selain itu, mereka juga akan terlatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, serta mampu menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya dalam menghadapi berbagai persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *role playing* adalah mampu menumbuhkembangkan kemampuan potensi siswa dalam berbicara atau berinteraksi dengan lawan bicaranya menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti.

Model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelebihan yang dijelaskan oleh Wardana (2014) yaitu: (1) melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama; (2) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; (5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya.

Kemudian, kelebihan model pembelajaran *role playing* yang juga dijelaskan oleh Roestiyah (Widiantara et al, 2014)) bahwa keunggulan model bermain peran (*role Playing*) adalah siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena mereka bermain peran sendiri maka mudah memahami masalah-masalah sosial yang diperankan. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri pada watak orang lain tersebut, ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah siswa lebih aktif dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran karena model pembelajaran yang menggunakan model bermain sambil belajar serta melatih kemampuan berdialog siswa sehingga akan terhadap keterampilan berbicaranya.

Berbicara menurut Ilham (2020) sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan. Dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat di dengar dan yang kelihatan dengan memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, semantik dan linguistik.

Berbicara adalah proses perubahan wujud pikiran/perasaan menjadi wujud ujaran. Ujaran yang dimaksud adalah bunyi yang bermakna, karena tidak semua suara yang dihasilkan alat ucap memiliki makna bahasa. Berbicara merupakan alat komunikasi tatap muka yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan pikiran dan perasaannya ketika harus berbicara di hadapan orang lain (Baeti N,S ,2016).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan untuk mengekspresikan kemampuan seseorang dalam menyusun kalimat untuk menyampaikan pendapat, pikiran atau perasaan kepada orang lain.

Keterampilan berbicara memiliki tujuan, hal ini dijelaskan oleh Arsjad (Dharmawan, 2014) bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya pembicara betul-betul memahami isi pembicaraannya, disamping juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya. Jadi, bukan hanya perihal isi yang akan dibicarakan, tetapi cara dalam mengemukakannya. Hal ini sangat dipengaruhi oleh keterampilan berbicara yang dimiliki oleh setiap orang.

Selanjutnya, menurut Hikmah (2021) tujuan keterampilan berbicara yaitu agar siswa mampu berbicara, jadi evaluasi dalam pembelajaran berbicara dilakukan dengan praktik langsung berbicara. Dalam hal ini, bukan berarti benar-benar terlepas dari teori berbicara. Evaluasi pembelajaran berbicara masih berpedoman pada teori berbicara, bukan menekankan pada praktik berbicara.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan tujuan keterampilan berbicara adalah untuk melatih keterampilan berbicara siswa agar mampu berbicara dengan baik dan benar.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara seseorang, adapun faktor yang mempengaruhi menurut Dharmawan (2014) antara lain: Faktor internal meliputi : (1) siswa kurang aktif dalam pembelajaran berbicara karena metode yang digunakan oleh guru kurang inovatif; (2) evaluasi untuk pembelajaran berbicara jarang dilakukan sehingga siswa tidak terbiasa untuk berlatih berbicara dan menganggap kegiatan berbicara mudah; (3) dalam berbicara di depan kelas siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya sehingga pembicaraan tidak terstruktur; (4) dalam kegiatan berbicara siswa merasa tegang, gugup, malu, dan kurang rileks, kondisi ini akan mengurangi kualitas tuturan mereka; dan (5) siswa kurang bisa merangkaikan ide dan gagasannya secara lengkap, mereka sering lupa dan tidak fokus dengan hal yang mereka sampaikan saat berada di depan kelas.

Selain faktor internal yang mempengaruhi keterampilan berbicara seseorang, juga terdapat faktor eksternal yaitu: faktor eksternal yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan berbicara siswa adalah pengaruh penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dalam proses komunikasi sehari-hari, banyak keluarga yang menggunakan bahasa ibu (bahasa daerah) sebagai bahasa percakapan di lingkungan keluarga. Demikian juga halnya dengan penggunaan bahasa Indonesia di tengah-tengah masyarakat masih terkontaminasi dengan bahasa ibu yang digunakan sebagai sarana komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kurang percaya diri berbicara didepan orang, kurang mampu mengekspresikan ide, serta adanya penyakit bawaan (*disleksia*). Kemudian faktor yang kedua adalah faktor eksternal atau lingkungan sekitar yakni rendahnya keterampilan berbicara dari keluarga atau lingkungan bermain.

Terdapat beberapa indikator keterampilan berbicara siswa menurut Permana (2015) antara lain: (1)

kelancaran berbicara; (2) ketepatan pilihan kata (diksi); (3) struktur kalimat; (4) intonasi membaca kalimat dan ekspresi. Selanjutnya dijelaskan oleh Aufa, et al (2020) terkait indikator keterampilan berbicara adalah: (1) kelancaran berbicara; (2) ketepatan pilihan kata; (4) struktur kalimat; (5) intonasi membaca kalimat; (6) Ekspresi.

Berdasarkan indikator di atas, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah penilaian keterampilan berbicara mencakup kemampuan siswa dalam Kelancara berbicara, struktur kalimat dan eksperisi dalam berbicara karena ini sangat diperluka dalam kegiatan bermain peran atau penggunaan model pembelajaran *role playing*.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif dengan Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian *eksperimen*. Adapun bentuk penelitian *eksperimen* yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Penelitian diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Keterangan :

- O₁ : Tes awal atau pretest sebelum diberikan kelompok eksperimen 1
- O₂ : Tes akhir atau posttest setelah diberikan kelompok eksperimen 1
- O₃ : Tes awal atau pretest sebelum diberikan kelompok eksperimen 2
- O₄ : Tes akhir atau posttes setelah diberikan kelompok eksperimen 2
- X : Perlakuan atau treatment dengan menggunakan media hand puppet.

3.3. Instrument Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes dan lembar observasi. Instrumen tes berjumlah 10 butir soal essay yang diberikan pada saat *pertest-posttest* untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa, kemudian lembar observasi digunakan pada saat perlakuan model pembelajaran *role playing* digunakan untuk melihat keefektifan model *role playing*.

3.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Analisis statistik deskriptif bertujuan mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa. Data keterampilan berbicara diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* setelah dilaksanakan pembelajaran. Data keterampilan berbicara diperoleh melalui tes essay yang diberikan. Selanjutnya disajikan dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar devisiasi, frekuensi, histogram serta variasinya menggunakan aplikasi analisis *Statistical Package for Social Science* (SPSS) dengan rumus ;

Data perolehan nilai selanjutnya dikelompokkan dalam lima kategori untuk mengetahui kategori kemampuan menyimak yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang. Kategori berikut dinyatakan dalam bentuk table di bawah ini :

Tabel 2. Keterampilan Berbicara

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat Baik	≥ 85-100
2	Baik	70 – 84
3	Cukup	61 – 69
4	Kurang	< 40 - ≤ 60

Sumber: (Putri, 2018)

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya dapat diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat pula statistik parametris serta statistik nonparametris. Sebab data yang digunakan merupakan data rasio. Jenis statistik parametric yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Paired Sampel t-Test*. *Paired Sampel t-Test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan antara dua variabel dalam dua kelompok yang sama. Adapun prasyarat dari *Paired Sampel t-Test* dilakukan uji normalitas terlebih dahulu.

- 1) Uji Normalitas
Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas digunakan uji *Kalmogrof-Smirnov* dengan bantuan *Statistical Package for Social Science* (SPSS).
- 2) Uji Homogenitas
Uji homegenitas dilakukan setelah uji normalitas data, bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *Statistical Package for Social Science* SPSS uji *Hartley* dengan kriteria ketika nilai signifikansi >0,05 maka varian sampel dapat dikatakan homogen.
- 3) Uji Hipotesis
Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Paired Sampel t-Test*. *Paired Sampel t-Test* digunakan untuk membandingkan rata-rata pada dua variabel dalam satu kelompok yang sama. Kriteria pengujian ini, jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H₀ di terima dan H_a di tolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi *Statistical Packge for Social Science* (SPSS). Kemudian untuk mendukung hipotesis penelitian di atas maka dirumuskan sebagai berikut :

Hipotesis nol (H₀)

Tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas

Hipotesis alternative (Ha) :
 Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar..

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan diarahkan untuk mencapai tiga rumusan masalah penelitian yang telah dilakukan, rumusan masalah pertama mengetahui gambaran penerapan model *role playing* di kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar, rumusan masalah kedua mengetahui gambaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II menerapkan model *role playing*. Kemudian rumusan masalah ketiga mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II kecamatan Tamalate kota Makassar. Selanjutnya tujuan penelitian berikut akan dijelaskan pada bab ini.

Total subjek pada penelitian yang dilakukan berjumlah 56 siswa. Sebanyak 28 siswa kelas VI A IV sebagai kelompok eksperimen, dan sebanyak 28 siswa kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen tes uraian berupa *pretest* dan *posttest* yang di bagikan kemudian dijawab secara tulis dan lisan secara individu untuk mengukur perbedaan keterampilan berbicara melalui *pretest* pada kelas yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *role playing* atau kelompok eksperimen, dan kelas yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *role playing* atau kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama dua

minggu sebanyak empat kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada pertemuan pertama kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan *pretest*. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pertemuan keempat sebagai pertemuan terakhir pemberian *posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada keterampilan berbicara siswa pada kelas IV.

Gambaran penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada hari Rabu 28 dan Kamis 29 September 2022. Hasil observasi keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV secara lebih rinci seperti berikut ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing*

Keterangan	Treatment 1	Treatment 2
Skor perolehan/ Skor maksimal	33/64	56/64
Persentase	51%	87%
Kategori	Kurang	Sangat baik

Sumber: Lembar Hasil Observasi

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui persentase keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada pemberian *treatment 1* memperoleh skor 33 dari skor maksimal 64 yang menunjukkan presentase 51% dengan kategori kurang. Kemudian *treatment 2* proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung baik dengan perolehan skor 56 dari skor maksimal 64 sehingga menunjukkan persentase 87% dengan kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer untuk setiap pertemuan meningkat, sehingga disimpulkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *role playing* berlangsung secara efektif.

Gambaran keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *role playing* yang dalam penelitian ini disebut dengan istilah *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

Pretest dilakukan pada hari Senin tanggal 26 September 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa sebagai kelompok eksperimen dan sebanyak 28 siswa sebagai kelompok kontrol. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan *treatment*. Kelompok eksperimen menerapkan model pembelajaran *role playing* sedangkan kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *role playing*. Deskripsi hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	28	28
Nilai Terendah	30	34
Nilai Tertinggi	65	70
Rata-rata (<i>Mean</i>)	45.21	45.89
Rentang (<i>Range</i>)	35	36
Standar Deviasi	7.490	7.885
Median	46	45

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0.

Berdasarkan tabel 4. jumlah sampel kelompok eksperimen 28 siswa dan jumlah sampel kelompok kontrol 28 siswa diperoleh data keterampilan berbicara siswa tidak menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 54,21 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelompok kontrol 45,89. Selain itu, data nilai *pretest* kelompok eksperimen lebih kecil daripada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rentang (*range*) antara kedua kelas. Berdasarkan

nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 7,885 dibandingkan data kelompok kontrol yaitu 7,490. Hasil *pretest* siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi keterampilan berbicara siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Keterampilan Berbicara (*Pretest*) Siswa Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
85-100	Sangat Baik	-	-	-	-
70-84	Baik	-	-	-	-
61-69	Cukup	1	3	4%	11%
≤40-60	Kurang	27	25	96%	89%

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0.

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa kondisi awal tingkat keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar lebih didominasi oleh siswa yang memiliki keterampilan berbicara dengan kategori sangat baik tidak terdapat siswa yang memperoleh baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak ada. Pada kategori baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen juga tidak terdapat siswa.

Selanjutnya pada kategori cukup kelompok eksperimen sebanyak 1 siswa dengan persentase 4% sedangkan kelompok kontrol sebanyak 3 siswa dengan persentase 11%, dan kategori kurang kelompok eksperimen sebanyak 27 siswa dengan persentase 96% sedangkan kelompok kontrol sebanyak 25 siswa dengan persentase 11%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dominan berada dikategori kurang, sedangkan kelompok kontrol juga berada dikategori kurang. Adapun penyajian secara lengkap untuk rata-rata persentase hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada setiap indikator.

Posttest kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang keterampilan berbicara setelah pemberian *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *role playing* pada proses pembelajaran. Deskripsi hasil *posttest* siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	28	28
Nilai Terendah	70	45
Nilai Tertinggi	91	80
Rata-rata (<i>Mean</i>)	80.64	56.14
Rentang (<i>Range</i>)	21	35
Standar Deviasi	5.970	7.442
Median	80	55

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 86,64 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelompok kontrol 56,14. Selain itu, data nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat diamati pada nilai rentang (*range*) antara kedua kelas. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen yaitu 5,970 sedangkan kelompok kontrol yaitu 7,442. Hasil *posttest* siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi skor keterampilan berbicara dengan distribusi frekuensi hasil *posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Skor Keterampilan Berbicara (*Posttest*) Siswa Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
85-100	Sangat Baik	6	-	25%	-
70-84	Baik	21	1	75%	5%
61-69	Cukup	-	3	-	10%
≤40-60	Kurang	-	24	-	85%

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel 7. mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor keterampilan berbicara menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makasar setelah diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen lebih didominasi oleh siswa yang memiliki keterampilan berbicara dengan kategori baik sebanyak 21 siswa dengan persentase 75% sedangkan kelompok kontrol hanya

terdapat 1 siswa dengan persentase 5%. Selanjutnya kategori sangat baik kelompok eksperimen sebanyak 6 siswa dengan persentase 25% sedangkan kelompok kontrol tidak terdapat siswa dengan kategori keterampilan berbicara yang sangat baik. Kemudian pada kategori keterampilan berbicara yang cukup hanya siswa pada kelompok kontrol sebanyak 3 siswa dengan persentase 10%. Pada kategori keterampilan berbicara kurang juga hanya ditempati oleh siswa pada kelompok kontrol sebanyak 24 siswa dengan persentase 85% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelompok eksperimen berada dikategori baik, sedangkan kelompok kontrol berada dikategori kurang.

Hasil analisis statistik inferensial bertujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi. Uji asumsi yang dilakukan pertama adalah uji normalitas Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan diolah dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25.0. Selanjutnya dapat dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada *Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar daripada nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05).

Kemudian uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 25.0* dengan kriteria ketika nilai signifikansi $>0,05$ maka varian sampel dapat dikatakan homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk melihat adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test*.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *role playing* pada kelompok eksperimen. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 25.0*. Adapun hasil dari *Paired Sample T-test* nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest* Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol *Pretest* Kelompok eksperimen & Kontrol

T	Df	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
-294	28	0,771	$0,771 > 0,05 =$ Tidak terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 8. *pretest* kelompok eksperimen memperoleh nilai probabilitas *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,771. Sehingga berdasarkan nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Kemudian jika nilai t hitung sebesar -294 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$ maka nilai t tabel sebesar 2,047. Karena t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel ($-294 < 2,048$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum adanya penerapan model pembelajaran *role playing*.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *role playing* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 25.0. Adapun hasil dari *Paired Sample T-test* nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest* Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

T	Df	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
13,049	28	0.000	$0,000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Berhasilnya uji hipotesis apabila nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$. Sehingga berdasarkan tabel 4.7 diperoleh hasil pengujian Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak. H_a diterima : Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Adapun nilai t hitung dari hasil pengujian di atas adalah 13,049. Nilai t tabel yang taraf signifikansinya $= 0,05$ dan nilai $df = 28$ maka nilai t tabel

2,048 karena t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel ($13,049 > 2,048$). Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara.

4.2. Pembahasan

Penelitian dilakukan SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar selama kurang lebih 2 minggu. Selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa kendala yang ditemukan oleh peneliti, seperti ada beberapa siswa yang terlambat datang ke sekolah, kurangnya partisipasi siswa dan masih banyak lagi. Selain kendala yang ditemukan, penerapan model pembelajaran *role playing* dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan melalui partisipasi siswa meningkat dalam tes setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini dikarenakan rasa senang siswa bermain sambil belajar melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* tersebut. Syaodih (Sari, 2020) bahwa karakteristik anak SD yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak. Jadi dalam menumbuhkan karakteristik anak SD tersebut guru mengharuskan untuk membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan. Salah satu modelnya adalah model pembelajaran *role playing*, hal ini dikarenakan model pembelajaran *role playing* dilakukan dengan cara bermain peran sehingga dalam kegiatan bermain peran senantiasa melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog.

Kemudian penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat membantu guru dalam terhadap semangat belajar siswa karena adanya kegiatan bermain peran atau drama yang juga melatih keterampilan berbicara siswa. Sejalan dengan pendapat Sari (2020) bahwa penggunaan model *role playing* bertujuan agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan ketrampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengepresikan, mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan ketrampilan tersebut maka diperlukannya adanya interaksi dalam kelas. Sehingga hal ini menyebabkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka keterampilan berbicara dibuktikan dari hasil *posttest* kelompok eksperimen yang mengalami perubahan dengan menggunakan model pembelajaran

role playing. Begitupun dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Fitriani et, al (2019) hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua bentuk pengolahan data yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif, dan analisis inferensial. Tujuan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* model pembelajaran *role playing*. Sedangkan untuk analisis inferensial bertujuan untuk menguji normalitas data, homogenitas sata dan menguji hipotesis untuk menarik kesimpulan keberhasilan penelitian apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Kemudian data diperoleh dilakukan analisis perhitungan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25.0. Adapun hasil penelitian, dijelaskan sebagai berikut:

Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi mengenai Kebersamaan di rumah. Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah teks narasi sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, lalu melakukan Pemain peran atau drama sesuai dengan teks narasi yang diberikan kemudian menjawab soal berkaitan dengan isi teks narasi. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat dikatakan berlangsung secara baik. Hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran mengalami perubahan disetiap pertemuan.

Pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* pada pertemuan pertama berlangsung baik terbukti dari skor yang diperoleh, namun masih terdapat terdapat aspek yang belum terlaksana. Kemudian penggunaan model pembelajaran *role playing* pertemuan kedua berlangsung dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari skor yang diperoleh. Pada pertemuan kedua ini lebih baik dari pertemuan pertama, terlihat dari langkah penggunaan model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan penggunaan model pembelajaran *role playing* menurut Deliyan &

Hamdanah (2019) yaitu, (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; (2) Guru menceritakan kepada siswa tentang materi yang akan dibahas dalam pembelajaran; (3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; (4) Siswa diberi waktu untuk mempelajari drama pendek; (5) Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakankan skenario yang sudah dipersiapkan; (6) Masing-masing kelompok memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh kelompok lain; (7) Setelah dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mengomentari peranan lakon yang diperagakan oleh kelompok lain; (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Keefektifan penggunaan model pembelajaran *role playing* ini turut menjadi bukti bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang baik dan cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar untuk terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini juga dibuktikan oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriani et, al (2019) hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Keterampilan berbicara siswa menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar mengalami perubahan, khususnya kelompok control yang diberikan *treatment* model pembelajaran *role playing*. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian analisis statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. kelompok eksperimen berada pada kategori baik dan sangat baik, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori baik, cukup dan dominan berapa pada kategori kurang. Kategorisasi skor keterampilan berbicara terdiri dari 4 kategori yakni sangat baik, baik, cukup, kurang. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif diperoleh skor Kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* kelompok eksperimen, namun kedua rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori kurang. Selanjutnya hasil *posttest* pada kelompok eksperimen siswa kelompok eksperimen memperoleh kategori baik dan kelompok control

memperoleh kategori cukup.

Melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik. Sejalan dengan pendapat Sari (2020) bahwa penggunaan model *role playing* bertujuan agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan ketrampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengepresikan, mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan ketrampilan tersebut maka diperlukannya adanya interaksi dalam kelas. Selain itu Fitriani et, al (2019) hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Berdasarkan data yang diperoleh serta teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* pada kelompok eksperimen mengalami perubahan pada keterampilan berbicara karena pada saat pemberian *pretest* nilai rata-rata kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen. Namun setelah pemberian *treatment* menggunakan model *role playing* pada kelompok eksperimen memperoleh hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *posttest* kelompok kontrol.

Pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu, maka dilakukan uji homogenitas antara *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji *Levene's* dengan hasil yang menunjukkan kedua kelompok data dinyatakan homogen. Tahap selanjutnya, yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara kelompok eksperimen yang menggunakan *treatment* berupa penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dari hasil statistik menggunakan uji *paired sample t test* diperoleh nilai perbedaan keterampilan berbicara, sebelum diberikannya *treatment* dan setelah diberikannya *treatment*. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata keterampilan berbicara kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara kelompok kontrol.

Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV ini tidak terlepas dari kelebihan model pembelajaran *role playing*. Syaodih (Sari, 2020) bahwa karakteristik anak SD yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak. Jadi dalam menumbuhkan karakteristik anak SD tersebut guru mengharuskan untuk membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan. Salah satu modelnya adalah model pembelajaran *role playing*, hal ini dikarenakan model pembelajaran *role playing* dilakukan dengan cara bermain peran sehingga dalam kegiatan bermain peran senantiasa melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog. Melalui kegiatan berdialog tersebut maka keterampilan berbicara sehingga mampu terhadap keterampilan berbicaranya.

5. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

- 1) Penggunaan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar berlangsung baik, sesuai dengan langkah penggunaan model pembelajaran.
- 2) Keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen berada kategori baik dan keterampilan berbicara siswa kelas kontrol berada kategori cukup.
- 3) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Barombong II Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

5.2. Saran

- 1) Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk pihak-pihak lain sebagai berikut:
- 2) Siswa diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran lebih aktif, antusias serta lebih fokus terkait dengan bantuan penggunaan model pembelajaran *role playing*.
- 3) Guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis serta dapat dijadikan referensi untuk melakukan pengembangan media yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga siswa termotivasi ingin lebih mengetahui dengan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aufa, et al. 2020. *Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana* : Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 1, No 2.
- Baeti N.S, & Sukarno, R. W. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Untuk Terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, Vol 4, No 5.
- Deliyana & Fitriani. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang*: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 8, No 1.
- Dharmawan, et al. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V* : e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 2, No 1.
- Fitriani, et al. 2019. *Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan berbicara Siswa Kelas V* : Seminar Nasional PGSD UNIKAMA. Vol 3.
- Gunawan, R. 2019. *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Erapublik.com
- Hikmah, S. N. 2021. *Problematika Pencapaian Kompetensi Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* : Jurnal Peneroka. Vol. 1. No 1.
- Ilham., & Wijati,A. 2020. *Keterampilan Berbicara*. Pasuruan: Lembaga Academic& Research institute.
- Lutfiah, Q. 2008. *Pentingnya Keterampilan Berbicara bagi Kehidupan sehari-hari*. Academia.edu.
- Sari, R.K. 2020. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD* : Jurnal Pendidikan dan Konseling. Vol 2 No 1.
- Putri, D. 2018. Penerapan Metode Game “Bisik Berantai” dalam Terhadap Keterampilan Menyimak pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Basic Education*, 1(2), 215–219. <https://ejournal.stkiprokania.ac.id/index.php/IJOBE/article/view/209>
- RI, P. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Undang-Undang*, 18, 19–28.
- Semiun, Y. 2020. *Teori-teori Kepribadian Behavioristik*. PT. Kanisius.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (p. 456). Alfabeta Bandung.
- Permana, E.P. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar* : Profesi Pendidikan Dasar. Vol. 2, No. 2,
- Pujiasih, E. 2020. Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Wardana, Et Al. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Gugus Ii Kecamatan Karangasem* : e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 2, No 1.
- Widiantara, et al. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Desa Penglatan* : Jurnal PGSD Ganesha.