
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SD N 122398 PEMATANGSIANTAR

Trivoni Zebua¹, Yanti Arasi Sidabutar², Rio P. Napitupulu³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

e-mail: trifonizebua54321@gmail.com¹, arasiyanti@gmail.com², napitupulurio7@gmail.com³

Abstract: *This study aims to determine the influence of the Role Playing learning model on the speaking skills of students at SDN 122398 Pematangsiantar. The type of research used is a quantitative approach with a research design using the experimental method in the form of a Pre-Experimental Design, specifically the "One Group Pretest Posttest Design," without a comparison class. The sample in this study consists of 23 fourth-grade students at SDN 122398 Pematangsiantar, selected using total sampling. The population of this study is all fourth-grade students at SDN 122398 Pematangsiantar. The instrument used in this research is a dialogue-based test. The data analysis results showed an average pretest score of 48.04 and a posttest score of 82.17. The research findings at the 0.05 level, based on the analysis of pretest and posttest scores, indicate that the sig (2-tailed) value is $0.00 < 0.05$, with $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ or $8.929 > 1.717$, where H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of the Role Playing learning model on the speaking skills of fourth-grade students at SDN 122398 Pematangsiantar.*

Keywords: *Role Playing Learning Model, Speaking Skills.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SDN 122398 Pematangsiantar. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan metode eksperimen bentuk *Pre-Experiment Design* yang menggunakan desain "*One Group Pretest Posttest Design*" tanpa adanya kelas pembandingan. Sampel pada penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 122398 Pematangsiantar yang berjumlah 23 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling (sampel total). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 122398 Pematangsiantar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa dialog. Hasil analisis data diperoleh hasil rata-rata pada *pretest* (48,04) dan *posttest* (82,17). Hasil penelitian pada taraf 0,05 berdasarkan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$, diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $8,929 > 1,717$ dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 122398 Pematangsiantar.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Berbicara.*

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia setelah menyimak atau mendengarkan. Oleh sebab itu beberapa para ahli berpendapat mengenai keterampilan berbicara tersebut. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan menghasilkan arus bunyi artikulasi untuk menyampaikan keinginan dan kebutuhan perasaan kepada orang lain Yulianto (2020:99). Menurut Tarigan (2021:16) keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan

dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain. Sedangkan menurut Taufina (2019:92) keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dengan menggunakan bahasa lisan sesuai dengan fungsi, situasi, serta norma-norma berbahasa untuk menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara merupakan kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi, kata-kata, kalimat dengan tujuan untuk mengekspresikan, mengatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan kepada orang lain Tarigan (2021:22).

Indikator keterampilan berbicara dijadikan sebagai acuan aspek penilaian yang sangat diperlukan untuk mengetahui perkembangan, peningkatan, dan ketercapaian individu dalam aktivitas berbicara sesuai dengan aspek-aspek dalam keterampilan berbicara. Menurut Subana dan Sunarti (2011:222) untuk menilai kemampuan berbicara seseorang, setidaknya ada enam hal yang harus diperhatikan, yaitu 1) lafal dan ucapan, 2) struktur kebahasaan, 3) kosakata, pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang akan disampaikan, 4) kefasihan, kemudahan, dan kecepatan berbicara, 5) isi dan topik pembicaraan, gagasan yang disampaikan, ide-ide yang dikemukakan, dan alur pembicaraan, 6) pemahaman, menyangkut tingkat keberhasilan, komunikasi menyangkut kekomunikatifan.

Mengatasi rendahnya keterampilan berbicara siswa yakni model pembelajaran yang inovatif yaitu model *Role Playing*. Proses pembelajaran tidak lepas dari model pembelajaran. Maka dengan itu, beberapa pendapat para ahli telah berpendapat tentang model pembelajaran tersebut. Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:99) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Shilphy A. Octavia (2020:13) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Sedangkan menurut Istarani (2019:1) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang

dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Menurut Zaini & Khasanah (2019:522) model pembelajaran *role playing* adalah bentuk pembelajaran terencana yang dirancang agar mencapai tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang. Faturrohman (2017:94) model *role playing* (bermain peran) merupakan metode yang dalam proses penerapannya mampu menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari yang sengaja dipentaskan disuatu kelas maupun pada pertemuan. Sedangkan menurut Priansa (2017:192) model pembelajaran *role playing* adalah model bermain peran yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial dan moral melalui serangkaian perilaku.

Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) mempunyai tujuan yaitu memberikan keterampilan berbentuk permainan dalam pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait proses interaksi sosial yang terjadi dilingkungan siswa, memberikan pengalaman eksplorasi melalui skenario dramatis yang dikemas secara sederhana dalam pembelajaran dan menciptakan kondisi tersebut sebagai perwujudan analogi dengan kehidupan nyata melalui reka kejadian ulang Afaf Wafiqoh Nusaibah (2021:133).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experiment Design* yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen.

Rancangan penelitian ini menggunakan *One group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini dilakukan dengan cara memberi *pretest* dan *posttest* dalam proses

pembelajaran. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi model *Role Playing* dalam proses pembelajaran. *Posttest* dilakukan diakhir pembelajaran dengan tujuan untuk melihat pengaruh keterampilan berbicara siswa setelah diberi model *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Post-test
IV	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

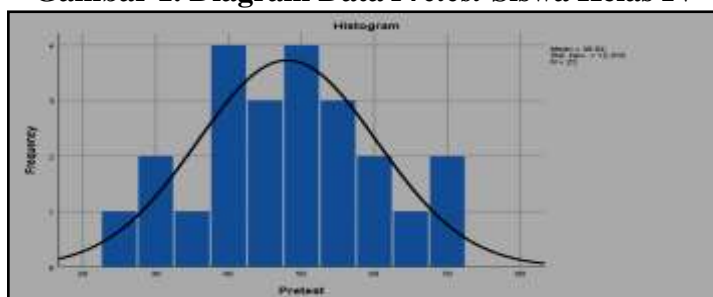
- O₁ : Pengukuran pertama sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing (Pretest)*
X : Perlakuan atau eksperimen
O₂ : Pengukuran kedua setelah menggunakan model pembelajaran *role playing (Posttest)*

HASIL PEMBAHASAN

Uji instrumen ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 23 siswa. Untuk mendapatkan data yang akurat maka instrumen tes harus memenuhi kriteria. Uji tes yang dilakukan untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan dapat digunakan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Nilai rata-rata pada *Pretest* yaitu 48,04. Angka ketidaktuntasan hasil keterampilan berbicara pada *Pretest* masih tinggi yaitu 91,3%, siswa yang mempunyai nilai di atas KKM hanya 2 siswa, sisanya sebanyak 21 siswa nilainya di bawah KKM.

Gambar 1. Diagram Data *Pretest* Siswa Kelas IV



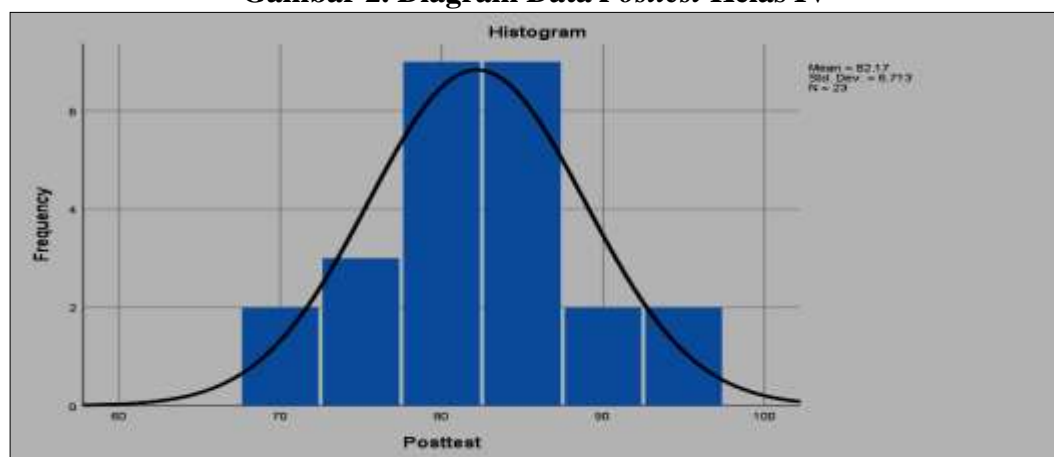
Sumber : Hasil Pengelolaan SPSS Versi 26)

Berdasarkan grafik distribusi frekuensi nilai *Pretest* kelas IV diperoleh nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah 25 dan rata-rata (mean) sebesar 48,04 dengan

standar deviasi sebesar 12,316 dimana mendapatkan nilai yang mencapai batas KKM.

Nilai rata-rata pada *Posttest* adalah 82,17. Dapat diketahui hasil *Posttest* mengalami peningkatan 100%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 23 siswa.

Gambar 2. Diagram Data *Posttest* Kelas IV



(Sumber : Hasil Pengelolaan SPSS Versi 26)

Berdasarkan grafik distribusi frekuensi nilai *Posttest* Kelas IV diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah 70, dan diperoleh rata-rata (mean) sebesar 82,17 dengan standar deviasi sebesar 6,713 dimana mendapatkan nilai yang mencapai batas KKM.

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan 0,05 = 1,717 Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 8,929$ dan $t_{\text{tabel}} 1,717$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $8,929 > 1,717$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini berarti bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SDN 122398 Pematangsiantar.

SIMPULAN

Berdasarkan pemerolehan hasil data penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai rata-rata *Pretest* sebelum diberi perlakuan diperoleh sebesar 48,04. Namun setelah diberi perlakuan (treatment) nilai rata-rata *Posttest* meningkat sebesar 82,17. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{\text{hitung}} 8,929$

dan t_{tabel} sebesar 1,717 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 122398 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia Puji Rahmawati. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Majoagung. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Volume 8, Nomor 2.
- Agustinus Suban Molan.(2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keterampilan Berbicara Di Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 1 - Nomor 2, 176-183.
- Dewi Yuli Arfiyanto. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Disiplin Sekolah.
- Dedi Suhandi. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Drama Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara.
- Depi Dumaini. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura Volume 14 No2 p-ISSN:2087-0760;e-ISSN:2745-5661.
- Dornani Defiana Br. Sitanggang. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 050600 Kuala Tahun Pembelajaran 2018/2019. Jurnal Ilmiah Aquinas Terbit Juli dan Januari Setiap Tahunnya Volume: II No 2. p ISSN: 2615-7683.
- Elma Citra Pratiwi. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba.
- Elisa Deliyana. (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.
- Fransiska Faberta Kencana Sari.(2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*.

- Lindayana. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Paired Storytelling Berbasis Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 5 Gereneng Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Scientific Of Mandalika (JSM)*, Volume 2-ISSN: 2745-5955.
- Lidia Naibaho. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Siswa di Depan Kelas IV SD Budi Luhur. *Jurnal Education FKIP UNMA* Volume 6, No 2, pp. 314-319.
- Muh Alfian Habibi. (2023). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Tema 2 Subtema 2 Untuk Peserta Didik Kelas III SDIT Yamba. *IJES*, 3(1), 107-112. Volume 3 Nomor 1 Mei. E-ISSN 3025-7646. <http://jurnal.upgris.ac.id/index.php/ijes>.
- Rini Apriani. (2022). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8 (17), 405-418 p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364.
- Rika Marianti. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri 007 Pulau Lawas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Volume 3 Nomor 2, p-2655-710X e-ISSN 2655-6022.
- Resti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang. *Jurnal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education*.
- Rifka Sriwati Hutagaol. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematangsiantar. *Jurnal On Education* Volume 06, No 1, pp. 2915-2923 E-ISSN:2654-5497, P-ISSN:2655-1365.
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD 2 Padurenan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 2, Hal. 9-17 ISSN: 2615-5443.