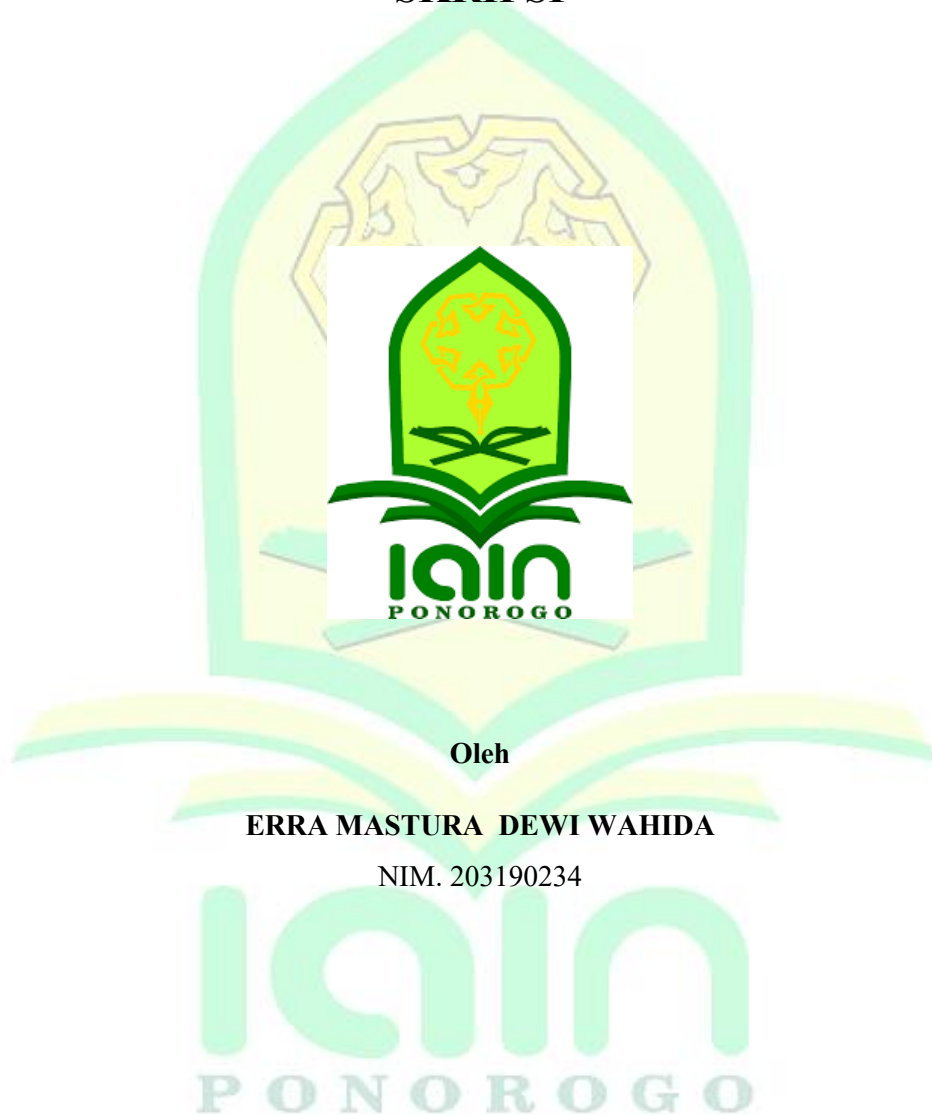


**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS IV SDN 1 SUMOROTO PONOROGO**

**SKRIPSI**



Oleh

**ERRA MASTURA DEWI WAHIDA**

NIM. 203190234

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Erra Mastura Dewi Wahida  
NIM : 203190234  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam sidang munaqasah.

Pembimbing

Lukman Hakim, M.Pd.

NIDN. 2019039101

Ponorogo, 25 Oktober 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Wassilahiyah Islam Negeri Ponorogo



Ulu Fatmahanik, M.Pd.

NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Erra Mastura Dewi Wahida  
NIM : 203190234  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 08 November 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 15 November 2024

Ponorogo, 15 November 2024

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moll Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.

Penguji I : Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.

Penguji II : Lukman Hakim, M.Pd.

()

()

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erra Mastura Dewi Wahida  
NIM : 203190234  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sumoroto.

Dengan ini, saya menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila diketahui hasil terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 25 Oktober 2024

Yang Membuat Pernyataan



**Erra Mastura Dewi Wahida**

NIM. 203190234



## ABSTRAK

**Wahida, Erra Mastura Dewi.** 2024. *Efektivitas Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Lukman Hakim, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Metode Role Playing*, keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, dan membaca. Namun, banyak siswa yang masih kesulitan, terutama dalam berbicara di depan kelas akibat metode pembelajaran ceramah yang kurang menarik. Terutama pada keterampilan berbicara yang selama ini dilakukan hanya sebatas bertanya jawab dengan siswa. Hasil observasi di SDN 1 Sumoroto Ponorogo menunjukkan ternyata masih rendah untuk keterampilan berbahasa lebih tepatnya pada keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan metode *Role Playing* dirasa dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan melatih imajinasi dan interaksi serta komunikasi antar siswa. Namun, kurangnya latihan berbicara menyebabkan siswa kurang percaya diri dan sulit berkomunikasi. Jika keterampilan berbicara tidak diasah, komunikasi antara siswa dan guru akan terhambat, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pelaksanaan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN 1 Sumoroto, (2) mengetahui keefektifan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap aspek keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 1 Sumoroto.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo dengan kelas eksperimen kelas IV Dewantara berjumlah 23 siswa dan kelas kontrol kelas IV Kartini berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data ialah menggunakan tes dan juga observasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon* dan uji *Mann-Whitney*.

Hasil penelitian ini adalah (1) Aktivitas siswa terhadap model pembelajaran *Role Playing* memperoleh kategori sangat tinggi dengan hasil rata-rata 87% para siswa dapat lebih memahami konteks penggunaan bahasa dalam situasi komunikatif yang berbeda. Siswa yang terlibat dalam kegiatan *role playing* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat mereka terhadap pembelajaran Bahasa terutama Bahasa Indonesia. (2) Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo efektif. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan hasil tes siswa dari 24% menjadi 100% di kelas eksperimen, dibandingkan dengan peningkatan dari 17% menjadi 91% di kelas kontrol yang menggunakan metode. Uji *Mann-Whitney* menunjukkan perbedaan signifikan dalam keterampilan berbicara antara kedua kelompok, dan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan bahwa metode *role playing* secara signifikan lebih efektif dibandingkan metode ceramah, dengan nilai  $p$  yang sangat kecil (0,00).

## ABSTRAC

**Wahida, Erra Mastura Dewi. 2024.** Effectiveness of the Role Playing Method in Indonesian Language Learning to Improve the Speaking Skills of Class IV Students at SDN 1 Sumoroto Ponorogo. Thesis. Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Advisor : Lukman Hakim, M.Pd.

**Keywords:** Role Playing Method, speaking skills, Indonesian Language.

Indonesian language learning in elementary schools aims to improve speaking, writing, and reading skills. However, many students still have difficulty, especially in speaking in front of the class due to the less interesting lecture learning method. Especially in speaking skills which have so far only been carried out by asking and answering questions with students. The results of observations at SDN 1 Sumoroto Ponorogo showed that it was still low for language skills, more precisely speaking skills in Indonesian language learning. The application of the Role Playing method is considered to be able to improve students' speaking skills by training imagination and interaction and communication between students. However, the lack of speaking practice causes students to lack confidence and have difficulty communicating. If speaking skills are not honed, communication between students and teachers will be hampered, and learning objectives will not be achieved.

This study aims to (1) determine the implementation of the Role Playing method on grade IV students of SDN 1 Sumoroto, (2) determine the effectiveness of the role playing method on the speaking skills of grade IV students at SDN 1 Sumoroto.

This type of research is experimental research. The population in this study were students of grade IV of SDN 1 Sumoroto Ponorogo with an experimental class of grade IV Dewantara totaling 23 students and a control class of grade IV Kartini totaling 24 students. Data collection techniques used tests and observations. Data analysis techniques used normality tests, homogeneity tests, non-parametric statistical hypothesis tests, namely the Wilcoxon test and the Mann-Whitney test.

The results of this study are (1) Student activity towards the Role Playing learning model obtained a very high category with an average result of 87% of students being able to better understand the context of language use in different communicative situations. Students involved in role playing activities showed a significant increase in their interest in language learning, especially Indonesian. (2) The use of the role playing method in learning speaking skills in grade IV of SDN 1 Sumoroto Ponorogo is effective. This is evidenced by the increase in the completeness of student test results from 24% to 100% in the experimental class, compared to the increase from 17% to 91% in the control class using the method. The Mann-Whitney test showed significant differences in speaking skills between the two groups, and the Wilcoxon Signed Ranks Test showed that the role playing method was significantly more effective than the lecture method, with a very small p value (0.00).

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk membentuk landasan pendidikan awal yang kuat, mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah positif. Pada tingkat SD, siswa tidak hanya belajar dasar-dasar akademik atau pengetahuan saja, namun juga dibekali keterampilan. Salah satu keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran di tingkat SD adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa sangat penting untuk interaksi sosial dan komunikasi efektif. Biasanya keterampilan berbahasa disampaikan pada pembelajaran bahasa Indonesia, baik pada tingkat SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa terampil menuangkan ide dan gagasan secara kreatif dan kritis. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) bertujuan untuk menambah keahlian siswa dalam berbicara secara baik serta benar. Pembelajaran ini mencakup empat keterampilan berbahasa utama yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.<sup>1</sup>

Salah satu keterampilan yang penting untuk siswa agar dapat menerapkan keterampilan berbahasa yang baik dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara adalah alat komunikasi paling efektif yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan, menyampaikan sambutan, berdialog, menjelaskan, serta berbagai bentuk komunikasi lainnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam prosesnya, berbicara melibatkan bunyi yang didengar, diucapkan, dan dipahami melalui sistem tanda yang menggunakan otot tubuh, serta melibatkan aspek fisik, psikologis, neurologis, dan linguistik. Keterampilan berbicara berfungsi sebagai sarana untuk mengombinasikan ide-ide sesuai kebutuhan. Jika keterampilan berbicara diterapkan secara efektif dalam kehidupan sehari-hari akan berpengaruh positif yakni dapat membangkitkan rasa cinta tanah air dan semangat nasionalisme, serta membantu memperlerat

---

<sup>1</sup> Deceni Amelia, *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* (Tanah Datar: Intelektual Edu Media, 2024), <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>.



persatuan di antara berbagai latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda.<sup>2</sup>

Keterampilan berbicara pada siswa Sekolah Dasar (SD) berperan penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa mereka. Dengan terampil berbicara, siswa dapat mengungkapkan ide-ide dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap apa yang mereka pelajari. Selain itu, keterampilan berbicara mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Siswa mampu menyampaikan opini, bertanya, dan menjelaskan pemikiran mereka secara sistematis dan logis. Keterampilan berbicara pada siswa Sekolah Dasar memiliki tujuan yang berbeda antara kelas rendah dan kelas tinggi. Di kelas rendah, tujuan utama adalah membentuk dasar kemampuan komunikasi, seperti mengatasi kecemasan berbicara, menceritakan pengalaman, menyampaikan pendapat, dan bertanya, dengan bimbingan guru yang membantu siswa merasa nyaman berbicara. Di kelas tinggi, tujuan berbicara lebih berkembang untuk memupuk keberanian, melatih siswa dalam menyanggah atau menolak pendapat dengan argumen yang kuat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis.<sup>3</sup>

Pada kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Beberapa kendala yang umum ditemukan antara lain kurangnya rasa percaya diri, minimnya kosakata, keterbatasan dalam struktur bahasa, serta kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara secara aktif dalam lingkungan belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN 1 Sumoroto Ponorogo, menunjukkan pembelajaran pada saat ini masih menggunakan metode pembelajaran yang ceramah dan juga pemberian tugas. Pembelajaran yang diterapkan hanya menekankan pada transfer ilmu, belum menerapkan keempat aspek keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara, guna

---

<sup>2</sup> Syamsuddin dan Rohanna, (2021). *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Universitas Negeri Makassar, 59. (Universitas Negeri Makassar, 2021).

<sup>3</sup> Muammar, Suhardi, dan Ali Mustadi, *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Pendekatan Komunikatif Bagi Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Sanabil, 2018).



menunjang pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri. Ketika membaca maupun berbicara di depan kelas suara kurang terdengar karena masih ada rasa kurang percaya diri. Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas belum mampu mengasah keterampilan berbicara siswa.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia, seharusnya mencakup empat keterampilan berbahasa yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Beberapa sekolah hanya memfokuskan pengajaran pada keterampilan menyimak dan menulis, sehingga keterampilan berbicara siswa seringkali terabaikan. Keterampilan berbicara tidak mendapatkan perhatian yang cukup meskipun sangat esensial untuk keberhasilan siswa dalam berinteraksi di lingkungan sosial dan akademik. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah sering kali masih berfokus pada teori dan tata bahasa, sementara keterampilan berbicara tidak mendapatkan perhatian yang cukup.<sup>4</sup>

Guru memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keberhasilan dalam pemahaman pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru memerlukan adanya metode pembelajaran interaktif yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar adalah metode *role-play* atau bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian oleh Pujiana (2022), menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode *Role Playing* di MIN 10 Aceh Tenggara. Pada siklus I, tingkat ketuntasan berada pada 40% dalam kategori kurang, dengan 10 siswa mencapai ketuntasan dan 15 siswa belum tuntas. Kemudian, pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, dengan persentase ketuntasan mencapai 76% dalam kategori

---

<sup>4</sup> Pandapotan Tambunan, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar," *Jurnal Curere* 2, no. 1 (2018): 1–14, [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_Sistem\\_Pembetulan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari).

baik, di mana 19 siswa berhasil mencapai ketuntasan, sementara 6 siswa masih belum tuntas.<sup>5</sup>

*Role playing* adalah sebuah metode pembelajaran yakni siswa berpura-pura menjadi orang lain dan memainkan peran yang diimajinasikan sesuai karakter yang dipilih. *role playing* memiliki aturan yang harus diikuti untuk menjaga alur cerita hingga akhir. Pada bidang pendidikan, *role playing* dikenal sebagai metode pembelajaran bermain peran. Metode ini mendorong siswa untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan karakter dalam skenario yang disiapkan guru. Metode *role playing* dapat dilakukan dengan mengikuti dialog yang telah disusun atau secara bebas, memberikan siswa kebebasan berekspresi dalam batas skenario yang ditentukan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.<sup>6</sup>

Penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran juga terbukti berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Penelitian oleh Indarwati (2019), membuktikan bahwa metode *role playing* dengan berbantuan media topbergam berpengaruh positif pada keterampilan berbicara siswa. Skor *posttest* siswa menunjukkan angka yang lebih tinggi yaitu 70 daripada skor *pretest* yang hanya 45,70.<sup>7</sup> Salah satu kelebihan dari metode pembelajaran *role-playing* adalah mampu membantu siswa meningkatkan penggunaan bahasa lisan sehingga lebih jelas dan mudah dipahami oleh orang lain. Melalui metode ini, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara dan mengasah keterampilan komunikasi secara efektif. Selain itu, mereka dapat belajar mengekspresikan perasaan tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga dengan gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Metode *role-playing* memfasilitasi siswa untuk memahami dan memperbaiki aspek-aspek penting dalam berbicara, seperti artikulasi,

---

<sup>5</sup> Rina Pujiana, "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2022).

<sup>6</sup> Heru Subagiyo, *Roleplay* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013), <https://doi.org/10.5040/9780571285617.00000027>.

<sup>7</sup> Rini Indarwati, "Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Topbergam terhadap Keterampilan Berbicara Siswa" (Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019).

intonasi, dan penggunaan bahasa yang tepat. Dengan demikian, keterampilan berbicara dan keberanian mereka dalam menyampaikan gagasan secara terbuka dan menarik pun dapat berkembang lebih optimal.<sup>8</sup>

Penelitian oleh Firdaus (2024) menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui penerapan metode ini, siswa berlatih untuk berbicara secara realistis dan variatif. Dengan *role playing*, siswa dapat lebih terbiasa berbicara di depan orang lain, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan kepercayaan diri. Alasan utama metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah bahwa metode ini menciptakan situasi yang mendekati pengalaman nyata. Siswa dapat mengasah keterampilan berbicara dalam konteks yang lebih alami dan interaktif. Melalui metode ini, siswa akan mendapatkan umpan balik langsung dari teman sekelas atau pengajar. Proses ini memotivasi siswa untuk memperbaiki keterampilan berbicara mereka secara aktif. Penelitian juga menunjukkan bahwa diskusi kelompok yang muncul setelah *role playing* membantu siswa untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan berbicara mereka.<sup>9</sup>

Penelitian lain (Isnaeni, 2018) mengungkapkan bahwa melalui penerapan metode *role playing* dapat memberi kesempatan siswa untuk berlatih berbicara secara aktif dalam interaksi sosial. Hal ini berbeda dengan latihan berbicara secara pasif yang cenderung kurang efektif dalam menciptakan keterampilan komunikasi yang dinamis. Selain itu, *role playing* berpengaruh positif pada peningkatan berbagai aspek keterampilan berbicara, seperti kelancaran berbicara, kelogisan penyampaian, penguasaan materi, dan kemampuan beradaptasi dengan audiens. Penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan *role playing*, siswa

---

<sup>8</sup> Asep Priatna and Ghea Setyarini, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2019): 71–76.

<sup>9</sup> Amatullah Nafisatul Firdaus, "Efektivitas Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 4 Banjar" (Universitas Islam Negeri Antasari, 2024).

menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara mereka.<sup>10</sup>

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, penelitian yang dilakukan akan mengkaji penerapan metode *role playing* secara spesifik pada siswa kelas IV SD dalam \ pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat menganalisis keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara di kelas yang berfokus pada situasi kehidupan sehari-hari, seperti berbicara dalam diskusi kelompok, presentasi, atau berbicara di depan kelas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru dalam penggunaan metode *role playing* di pendidikan dasar khususnya di kelas IV, yang selama ini lebih sering diterapkan pada pembelajaran bahasa asing.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang lebih efektif, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa di jenjang pendidikan dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Sumoroto Ponorogo, masih bersifat monoton dan kurang menarik. Proses pembelajaran yang terjadi diawali dengan penyampaian materi didominasi dengan metode ceramah.

---

<sup>10</sup> Ayu Isnaeni, *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar*, Digilib.Unismuh (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), [https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept\\_cost\\_estimate\\_accpted\\_031914.pdf](https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accpted_031914.pdf).



2. Siswa SDN 1 Sumoroto Ponorogo masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan rasa percaya diri yang rendah pada kebanyakan siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, tidak semua masalah dapat dikaji secara intensif. Untuk menghindari luasnya permasalahan, penelitian ini akan dibatasi pada metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo?
2. Bagaimana efektivitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan aspek keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo.
2. Untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan aspek keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan membuktikan apakah metode *role playing* efektif dalam meningkatkan aspek keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo.

1. Manfaat secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat bagi semua pihak terutama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai pengaruh efektivitas metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.
2. Manfaat secara praktis
  - a. Bagi peneliti dapat mengkaji kebenaran sesuai dengan teori dan digunakan sebagai sumber data dalam melaksanakan kegiatan penelitian yang berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa.
  - b. Bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan rasa kepercayaan diri serta kemampuan berkomunikasi.
  - c. Bagi guru, dengan diadakannya penelitian ini, dapat memberikan wawasan dan menambah ide sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada saat proses pembelajaran.

#### G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian kali ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu sebagai berikut:

1. **Bab pertama**, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, dan sistematika laporan penelitian.
2. **Bab kedua** meliputi kajian teori serta telaah pustaka yang memuat gambaran tentang metode pembelajaran, kondisi *Self concept* dan keterampilan berbicara, kajian hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir, serta hipotesis penelitian.
3. **Bab ketiga** merupakan paparan tentang metodologi penelitian, yang meliputi: desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, data penelitian, serta analisis data.
4. **Bab keempat** merupakan pemaparan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian berupa deskripsi data dengan analisis deskriptif dan pembuktian hipotesis. Pembahasan akan menjelaskan

hasil pembuktian hipotesis dan menghubungkan dengan teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya.

5. **Bab kelima** merupakan bab terakhir/penutup yang berisi tentang kesimpulan, saran-saran, dan implikasi hasil penelitian.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas adalah hubungan dari hasil apa yang diharapkan. Seperti yang dikatakan oleh Aan Komariyah dan Cepi Triatna bahwa efektivitas adalah ukuran sejauh mana sasaran atau tujuan (baik dari segi kualitas, kuantitas, tujuan, dan waktu) telah dicapai. Efektivitas merujuk pada penilaian mengenai pencapaian individu, kelompok, atau organisasi dalam mendekati hasil yang diharapkan, agar penilaian tersebut lebih efektif.<sup>11</sup>

Menurut Muchtar, pada dasarnya pengertian efektivitas yang umum menunjukkan pada taraf tercapainya hasil. Dengan kata lain efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai.<sup>12</sup> Selain itu Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa efektivitas adalah sejauh mana suatu tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dalam konteks ini, efektivitas diartikan sebagai indikator pencapaian semua rencana yang telah ditentukan sebelumnya, yang menjadi ukuran bahwa target-target tersebut telah berhasil dicapai sesuai dengan yang direncanakan.<sup>13</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah efektivitas mengacu pada tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, baik dari segi kualitas, kuantitas, tujuan, maupun waktu. Efektivitas menjadi indikator pencapaian rencana yang telah dibuat dan menekankan pada hasil yang dicapai. Dalam hal ini, efektivitas dinilai berdasarkan seberapa dekat pencapaian individu, kelompok, atau organisasi dengan hasil yang diharapkan.

---

<sup>11</sup> Aan Komariyah dan Cepi Triatna, *Visisonary Leader Ship Menuju Sekolah Efektif*, Cetakan 4 (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 34.

<sup>12</sup> Ibnu Hasan Muchtar and Farhan Muntaha, *Efektivitas FKUB dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama* (Jakarta: Balitbang Kemenag RI, 2015).

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.).



## 2. Metode *Role Playing*

Mengimplementasikan pembelajaran perlu adanya metode atau cara yang digunakan untuk mengatur strategi pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif. Menurut M. Affandi metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>14</sup> Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir. Metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.<sup>15</sup>

Metode pembelajaran sendiri menurut Sobry Sutikno adalah cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar mengajar pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan.<sup>16</sup> Metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Kemudian pembelajaran menurut M. Afandi adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Menurut UU tahun 2003 tentang Sidiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Muhammad Afandi, Evi Chamalah, *Model dan Metode Pembelajaran*, Pertama (Semarang: Unissula Press, 2013).

<sup>15</sup> Nuraiha, "Pelaksanaan Metode Pengajaran Variatif pada Pembelajaran Al Quran MAN 1 Tanjung Jabung Timur Kabupaten Tanjab Timur," *Jurnal Literasiologi* 4, no. 1 (2020): 40–50, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.132>.

<sup>16</sup> M. Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran*, Cetakan 1 (Indramayu: Penerbit Adab, 2021).

<sup>17</sup> H Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, Pertama (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017), 175

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud metode pembelajaran sendiri adalah cara atau tahapan atau jalan yang digunakan maupun ditempuh dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran. Dapat juga disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai upaya mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maupun diinginkan. Mengajar akan lebih efektif jika menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif ataupun berbeda, siswa tidak akan merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan.

Kemudian Faturrohman menyatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah metode yang bisa menghadirkan adegan dari kehidupan sehari-hari yang disimulasikan di dalam kelas atau pada pertemuan.<sup>18</sup> Metode *role playing* menurut Nofvia De Vega adalah teknik dimana peserta melakukan peran tertentu dalam situasi atau scenario yang telah dibuat ataupun ditentukan oleh penulis.<sup>19</sup>

Metode bermain peran sebaiknya diterapkan dalam pembelajaran karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Ketika siswa menghadapi masalah pribadi dengan bantuan teman-temannya, mereka akan lebih terdorong untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki atau mencari tahu informasi yang diperlukan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks penerapan konsep. Pembelajaran akan lebih bermakna dan relevan ketika siswa dihadapkan pada situasi di mana mereka harus menerapkan konsep tersebut.

Selain itu, dengan metode bermain peran, siswa dapat mengeksplorasi isu-isu dalam hubungan antarmanusia melalui penggambaran dan integrasi pengetahuan serta keterampilan secara terus-menerus, lalu menerapkannya dalam konteks yang sesuai. Dengan kata

---

<sup>18</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Cetakan 2 (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), 97.

<sup>19</sup> Nofiva De Vega, *Metode & Model Pembelajaran Inovatif*, Cetakan Pertama (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

lain, aktivitas yang mereka lakukan mencerminkan penerapan konsep atau teori yang mereka pelajari selama proses pembelajaran. Bermain peran merupakan salah satu bentuk bermain yang cocok digunakan untuk pembelajaran anak. Melalui metode bermain peran anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Anak mampu menirukan sebuah tokoh yang anak pilih saat bermain peran sehingga mengajarkan anak untuk mengekspresikan dirinya lewat peran-peran yang dimainkan. Mengajarkan anak untuk berinteraksi dan berbicara secara langsung dengan teman sebaya. Menggunakan teknik *role play*, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk dapat menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.<sup>20</sup>

Dengan kata lain, *role playing* adalah uji coba tingkah laku dari orang yang mereka diperankan, yang memiliki tujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya melatih praktik berbahasa lisan para peserta didik secara intensif dan memberikan kesempatan yang luas kepada paran peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

#### a. Kelebihan Metode *Role Playing*

Pada metode pembelajaran ini menurut para ahli Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah (a) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak, (b) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias, (c) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan

---

<sup>20</sup> Agung Prasetyo and Doni Anggoro Ari Santoso, "Pengaruh Teknik Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara," *Deiksis* 10, no . 02 (2018): 85, <https://doi.org/10.30998/deiksis.v10i02.2375>.

rasa kebersamaan, (d) siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.<sup>21</sup>

**b. Kekurangan Metode *Role Playing***

Selain memiliki kelebihan metode ini tentunya juga memiliki kekurangan yaitu (a) *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, (b) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya, (c) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, (d) apabila pelaksanaan *Role Playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, (e) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.<sup>22</sup>

**4. Langkah-Langkah Metode *Role Playing***

Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) harus memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya, sehingga paham dengan jelas mengenai metode bermain peran (*Role Playing*). Langkah pembelajaran atau sintaks pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Roestiyah N.K adalah sebagai berikut (1) guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini, (2) guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula, (3) guru harus memilih masalah yang penting sehingga menarik minat siswa, (4) guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya, (5) guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik baiknya agar mengetahui tugas peranannya, (6) menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun

---

<sup>21</sup> Mase Ahmad, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris melalui Metode *Role Play* di Kelas VIII B SMPN 1 Talibura Kabupaten Sikka," *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no. 12 (2018): 557–58.

<sup>22</sup> Ibid.



berdialog, (7) siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran, (8) bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog, (9) setelah peran dalam keadaan klimaks atau mencapai puncak kegiatan ini dapat diberhentikan sehingga solusi yang mungkin untuk masalah dapat didiskusikan secara umum, (10) pada bagian akhir dilakukan diskusi dalam metode pembelajaran ini.<sup>23</sup>

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran. langkah-langkah tersebut menurut Wicaksono dapat dijelaskan sebagai berikut (1) guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas, (2) guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok, (3) guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*, (4) kemudian guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru (5) masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya, (6) guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaika hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain, (7) pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.<sup>24</sup>

## 5. Tujuan dan Manfaat Metode Role Playing

### a. Tujuan Metode *Role Palying*

Tujuan dari metode pembelajaran bermain peran ini menurut Oemar Hamalik disesuaikan dengan jenis belajar, diantaranya adalah sebagai berikut (a) belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan

<sup>23</sup> Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

<sup>24</sup> Andri Wicaksono, *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*, Revisi (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), 413

peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, (b) belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, (c) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, (d) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya. Melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, siswa diharapkan lebih terampil dalam aspek berbicara.<sup>25</sup>

#### **b. Manfaat Metode *Role Playing***

Manfaat metode *role playing* adalah (a) mengasah kemampuan komunikasi pada siswa, (b) meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa, (c) belajar mengekspresikan diri, (d) menstimulasi rasa percaya diri siswa, (e) melatih kemampuan memegang kendali, (f) memberi peluang pada siswa untuk bereksperimen maupun mengeksplor kemampuan diri sendiri, (g) mendorong siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan (peka terhadap sekitar).<sup>26</sup>

### **6. Keterampilan Berbicara**

#### **a. Pengetian Keterampilan Berbicara**

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang produktif. Artinya, melalui kemampuan berbicara seseorang menyampaikan pengalaman, pikiran, gagasan, ide kreatif, dan pendapatnya kepada

---

<sup>25</sup> Said, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan," *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2019): 9–17.

<sup>26</sup>Shilphy A. Octavia, "Model-Model Pembelajaran," Deep Publish, 2020, [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+model+pembelajaran&ots=zlyDFuNRyc&sig=k4YvG9mpw8gYV97sXaEGsxdyRUY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengertian+model+pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+model+pembelajaran&ots=zlyDFuNRyc&sig=k4YvG9mpw8gYV97sXaEGsxdyRUY&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+model+pembelajaran&f=false), 65

orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbicara seseorang ditentukan oleh tingkat penguasaannya terhadap topik pembicaraan dan kebahasaan. Berbicara sebagai salah satu modus komunikasi, erat kaitannya dengan kegiatan berbahasa lisan. Berbicara pada dasarnya merupakan usaha menyampaikan pesan atau memberi informasi kepada orang lain. Untuk memiliki keterampilan berbicara yang baik dan efektif diperlukan pengetahuan yang memadai mengenai substansi pembicaraan dan pengetahuan tentang teknik-teknik berbicara yang baik dan efektif. Kecuali itu, sangat diperlukan latihan-latihan yang cukup sesuai dengan tujuan berbicara yang dilakukan.<sup>27</sup>

Secara umum, berbicara dapat diartikan sebagai cara menyampaikan maksud, gagasan, ide, atau perasaan seseorang kepada orang lain. Setiap individu yang secara fisik dan psikologis normal umumnya bisa berbicara, tetapi kemampuan berbicara tidak selalu diikuti dengan keterampilan berbicara yang baik. Keterampilan berbicara sebenarnya adalah kemampuan untuk mengorganisir dan menyampaikan gagasan secara logis dan sistematis, menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah yang berlaku, serta menyesuaikan dengan konteks komunikasi. Selain itu, pengucapan yang lancar dan jelas juga sangat penting. Oleh karena itu, keterampilan berbicara perlu dikuasai oleh siswa dalam proses belajar-mengajar di sekolah.<sup>28</sup> H.G. Tarigan dalam Linda Eka 2021 juga sependapat, menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan untuk mengeluarkan suara atau kata-kata sebagai cara untuk menyampaikan ide, pendapat, atau perasaan kepada orang lain. Ini adalah bentuk komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Agustinus Gerada, *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Baik dan Benar*, Cetakan Pertama (Tasikmalaya: EDU Publisher, 2020).

<sup>28</sup> Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika* 9, no. 4 (2020): 411–22, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/56>.

<sup>29</sup> Linda Eka Pradita dan Rani Jayanti, *Berbahasa Produktif Melalui Keterampilan Berbicara Teori dan Aplikasi*, Pertama (Pekalongan: PT. NEM, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=1UIVEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>, 36

Karyadi menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.<sup>30</sup>

Menurut Widyantara keterampilan berbicara merupakan kemampuan dalam berkomunikasi secara lisan yang dimiliki oleh individu. Dengan keterampilan ini, pesan yang ingin disampaikan secara lisan dapat disampaikan dengan cara yang efektif dan efisien, sehingga komunikasi dengan orang lain menjadi lebih baik. Keterampilan berbicara juga sering dikenal sebagai retorika.<sup>31</sup>

Keterampilan berbicara sendiri merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik di manapun berada. Terampil berbicara melatih dan menuntut anak didik untuk lainnya. dapat berkomunikasi dengan siswa, Supriyadi mengatakan bahwa sebagian besar siswa khususnya di Indonesia belum lancar berbicara menggunakan Bahasa Indonesia. Siswa yang belum lancar berbicara tersebut dapat disertai dengan sikap siswa yang pasif dan malas berbicara.<sup>32</sup>

Berdasarkan pengertian di atas oleh para ahli dapat disimpulkan mengenai keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan (langsung) ataupun dengan jarak jauh (tidak langsung) salah satunya dengan bermain peran.

---

<sup>30</sup> Agung Cahya Karyadi, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 4, no. 2 (2023): 11, <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i2.6800>.

<sup>31</sup> IMS Widyantara and IW Rasna, "Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Cobid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 9, no. 2 (2020).

<sup>32</sup> Muhammad Ilham dan Iva Ani Wijayati, *Keterampilan Berbicara Pengantar Keterampilan Berbahasa, Pertama* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 5



## b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan umum berbicara menurut Djago Tarigan terdapat lima golongan, berikut (1) menghibur, berbicara untuk menghibur berarti pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, petualangan dan sebagainya. Untuk menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya. (2) menginformasikan, berbicara untuk tujuan menginformasikan, untuk melaporkan dilaksanakan bila seorang guru menjelaskan suatu proses, menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan atau menanamkan pengetahuan, menjelaskan kaitan. (3) menstimulasi, berbicara untuk menstimulasi pendengar jauh lebih kompleks dari tujuan berbicara lainnya, sebab berbicara itu harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya. (4) menggerakkan, berbicara untuk menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat.<sup>33</sup> Maka dari itu, tujuan berbicara terdapat beberapa aspek di antaranya adalah (a) mengekspresikan pikiran, perasaan imajinasi, gagasan, ide dan pendapat, (b) memberikan respon atau makna, (c) menghibur orang lain, (d) menyampaikan informasi kepada orang lain, (e) membujuk atau memengaruhi orang lain.<sup>34</sup>

## c. Indikator Keterampilan Berbicara

Berdasarkan ketentuan ketuntasan individu dan klasikal yang diatur oleh Depdiknas, siswa dianggap berhasil jika terjadi peningkatan rata-rata kelas pada keterampilan berbicara.

Menurut Tarigan, menjelaskan bahwa indikator keterampilan berbicara siswa yang harus dibina guru, antara lain mencakup sebagai berikut (1) pengucapan dan pelafalan, (2) pengontrolan suara, (3)

---

<sup>33</sup> C Suarsih, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menerapkan Metode Show and Tell Pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas II Di SD Negeri Sumurbarang Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2," *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang* 1, no. 1 (2018): 5.

<sup>34</sup> Muhammad Ilham dan Iva Ani Wijayati, *Keterampilan Berbicara Pengantar Keterampilan Berbahasa, Pertama* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020)

kelancaran, (4) pengendalian diri dan pengontrolan gerak- gerak tubuh, (5) pengorganisasian dan pemahaman ide.<sup>35</sup>

#### d. Faktor Penunjang Keterampilan Berbicara

Muhadjir mengungkapkan bahwa dalam berbicara diperlukan hal-hal diluar kemampuan berbahasa dan ilmu pengetahuan. Pada saat berbicara diperlukan adalah (1) penguasaan bahasa, (2) keberanian dan ketenangan, (3) kesanggupan, menyampaikan ide dengan lancar dan teratur.

Secara garis besar faktor penunjang pada kegiatan berbicara sebagai berikut (1) faktor kebahasaan, meliputi ketepatan ucapan, penempatan tekanan nada, sendi atau durasi yang sesuai, pilihan kata, ketepatan penggunaan kalimat serta tata bahasanya, ketepatan sasaran pembicaraan, (2) sedangkan faktor nonkebahasaan, meliputi sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan ke lawan bicara, kesediaan menghargai orang lain, gerak-gerak dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi, penalaran, penguasaan topik.<sup>36</sup>

Ada kalanya proses komunikasi mengalami gangguan yang mengakibatkan pesan yang diterima oleh pendengar tidak sama dengan apa yang dimaksudkan oleh pembicara. Menurut Sujanto tiga faktor penyebab gangguan dalam kegiatan berbicara, yaitu (1) faktor fisik, yaitu faktor yang ada pada partisipan sendiri dan faktor yang berasal dari luar partisipan, (2) faktor media, yaitu faktor linguistik dan faktor nonlinguistik, misalnya lagu, irama, tekanan, ucapan, isyarat gerak bagian tubuh, (3) faktor psikologis, kondisi kejiwaan partisipan komunikasi, misalnya dalam keadaan marah, menangis, dan sakit.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Ibid, 40

<sup>36</sup> Rohana Saymsudin, *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar* (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2021), [https://www.researchgate.net/publication/351496295\\_Buku\\_Keterampilan\\_Berbahasa\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/351496295_Buku_Keterampilan_Berbahasa_Indonesia), 65

<sup>37</sup> Andi Mas Ani, "Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas Viii smp 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 2, no. 1 (2018): 1–13, <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517>

## B. Telaah Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati tahun 2020, dengan judul Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon. Memperoleh hasil penelitian bahwa keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sebelum diterapkan metode *role playing* nilai rata-rata adalah 22,5. keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sesudah diterapkan metode *role playing* nilai rata-rata adalah 32,68, perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes prestasi belajar pada siswa di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada taraf 5%. Menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $13,95 > 1,67$  maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *Role Playing*.<sup>38</sup>
2. Penelitian yang dilakukan Rini Indarwati tahun 2019 dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. dengan hasil bahwa penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan untuk keterampilan berbicara diperoleh nilai Zhitung adalah 4,204, uji satu sisi dan tingkat signifikansi 5% didapat Ztabel 1,645. Karena Zhitung lebih besar dari nilai Ztabel ( $-4,4204 > -1,645$ ), maka  $H_o$  ditolak sehingga dapat

---

<sup>38</sup> Nurhayati, *Efektivitas Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangun Kabupaten Cirebon*, 1st ed. (Cirebon: Repository IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018), <https://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/handle/123456789/268>.

dikatakan bahwa metode *Role Playing* berbantuan media topbergam berpengaruh positif terhadap Keterampilan berbicara siswa.<sup>39</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amatullah Nafisatul Fidaus tahun 2024 dengan judul Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 4 Banjar, memperoleh hasil penelitian bahwa melalui *pretest* memperoleh nilai rata-rata 59,93 dan melalui *posttest* memperoleh nilai rata-rata 83,69. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dilanjutkan dengan *uji paired sample T-test* dengan memperoleh nilai *Sig (2-tailed)* adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada sebelum menggunakan metode *role playing* dan sesudah menggunakan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV MIN 4 Banjar.<sup>40</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Isnaeni tahun 2018 dengan judul Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Aspek Keterampilan Berbicara siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar memiliki hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5 pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan metode bermain peran terdapat perbedaan dengan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* 53 dan nilai rata-rata *posttest* 79.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Rini Indarwati, *Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Topbergam terhadap Keterampilan Berbicara Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Manggong Kabupaten Temanggung)* (Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019).

<sup>40</sup> Amatullah Nafisatul Nafisatul, *Efektivitas Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 4 Banjar* (Banjarmasin: Repository UIN Antasari, 2024).

<sup>41</sup> Ayu Isnaeni, *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar*, Digilib.Unismuh (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), [https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept\\_cost\\_estimate\\_accpted\\_031914.pdf](https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accpted_031914.pdf).



5. Penelitian yang dilakukan oleh Elma Citra Pratiwi tahun 2018 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba memiliki hasil Hasil penelitian menunjukkan, pada uji paired sampel T Test digunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kemudian diperoleh . Untuk mencari peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $db = N - 1 = 15 - 1 = 14$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,145$ . Setelah diperoleh = dan = 2,145 maka diperoleh di peroleh  $>$  atau  $>$  2,145. Sehingga dapat di simpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara.<sup>42</sup>

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan landasan teori di atas, penelitian ini memuat 2 variabel penelitian, yaitu satu variabel Independent dan 1 variabel Dependent. Metode pembelajaran *Role Playing* sebagai variabel Independent (X1) dan keterampilan berbicara siswa sebagai variable dependen ke 1 (Y1). Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah, ketika menggunakan *metode Role Playing* dalam pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan metode pembelajaran simulasi maupun menggunakan metode ceramah akan melihat perbedaan diantara keduanya karena penggunaan metode ini telah dipertimbangkan dan mempunyai kecocokan dengan materinya. Metode ini melibatkan peserta didik secara aktif dan memberikan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik. Peserta didik diharapkan akan termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari awal persiapan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Ketika siswa termotivasi dan terlibat aktif, maka keterampilan berbicara siswa akan meningkat.

---

<sup>42</sup> Elma Citra Pratiwi, *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba* (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

#### D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H0 : Tidak terdapat efektivitas metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 1 Sumoroto Ponorogo

H1 : Terdapat efektivitas metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 1 Sumoroto Ponorogo.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode Kuantitatif. Metode ini disebut sebagai metode ilmiah (*scientific*) karena metode ini telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit, empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Kaidah-kaidah ini sangat sesuai dengan spesifikasi yang ada dalam penelitian kuantitatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif merupakan metode dalam suatu penelitian yang penyajiannya berupa angka-angka dan menggunakan statistik dalam penelitiannya.<sup>43</sup>

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yang merupakan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang diteliti. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.<sup>44</sup>

Bentuk desain eksperimen yang dipilih adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Grup Design*, Desain ini hampir sama dengan dengan *pre-test and post test control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan namun sample diambil secara tidak acak. Dua kelompok yang ada diberi pre test kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi post test.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> c 238

<sup>44</sup> Ratna Wijayanti Daniar Paramita, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Ketiga (Lumajang: Widya Gama Press, 2021), [www.rosda.co.id](http://www.rosda.co.id), 15

<sup>45</sup> Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, Pertama, vol. 53 (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).hlm.51

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 1 Sumoroto Ponorogo dan dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2024 hingga 01 Februari 2024, dengan 4 kali pertemuan setiap kelas. Peneliti memilih SDN 1 Sumoroto Ponorogo sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut memiliki populasi siswa kelas IV yang sesuai dengan kriteria penelitian. Selain itu, pihak sekolah memberikan dukungan penuh dan izin untuk melaksanakan penelitian. Kondisi sekolah yang masih menerapkan beberapa metode pembelajaran juga memberikan konteks yang ideal untuk menguji efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.<sup>46</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV di SDN 1 Sumoroto Ponorogo yang terdiri dari 2 kelas.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian.<sup>47</sup> Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling yaitu *Non Probability Sampling*, dengan jenis teknik sampling jenuh yang mana teknik penentuan sampel

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ke-26 (Bandung: Alfabeta, 2017), 80

<sup>47</sup> Ibid, 81.



yang semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, teknik ini sering digunakan jika jumlah populasi relative kecil. Jadi penelitian ini menggunakan 2 kelas yang ada untuk dijadikan sampel. Kelas Dewantara sebagai kelas eksperimen dan kelas Kartini menjadi kelas kontrol.

#### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

###### **a. Tes**

Tes dalam penelitian ini digunakan sebagai alat yang untuk penilaian hasil belajar dengan menggunakan tes praktik kerja. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi penyusunan soal tes yang relevan dengan materi pembelajaran, pelaksanaan tes di kelas dengan pengawasan, serta pengolahan hasil tes untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Tes ini mencakup serangkaian tugas yang dirancang untuk menguji kemampuan siswa dalam berbicara di depan umum dan berinteraksi dalam situasi komunikatif.

###### **b. Observasi**

Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kebiasaan belajar siswa dalam kelas termasuk untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Peranan yang paling penting dalam menggunakan metode observasi adalah pengamat. Pengamat harus jeli dalam mengamati adalah menatap kejadian, gerak atau proses.

##### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari suatu penelitian. Pada umumnya yang mendukung berhasilnya suatu penelitian yaitu sebuah instrument. Adapun

instrument pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrument berupa tes ini bisa berisi soal-soal tes yang terdiri dari butir soal maupun lembar kinerja atau perbuatan.<sup>48</sup> Tes dalam penelitian ini dilaksanakan yaitu dengan tes kinerja/perbuatan. Hasil tes ini diperoleh dengan mengamati siswa selama bermain peran menggunakan tes kinerja/perbuatan dan juga hasil belajar berupa soal pilihan ganda.

Kemudian untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu menetapkan kriteria atau indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria ini dikembangkan saat pendidik merencanakan asesmen, yang dilakukan saat pendidik menyusun perencanaan pembelajaran, baik dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran ataupun modul ajar.<sup>49</sup> Indikator keberhasilan siswa secara individu dapat dihitung menggunakan interval rumus sebagai berikut.

Tabel 3.1. Interval Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

INTERVAL	KRITERIA	INTERVENSI
0-40%	Belum Tuntas	Remedial diseluruh bagian
41-65%	Belum Tuntas	Remedial di bagian yang diperlukan
66-85%	Sudah Tuntas	Tidak perlu remedial
86-100%	Sudah Tuntas	Diberikan pengayaan atau tantangan lebih

<sup>48</sup> Ibid, 78.

<sup>49</sup> Yogi Anggraena and Et All, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah, Pertama* (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

$$\text{Tingkat presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dalam menganalisis data khususnya untuk mengklasifikasikan ketuntasan hasil belajar digunakan standar penilaian yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Untuk lebih jelasnya perhatikan table berikut:

Tabel 3.2. Nilai Kriteria Ketuntasan

Nilai	Kriteria Ketuntasan
<74	Tidak Tuntas
>75	Tuntas

Sumber : SDN 1 Sumoroto Kabupaten Ponorogo, 2023.

Kriteria ketuntasan keterampilan berbicara siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yakni KKTP 75, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal. Untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Presentase ketuntasan hasil belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{banyak siswa dengan skor} > 75}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$$

#### b. Lembar Observasi

Observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN 1 Sumoroto kabupaten Ponorogo. Objek pengamatan yaitu pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* yang dilaksanakan selama proses tindakan, sekaligus mengamati dampak dari tindakan yang dilaksanakan berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, seperti: keaktifan, kreativitas dan keterampilan berbicara. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik digunakan untuk mengamati

aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik dan deskriptornya selengkapnya ada pada lampiran. Kriteria dalam penilaian aktivitas belajar terdiri dari sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Keempat kriteria di atas, digolongkan menurut persentase yang yang diperoleh. Kriteria dan persentase yang memenuhinya selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut<sup>50</sup> :

Tabel 3.3. Kriteria Aktivitas Belajar

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0%- 24,99%	Rendah

## E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

### 1. Variabel Bebas/Variabel *Independent*

Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen baik pengaruh positif atau pengaruh negatif. Variabel independen merupakan representasi dari fenomena yang digunakan untuk menjelaskan atau memprediksi variabel dependen.<sup>51</sup> Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah metode dengan uji coba tingkah laku dari orang yang mereka diperankan, yang memiliki tujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya melatih praktik berbahasa lisan para peserta didik secara intensif dan memberikan kesempatan yang luas kepada para peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*, Cetakan I (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017).130

<sup>51</sup> Ratna Wijayanti Daniar Paramita, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Ketiga (Lumajang: WIDYA GAMA PRESS, 2021), www.rosda.co.id, 36



## 2. Variabel Terikat/Variabel *Dependent*

Variabel ini adalah variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti atau menjadi perhatian utama dalam sebuah penelitian. Hakekat sebuah masalah dan tujuan dalam penelitian tercermin dalam variabel dependen yang digunakan. Variabel dependen merupakan permasalahan yang akan diselesaikan oleh peneliti atau merupakan tujuan dari penelitian.<sup>52</sup> Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara, keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan (langsung) ataupun dengan jarak jauh (tidak langsung) salah satunya dengan bermain peran.

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Pengujian Ovaliditas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dalam menjalankan fungsi. Instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Untuk perhitungan uji validitas dari sebuah instrumen dapat menggunakan rumus korelasi product moment atau dikenal juga dengan korelasi pearson. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:<sup>53</sup>

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara skor butir soal dan total skor

N = Banyak subjek (siswa)

<sup>52</sup>Ibid, 37

<sup>53</sup> Slamet Riyanto and Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, Pertama (Yogyakarta: DEEP PUBLISH, n.d.), 63

$$\begin{aligned}\sum x &= \text{Jumlah Skor butir soal} \\ \sum y &= \text{Jumlah skor total} \\ \sum xy &= \text{Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total} \\ \sum x^2 &= \text{Jumlah kuadrat skor butir} \\ \sum y^2 &= \text{Jumlah kuadrat skor total}\end{aligned}$$

Uji validitas ini berpedoman pada nilai  $r$  tabel dan  $r$  hitung, untuk nilai  $r$  tabel dapat diketahui dengan nilai degree of freedom (df), dimana  $df = n - 2$  ( $n =$  jumlah data responden). Untuk nilai  $r$  hitung dapat diketahui dari corrected item total correlation. Untuk pengambilan keputusan pada uji ini adalah sebagai berikut:

- a) Apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dan bernilai positif; maka indikator tersebut dinyatakan valid.
- b) Apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel atau bernilai negatif, maka indikator tersebut dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen adalah keajegan atau kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen tes tipe subjektif atau uraian adalah rumus *Alpha Cronbach* ( $\alpha$ )  $>$  0,7, yaitu<sup>54</sup>:

$$r = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan :

$$\begin{aligned}r &= \text{Reliabilitas instrument} \\ \sigma t^2 &= \text{Varians total} \\ k &= \text{Banyak butir pertanyaan atau soal} \\ \sum \sigma b^2 &= \text{Jumlah varian butir}\end{aligned}$$

---

<sup>54</sup> Suharsimi Arikunto, (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 239.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data kelas sampel dapat berdistribusi atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas data dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and service Solution*). Untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan metode uji *Shapiro Wilk* di mana penggunaan metode ini dikarenakan sampel kurang dari 30, dengan rumus<sup>55</sup> :

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i) \right]$$

Keterangan :

D = Berdasarkan rumus di bawah  
 $a_1$  = Koefisien tes Shapiro-Wilk  
 $X_{n-i+1}$  = Angka ke pada data  
 $X_i$  = Angka ke-i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

$X_i$  = Angka ke-i pada data  
 $\bar{X}$  = Rata-rata data

$$G = b_n + c_n + 1n \left( \frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan :

G = Identik dengan nilai Z ditribusi normal  
 $T_3$  = Konversi statistic *Shapiro-Wilk*

<sup>55</sup> Rahmi Ramadhani dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*, Cetakan ke (Jakarta: Prenada Media, 2021), hlm. 197, [https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ&newbks=1&newbks\\_redir=0&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false).

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas adalah uji homogenitas menggunakan uji F<sup>56</sup>.

Langkah-langkah menghitung uji homogenitas:

- a. Menghitung varians atau standar deviasi kuadrat variabel X dan Y, dengan menggunakan rumus:

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_r^2 = \sqrt{\frac{n \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

- b. Menghitung F hitung dari varians kelompok X dan Y, dengan rumus:

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Keterangan ;

Pembilang: S besar artinya varians dari kelompok dengan varian terbesar atau lebih banyak.

Penyebut: S kecil artinya varian dari kelompok dengan varian terkecil atau lebih sedikit.

Jika varians sama pada kedua kelompok, maka bebas menentukan pembilang dan penyebut.

- c. Membandingkan F hitung dengan F tabel pada tabel distribusi F, dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :
- 1) Untuk varians dari kelompok dengan varians terbesar adalah dk pembilang n-1.
  - 2) Untuk varians dari kelompok dengan varians terkecil adalah dk penyebut n-1.
  - 3) Jika F hitung lebih kecil (<) daripada F tabel, berarti homogen. Dengan kata lain sekelompok data yang diteliti dalam proses analisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya

---

<sup>56</sup> Setyo Budiyanoto, *Metode Statistika untuk Mengolah Data Keolahragaan* (Malang: UM Press, 2017), 193.



- 4) Jika F hitung lebih besar ( $>$ ) daripada F tabel, berarti tidak homogen.)

### 3. Uji Hipotesis (*T-Test*)

*Paired sampel t-test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Menurut Widiyanto, *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Rumus *Paired Sampel T-Test*

$$t = \frac{D}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan :

t = Nilai t hitung

$\bar{D}$  = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Untuk menginterpretasikan *Paired sample t-test* terlebih dahulu harus ditentukan :

- a. Nilai  $\alpha$
- b. *df (degree of freedom)* = N-k

Untuk *paired sample t-test*  $df = N-1$

- a. Bandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel
- b. Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan tingkat signifikansi 95%. kriteria pengambilan keputusannya adalah:  
 $T \text{ tabel} > T \text{ hitung} = H_0 \text{ diterima atau } H_a \text{ ditolak}$   
 $T \text{ tabel} < T \text{ hitung} = H_0 \text{ ditolak atau } H_a \text{ diterima}$

Adapun jika hasil uji prasyarat tidak terpenuhi maka akan dilakukan uji hipotesis dengan uji statistika non parametrik sebagai berikut.

**a. Uji Wilcoxon**

Uji *Wilcoxon/Wilcoxon Signed-Rank* test merupakan pengujian yang digunakan untuk pengujian berulang terhadap dua kelompok yang berbeda, sama seperti uji *Paired T-test*, hanya saja uji Wilcoxon merupakan alat uji terhadap data non parametrik atau biasa disebut data yang tidak terdistribusi secara normal. Uji Wilcoxon mempunyai dua metode yaitu metode satu tahap dan metode dua tahap. Metode *One-stage* merupakan pengujian dengan satu sampel sedangkan metode *Two-stage* menggunakan dua sampel. Pada metode dua tahap, dilakukan dua kali pengujian jika tidak ada keputusan pada pengujian pertama. Pada pengujian kedua, sampel pertama dan kedua digabungkan untuk mencari keputusan yang dapat diambil.<sup>57</sup>

**b. Uji Mann-Whitney**

Uji *Mann-Whitney (U-test)* digunakan untuk menguji dua kelompok atau menguji data ordinal dari dua sampel independen (*two independent sample test*). Uji ini sama dengan *Uji Independent Sample T-Test*, hanya saja *Uji Mann-Whitney* digunakan apabila data yang akan diuji merupakan data non parametrik atau data yang tidak berdistribusi normal.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, Edisi 9 (Semarang: Universitas Diponegoro, 2018).

<sup>58</sup> Ibid.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2024 sampai dengan 01 Februari 2024 di SDN 1 Sumoroto Ponorogo. Populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo dengan diperoleh kelas eksperimen (kelas IV Dewantara) dan kelas kontrol (kelas IV Kartini). Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yakni menggunakan pembelajaran metode *role playing*, sedangkan kelas kontrol yaitu menerapkan pembelajaran dengan model ceramah yang digunakan oleh guru sehari-hari.

Prosedur yang digunakan pada penelitian ini meliputi, pelaksanaan tes keterampilan membaca (*pretest*), pelaksanaan pembelajaran metode *role playing*, pelaksanaan uji coba instrumen keterampilan membaca, pelaksanaan tes keterampilan membaca (*posttest*), pelaksanaan triangulasi, dan analisis keterampilan membaca. Adapun data-data hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

#### 1. Uji Prasyarat Instrumen

##### a. Validitas

Item atau pernyataan dalam uji validitas dikatakan valid jika nilai R hitung  $>$  R tabel pada nilai signifikansi tertentu. Dalam penelitian ini nilai signifikansi yang digunakan adalah 5%. Hasil perhitungan R hitung selanjutnya dibandingkan dengan R tabel, untuk R tabel dengan responden 20 orang sebesar 0,444. Hasil uji validitas menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics 22* pada tabel berikut<sup>59</sup>:

Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
	Pelafalan	0,786	0,444	Valid
	Suara	0,653	0,444	Valid

---

<sup>59</sup> Toto Aminoto and Dwi Agustina, *Mahir Statistika Dan SPSS*, Pertama (Tasikmalaya: EDU Publisher, 2020), [https://www.google.co.id/books/edition/\\_/9Jj\\_DwAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/_/9Jj_DwAAQBAJ?hl=id), 36.

Aspek	Kelancaran	0,786	0,444	Valid
Penilaian (X)	Sikap	0,547	0,444	Valid
	Pemahaman	0,786	0,444	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas, semua aspek penilaian memiliki hasil nilai R hitung antara 0,547 – 0,786. Nilai R hitung lebih besar dari R tabel sehingga seluruh item valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

Hasil uji ini menunjukkan bahwa semua aspek penilaian, seperti pelafalan, suara, kelancaran, sikap, dan pemahaman, telah terbukti valid dengan nilai R hitung yang signifikan (antara 0,547 hingga 0,786), melebihi nilai R tabel yang ditetapkan pada tingkat signifikansi 5%. Artinya, semua item dalam instrumen telah terbukti secara empiris dapat mengukur variabel yang dimaksud dengan baik, memberikan kepercayaan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan untuk keperluan penelitian.

Tentunya, hasil uji validitas ini memberikan landasan yang kuat untuk meyakini bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki kemampuan yang memadai untuk mengukur variabel yang diteliti dengan akurat. Dengan nilai R hitung yang signifikan dan melebihi nilai kritis yang ditetapkan, hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan atau item-item dalam instrumen benar-benar mampu mencerminkan aspek yang ingin diukur.

Dengan demikian, peneliti dapat memiliki keyakinan yang tinggi bahwa hasil pengukuran yang diperoleh dari instrumen ini akan dapat dipercaya dan diandalkan dalam menganalisis hubungan antara variabel yang diteliti. Selain itu, validitas yang terbukti juga memberikan kepercayaan tambahan kepada pembaca hasil penelitian bahwa temuan yang diperoleh tidak hanya akurat secara statistik, tetapi juga relevan secara substansial dengan konstruk yang ingin diukur.

Dalam konteks praktis, hasil uji validitas yang positif ini juga memperkuat keputusan peneliti dalam menggunakan instrumen yang



sama dalam penelitian selanjutnya atau dalam konteks yang serupa. Hal ini karena validitas instrumen merupakan indikator penting dari kualitas alat ukur, dan instrumen yang telah terbukti valid memiliki nilai tambah dalam menghasilkan temuan yang dapat diandalkan dan diterima secara ilmiah.

Selain itu, hasil uji validitas yang positif juga memberikan arah bagi peneliti untuk lebih percaya diri dalam menginterpretasikan hasil penelitian dan membuat kesimpulan yang didasarkan pada data yang diperoleh. Dengan mengetahui bahwa instrumen yang digunakan telah terbukti valid, peneliti dapat menghindari kesalahan dalam penafsiran hasil dan mengambil langkah-langkah yang lebih tepat dalam menyimpulkan temuan penelitian.

Selanjutnya, keberhasilan dalam memvalidasi instrumen juga memperkuat dasar untuk generalisasi hasil penelitian. Dengan memiliki keyakinan yang kuat bahwa instrumen dapat mengukur variabel yang dimaksud dengan baik, peneliti dapat lebih yakin dalam menggeneralisasi temuan mereka kepada populasi yang lebih luas atau dalam konteks yang berbeda. Hal ini memperluas relevansi dan aplikabilitas temuan penelitian, sehingga memberikan dampak yang lebih besar dalam bidang yang bersangkutan.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas yang positif merupakan langkah awal yang penting dalam proses penelitian yang valid dan dapat diandalkan. Ini menegaskan bahwa instrumen yang digunakan telah melalui uji coba yang cermat dan telah terbukti dapat memberikan pengukuran yang akurat dan konsisten terhadap variabel yang ingin diukur. Dengan demikian, hasil penelitian yang dihasilkan menjadi lebih meyakinkan dan dapat dipercaya, serta memberikan kontribusi yang berharga bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang yang bersangkutan.

### b. Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini memakai uji statistik Cronbach Alpha ( $\alpha$ ) dengan berbantuan IBM SPSS *Statistics* 22. Dengan ketentuan<sup>60</sup>:

1. Apabila angka Cronbach Alpha  $> 0,70$  (Cronbach Alpha  $> 0,70$ ), disebut reliabel.
2. Apabila angka Cronbach Alpha  $< 0,70$  (Cronbach Alpha  $< 0,70$ ), disebut tak reliabel.

Berikut adalah hasil hitung uji reliabilitas menggunakan IBM SPSS *Statistics* 22:

Tabel 4.5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cornbach's Alpha	Hasil
Aspek Penilaian (X)	0,727	Reliabel

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa semua aspek penilaian memiliki *Cronbach Alpha* sebesar 0,727 yang lebih besar dari 0,7. Maka, dapat dikatakan bahwa nilai seluruh aspek penilaian reliabel, yang artinya mempunyai kesamaan hasil walaupun pada waktu yang berbeda dan data yang ada akurat serta bisa dipakai selaku alat ukur penelitian.

Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* menunjukkan bahwa semua aspek penilaian memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,727, yang melebihi ambang batas 0,7 yang telah ditetapkan. Ini mengindikasikan bahwa semua aspek penilaian dalam instrumen konsisten dalam memberikan hasil yang serupa dari waktu ke waktu, menunjukkan tingkat kesamaan yang tinggi antara item-item dalam instrumen.

Dengan kata lain, reliabilitas yang terbukti menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan dan konsisten dalam mengukur

---

<sup>60</sup> Ibid, 43.

variabel yang diteliti. Ini memberikan keyakinan kepada peneliti bahwa data yang diperoleh dari instrumen tersebut adalah akurat dan dapat dipercaya. Dengan demikian, instrumen tersebut menjadi lebih valid dalam mengukur konstruk yang dimaksud dan memberikan landasan yang kuat bagi penelitian yang dilakukan.

Selain itu, reliabilitas yang tinggi juga menandakan bahwa instrumen tersebut dapat dipakai dengan percaya diri dalam penelitian masa depan atau dalam konteks yang berbeda, karena dapat diharapkan bahwa hasil yang diperoleh akan konsisten dan dapat diandalkan. Ini memperkuat nilai instrumen sebagai alat ukur yang efektif dalam mengumpulkan data yang berkualitas untuk penelitian ilmiah.

Dengan demikian, hasil uji reliabilitas yang positif tidak hanya menunjukkan kehandalan instrumen, tetapi juga memberikan implikasi yang penting bagi validitas dan kepercayaan hasil penelitian secara keseluruhan.

Selain itu, hasil uji reliabilitas yang positif juga memberikan implikasi penting dalam interpretasi temuan penelitian. Dengan mengetahui bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat kesamaan yang tinggi antara item-itemnya, peneliti dapat lebih yakin dalam menginterpretasikan hasil dan membuat kesimpulan yang kuat berdasarkan data yang diperoleh. Hal ini membantu mengurangi keraguan atau ketidakpastian dalam kesimpulan yang diambil, sehingga meningkatkan kepercayaan pada hasil penelitian.

Lebih lanjut, reliabilitas yang tinggi juga memperkuat keandalan generalisasi hasil penelitian. Dengan memiliki keyakinan bahwa instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten dari satu populasi ke populasi lainnya atau dari satu waktu ke waktu lainnya, peneliti dapat lebih percaya diri dalam menggeneralisasikan temuan mereka kepada populasi yang lebih luas atau dalam konteks yang berbeda. Ini meningkatkan relevansi dan aplikabilitas temuan penelitian dalam konteks praktis dan akademis.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas yang memuaskan juga memberikan sinyal kepada pembaca hasil penelitian bahwa data yang digunakan dalam

analisis merupakan data yang dapat diandalkan. Ini membantu memperkuat kepercayaan pembaca terhadap keabsahan dan keandalan hasil penelitian, sehingga meningkatkan pengaruh dan dampak dari penelitian yang dilakukan.

Secara keseluruhan, hasil uji reliabilitas yang positif merupakan indikator penting dari kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. Ini tidak hanya memperkuat kepercayaan dalam hasil penelitian itu sendiri, tetapi juga memberikan dasar yang kuat bagi interpretasi, generalisasi, dan penerimaan hasil penelitian oleh komunitas ilmiah dan praktisi.

## 2. Pelaksanaan Metode *Role Playing*

### a. Langkah yang Dilakukan oleh Guru dalam Menerapkan *Role Playing*

#### 1) Guru Memilih Tema yang Dimainkan

Guru membuat modul ajar setiap pembelajaran dan menyatakan bahwa adanya modul ajar sebagai pedoman atau acuan dalam mengajar di kelas. Kemudian guru memilih tema dengan menyesuaikan sub tema dan pembelajaran yang akan cocok untuk menerapkan metode *role playing*. Sehingga berdasarkan dokumentasi modul ajar yang dibuat guru dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

#### 2) Guru Memberi Naskah Skenario dan Menjelaskan Teknik Bermain

Guru membuat naskah atau skenario dengan tema yang sesuai dalam buku Bahasa Indonesia. Adapun hasil wawancara dengan siswa kelas IV menyatakan bahwa guru membuat naskah atau skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran memberikan pada setiap kelompok naskah atau skenario yang sudah dicetak, kemudian guru menjelaskan cara bermainnya.

#### 3) Guru Menyediakan Media Dan Alat Peraga

Berdasarkan hasil observasi guru telah menyediakan media dan alat peraga untuk mendukung metode *role playing*, dalam hal ini siswa tidak membawa alat peraga atau media dari rumah.



#### 4) Guru Menerapkan Peran Siswa yang Bermain

Guru membuat kelompok 5-6 orang dari 23-24 siswa dengan peran dengan peran masing-masing yang berbeda. Guru memilih peran siswa dengan melihat karakter setiap siswa. semua siswa berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran dengan cara bergantian per kelompok dengan tujuan untuk mengantisipasi siswa yang bingung, serta apabila ada siswa yang ingin peran lain dan dipandang guru siswa tersebut mampu melakukannya. Siswa kelas IV biasanya hanya membaca percakapan di depan kelas tanpa meragakan dari peran yang ada di dalam teks percakapan tersebut.

#### 5) Guru Mendeskripsikan Nilai-Nilai yang Terkandung

Setelah pembelajaran selesai guru bersama siswa mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait hal yang belum dipahami.

#### 6) Guru Mengevaluasi Hasil dari Kegiatan Bermain Guru

Guru mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran yang bertujuan untuk mengukur tingkat keterampilan berbicara siswa dan sejauh mana pembelajaran ini telah dicapai. Kemudian membandingkan dengan metode yang diterapkan sebelumnya apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa atau tidak.

### **b. Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa**

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* selama dua kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut.

P O N O R O G O

Tabel 4.6 Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah murid yang aktif pada pertemuan ke-				Rata-rata	Persentase	Kategori
		I	II	III	IV			
1	Peserta didik hadir pada saat pembelajaran		21	21		21	100%	Sangat Tinggi
2	Peserta didik bersungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan Guru		13	14		13,5	64%	Tinggi
3	Peserta didik mencatat materi yang diberikan		21	21		21	100%	Sangat Tinggi
4	Peserta didik aktif dalam pembelajaran		18	21		19,5	93%	Sangat Tinggi
5	Peserta didik aktif dalam kerja sama dalam kelompok		21	21		21	100%	Sangat Tinggi
6	Peserta didik menjaga ketertiban saat pembelajaran berlangsung	P R E T E S T	12	12	P O S T T E S T	12	57%	Tinggi
7	Peserta didik mampu melaksanakan tugas yang diberikan oleh Guru		19	21		20	95%	Sangat Tinggi
8	Peserta didik mampu menghargai teman sebayanya		16	19		17,5	83%	Sangat Tinggi
9	Peserta didik mampu mengungkapkan pendapatnya di dalam kelas		17	19		18	86%	Sangat Tinggi
10	Peserta didik melakukan dengan sungguh-sungguh ketika penilaian berlangsung		19	21		20	95%	Sangat Tinggi
Rata-rata			17,7	19		18,35	87%	Sangat Tinggi

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan IV menunjukkan bahwa:

- 1) Persentase peserta didik hadir pada saat pembelajaran 100%
- 2) Persentase peserta didik bersungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan Guru 64%
- 3) Persentase peserta didik mencatat materi yang diberikan 100%
- 4) Persentase peserta didik aktif dalam pembelajaran 93%
- 5) Persentase peserta didik aktif dalam kerja sama dalam kelompok 100%
- 6) Persentase peserta didik menjaga ketertiban saat pembelajaran berlangsung 57%
- 7) Persentase peserta didik mampu melaksanakan tugas yang diberikan oleh Guru 95%
- 8) Persentase peserta didik mampu menghargai teman sebayanya 83%
- 9) Persentase peserta didik mampu mengungkapkan pendapatnya di dalam kelas 86%
- 10) Persentase peserta didik melakukan dengan sungguh-sungguh ketika penilaian berlangsung 95%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo dalam menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada kriteria sangat tinggi.

### 3. Deskripsi Data

#### a. Data Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelas yang mendapat pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing*. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, terlebih dahulu dilaksanakan *Pretest* berupa test praktik keterampilan berbicara. Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 21 siswa. adapun distribusi frekuensi skor *Pretest* keterampilan berbicara ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

Kelas	Minimum	Maximum	Mean	SD
Kelas Eksperimen	50	75	67,14	7,34

Hasil perhitungan diperoleh rata-rata *Pretest* kelas eksperimen sebesar 67,14 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 75. Selanjutnya berdasarkan nilai keterampilan berbicara siswa diperoleh ketuntasan keterampilan berbicara sebagai berikut.

Tabel 4.8. Deskripsi Ketuntasan *Pretest* Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak Tuntas	16	76%
75-100	Tuntas	5	24%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 76% siswa kelas eksperimen belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

#### b. Data Skor *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelas yang mendapat pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing*. Setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan, maka dilaksanakan *posttest* berupa test praktik keterampilan berbicara. Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 21 siswa. adapun distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan berbicara ditujukan pada tabel berikut.

Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas	Minimum	Maximum	Mean	SD
Kelas Eksperimen	80	100	90,24	6,80

Hasil perhitungan diperoleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 90,24 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100. Selanjutnya berdasarkan nilai keterampilan berbicara siswa diperoleh ketuntasan keterampilan berbicara sebagai berikut.



Tabel 4.10. Deskripsi Ketuntasan Posttest Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak Tuntas	0	0%
75-100	Tuntas	21	100%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa seluruh siswa kelas eksperimen telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

**c. Data Skor *Pretest* Kelas Kontrol**

Kelompok kontrol merupakan kelas yang mendapat pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode ceramah. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, terlebih dahulu dilaksanakan *pretest* berupa test praktik keterampilan berbicara. Subjek pada kelompok kontrol sebanyak 23 siswa. adapun distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan berbicara ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.11. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

Kelas	Minimum	Maximum	Mean	SD
Kelas Kontrol	55	75	65,43	6,38

Hasil perhitungan diperoleh rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 65,43 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 75. Selanjutnya berdasarkan nilai keterampilan berbicara siswa diperoleh ketuntasan keterampilan berbicara sebagai berikut.

Tabel 12 Deskripsi Ketuntasan *Pretest* Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak Tuntas	19	83%
75-100	Tuntas	4	17%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 83% siswa kelas kontrol belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas kontrol belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

#### d. Data Skor *Posttest* Kelas Kontrol

Pemberian *posttest* keterampilan berbicara pada kelompok kontrol bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan metode ceramah. Subjek pada kelompok kontrol sebanyak 23 siswa. Adapun distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan berbicara ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.13. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas	Minimum	Maximum	Mean	SD
Kelas Kontrol	60	90	82,17	7,66

Hasil perhitungan diperoleh rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 67,14 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 75. Selanjutnya berdasarkan nilai keterampilan berbicara siswa diperoleh ketuntasan keterampilan berbicara sebagai berikut.

Tabel 4.14. Deskripsi Ketuntasan *Posttest* Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak Tuntas	2	9%
75-100	Tuntas	21	91%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 91% siswa kelas kontrol telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas kontrol telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

#### 4. Uji Prasyarat Analisis

Uji Prasyarat analisis dilakukan sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji sebagai berikut.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Normalitas sampel diuji

berbantuan IBM SPSS *Statistics* 22 dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan derajat kepercayaan ( $\alpha$ ) 0,05.<sup>61</sup> Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

$H_0$ : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian yakni nilai *Sig.* > 0,05 pada uji *Shapiro-Wilk*, maka  $H_0$  diterima. Adapun hasil uji normalitas dinyatakan sebagai berikut.

Tabel 4.15. Uji Normalitas

No	Data	Sig.	Keterangan	
1.	Kelas	<i>Pretest</i>	0,008	Tidak Normal
2.	Ekperimen	<i>Posttest</i>	0,001	Tidak Normal
3.	Kelas	<i>Pretest</i>	0,049	Tidak Normal
4.	Kontrol	<i>Posttest</i>	0,001	Tidak Normal

Diketahui bahwa distribusi data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol seluruhnya tidak berdistribusi normal, artinya distribusi data tidak memenuhi prasyarat uji parametrik lanjut, sehingga uji hipotesis akan dilakukan dengan uji non parametrik.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data awal dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak. Uji homogenitas berbantuan IBM SPSS *Statistics* 22 menggunakan uji *Levene* dengan derajat kepercayaan ( $\alpha$ ) 0,05..

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  (Data memiliki varian yang sama atau homogen)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  (Data tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogen)

Kriteria pengujian yakni nilai *Sig.* > 0,05 pada uji *Levene*, maka  $H_0$  diterima. Adapun hasil uji homogenitas sebagai berikut.

<sup>61</sup> Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*, Cetakan ke (Jakarta: Prenada Media, 2021), 197 [https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ&newbks=1&newbks\\_redir=0&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false).

Tabel 4.16. Uji Homogenitas

Data	Lavene Statistics	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,680	0,414	Homogen
<i>Posttest</i>	0,098	0,756	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians *pretest* dan *posttest* diperoleh bahwa nilai signifikan masing-masing data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05, artinya data *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara homogen atau tidak memiliki perbedaan varians.

## 5. Analisis Data

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Karena salah satu prasyarat yaitu uji normalitas data tidak memenuhi maka uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji non parametrik.

### a. Uji *Mann-Whitney Test*

Uji *Mann-Whitney Test* ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara siswa antara kelas eksperimen dengan metode *role play* dan kelas kontrol dengan metode ceramah. Selain itu, analisis data ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Statistik yang digunakan pada uji kesamaan dua rata-rata berbantuan IBM SPSS *Statistics 22* adalah uji *Mann-Whitney Test*. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  (Tidak terdapat perbedaan rata-rata keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol)

$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$  (Terdapat perbedaan rata-rata keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol)

Kriteria pengujian yakni nilai  $Sig. > 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Adapun hasil uji *Mann-Whitney Test* pada data *pretest* dan *posttest* disajikan sebagai berikut.



Tabel 4.17. Uji *Mann-Whitney Test*

Data	Z	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,096	0,273	$H_0$ diterima
<i>Posttest</i>	3,076	0,002	$H_0$ ditolak

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney Test* diperoleh interpretasi sebagai berikut.

- 1) Pada hasil data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai sig.  $0,273 > 0,05$ , hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata *pretest* keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, kelompok eksperimen dan kontrol memiliki keterampilan berbicara awal yang sama.
- 2) Pada hasil data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai sig.  $0,002 < 0,05$ , hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata *posttest* keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

#### b. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dan metode ceramah dalam pembelajaran keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Statistik yang digunakan pada uji ini berbantuan IBM SPSS *Statistics 22* adalah uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  (Tidak terdapat perbedaan rata-rata keterampilan berbicara sebelum dan sesudah perlakuan)

$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$  (Terdapat perbedaan rata-rata keterampilan berbicara sebelum dan sesudah perlakuan)

Kriteria pengujian yakni nilai *Sig.*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Adapun hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.18. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Data	Z	Sig.	Keterangan
<i>Pretest-posttest</i> KE	-4,027	0,000	$H_0$ diterima
<i>Pretest-posttest</i> KK	-4,164	0,000	$H_0$ diterima

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh interpretasi sebagai berikut.

- 1) Pada hasil data *pretest-posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai sig.  $0,000 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan rata-rata keterampilan berbicara kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode *role play*.
- 2) Pada hasil data *pretest-posttest* kelas kontrol diperoleh nilai sig.  $0,000 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan rata-rata keterampilan berbicara kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode ceramah.

Berdasarkan perolehan nilai Z diketahui bahwa skor Z hitung kelas eksperimen sebesar  $-4,027 > Z$  hitung kelas kontrol sebesar  $-4,164$ , artinya kelas eksperimen mengalami perbedaan yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

## B. Pembahasan

### 1. Deskripsi Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Sumoroto

Pada pelaksanaan metode *role playing* peneliti terdahulu menyiapkan sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tetapi pada penelitian ini menggunakan modul pembelajaran dikarenakan penelitian dilakukan di sekolah yang sudah menerapkan kurikulum merdeka. Dengan memilih tema yang sesuai untuk dieksplorasi siswa, modul ajar berfungsi sebagai alat berharga yang memungkinkan guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan lebih tepat sasaran dan efisien. Selain itu, hal ini memberdayakan guru untuk secara efektif menanggapi masukan siswa dan menyesuaikan pendekatan mereka sepanjang perjalanan pembelajaran.

Guru bertugas menyusun naskah dan membangun narasi yang akan diperankan oleh siswa. Dari sana, cerita terungkap berdasarkan kedalaman imajinasi mereka yang tak terbatas. Sebelum memulai permainan, guru memberikan gambaran umum tentang perkembangan alur cerita. Sebelum terjun ke dalam permainan peran, guru menyampaikan kepada siswa penjelasan tentang tema yang akan mereka wujudkan, tindakan yang akan mereka lakukan, dan tujuan mendasar di balik partisipasi mereka.

Guna menjamin kejelasan dan bimbingan selama kegiatan *role playing*, guru harus memberikan petunjuk dan penjelasan yang jelas mengenai teknik, aturan, dan konsep. Setiap kelompok diberi skenario atau naskah, yang dibagikan guru. Dari sana, guru membangun sebuah narasi yang akan terungkap selama kegiatan, sementara siswa didorong untuk menggunakan imajinasi mereka dan mengembangkan karakter mereka sesuai dengan itu. Sebelum permainan, guru menceritakan cerita dan memberi tahu siswa tentang peran yang ditugaskan kepada mereka. Selain itu, guru juga berdiskusi dengan siswa untuk mengeksplorasi tema kegiatan.

Seminggu sebelum permainan peran yang dijadwalkan, guru memberi tahu siswa tentang kegiatan mereka yang akan datang. Untuk menambah keaslian pengalaman, guru menyediakan berbagai media dan alat peraga terkait topik hak dan tanggung jawab di sekolah. Ini termasuk seragam guru, visual kelas, dan materi relevan lainnya. Peralatan yang diperlukan untuk *role playing* disediakan oleh guru. Minggu depan, para siswa akan terlibat dalam permainan peran yang penuh perasaan, seperti yang diperintahkan oleh guru mereka.

Guru bertanggung jawab memilih peran bagi siswa dan memberi mereka kostum yang sesuai untuk meningkatkan pengalaman. Bagi mereka yang baru *role playing*, guru memberikan peran mereka. Selama permainan peran, beberapa anak berpartisipasi aktif sementara yang lain mengamati dengan penuh perhatian. Para siswa dengan sabar menunggu giliran untuk mengambil bagian dalam permainan peran, mengamati dan mendengarkan teman-temannya.

Guru membantu siswa lebih memahami nilai-nilai yang terkandung dalam *role playing*, guru kembali membahas materi dengan memberikan pertanyaan seperti apakah kita harus menjaga kebersihan kelas? bisakah kita tidak membuang sampah sembarangan? Menurut penelitian, di MI Walisongo biasanya guru mengulasnya dengan menanyakan kepada siswa apakah mereka menyukai *role playing* dan nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam *role playing* yang bertemakan kewajiban dan hak saya. Guru telah berdiskusi terlebih dahulu berdasarkan pengamatannya.

Terakhir, guru dan siswa mengevaluasi peran yang telah mereka mainkan. Selanjutnya evaluasi lebih diarahkan pada bagaimana menjaga kebersihan dan menentukan rekomendasi. Misalnya seorang siswa berperan sebagai siswa yang mempunyai sifat antagonis. Ia memilih jajanan yang tidak sehat di sekolah dan tidak memperhatikan kebersihan, sehingga akhirnya sakit perut. Ini bisa menjadi topik perbincangan. Pada bagian Berbagi Kesimpulan dan Pengalaman, siswa diminta mendiskusikan pengalamannya mengenai tema *role playing* yang telah selesai, dan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan. Misalnya siswa akan berdiskusi menentukan saran kalimat yang sesuai dengan isi naskah drama. Setelah pembelajaran selesai guru menilai hasil *role playing* untuk mengetahui apakah anak mengalami kemajuan atau tidak, kemudian guru mengevaluasi apa yang perlu ditingkatkan dan dipertahankan dengan menerapkan metode *role playing* siswa agar keterampilan berbicara siswa dapat meningkat, memperbaiki dan mengembangkan.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan perolehan aktivitas siswa dengan persentase 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas IV SDN 1 Sumoroto dalam menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada kriteria sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran metode *role play* dengan baik.

Seperti halnya penelitian sudah pernah dilakukan oleh Nurhayati tahun 2020 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode terdapat



perbedaan hasil keterampilan berbicara sesudah dan sebelum menggunakan metode *role playing* ini sedangkan pada penelitian ini memiliki perbedaan dari jumlah sampel dan juga teknik analisis datanya.<sup>62</sup> Adapun penelitian terdahulu yang lain yang sudah melakukan oleh Ayu Isnaeni tahun 2018 memiliki hasil bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode ini menghasilkan perbedaan, sedangkan pada penelitian ini juga sama memiliki perbedaan seperti penelitian yang sebelumnya yang membedakan adalah jumlah sampel yang dipakai dan variasi tipe indikatornya.<sup>63</sup> Tetapi walaupun memiliki perbedaan sebenarnya focus dipenelitian ini adalah sama dan menguji ulang tetapi menggunakan jumlah sampel yang berbeda dan teknik analisis data yang berbeda pula dan juga bagian kurikulum saat penelitian yang berbeda.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran. Mereka bukan hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengarah utama dalam menyusun skenario, mengarahkan siswa, dan memberikan pemahaman yang jelas tentang kegiatan yang akan dilakukan. Tanpa peran guru yang kuat, efektivitas metode ini dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat terpengaruh.

Perencanaan dan persiapan kegiatan merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pelaksanaan metode *role playing*. Guru perlu merencanakan setiap detail kegiatan dengan cermat melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul pembelajaran agar dapat memandu jalannya pembelajaran secara efektif. RPP membantu guru dalam menentukan tema yang sesuai, menyusun skenario, serta menyiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan *role playing*.

---

<sup>62</sup> Nurhayati, *Efektivitas Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangun Kabupaten Cirebon*, 1st ed. (Cirebon: Repository IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018), <https://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/handle/123456789/268>.

<sup>63</sup> Ayu Isnaeni, *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar*, Digilib.Unismuh (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), [https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept\\_cost\\_estimate\\_accpted\\_031914.pdf](https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accpted_031914.pdf).

Menurut penelitian oleh Azmi et al. pada tahun 2020, perencanaan dan persiapan kegiatan *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk memastikan kelancaran jalannya pembelajaran. Guru perlu mempertimbangkan dengan seksama pemilihan tema, penyusunan skenario, serta persiapan materi dan peralatan yang diperlukan untuk mendukung kegiatan *role playing*.<sup>64</sup>

Dengan demikian, perencanaan dan persiapan kegiatan menjadi landasan yang kuat bagi kesuksesan pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru perlu memastikan bahwa semua aspek kegiatan telah dipersiapkan dengan baik agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang maksimal bagi siswa.

Dalam metode *role playing*, pembagian peran merupakan tahap kunci yang dilakukan oleh guru. Guru bertanggung jawab dalam memilih peran bagi siswa berdasarkan karakteristik dan kemampuan mereka. Proses ini juga melibatkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan minat mereka dalam memainkan suatu peran tertentu. Selain itu, guru juga memberikan waktu bagi siswa untuk berlatih bersama kelompoknya sebelum melakukan permainan peran di depan kelas. Pembagian peran dalam metode *role playing* merupakan langkah penting yang dilakukan oleh guru untuk memastikan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Guru perlu mempertimbangkan minat dan kemampuan siswa dalam memilih peran yang sesuai agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan *role playing*.<sup>65</sup>

Setelah permainan peran selesai, tahap evaluasi menjadi penting untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau dikembangkan. Evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam mengevaluasi peran yang telah mereka mainkan. Selain itu, evaluasi lebih

---

<sup>64</sup> Azmi M.N., Ismail Z., and Hasan S.H., "Role Play in Language Learning: A Systematic Review," *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 10, no. 7 (2020): 139–48.

<sup>65</sup> F Hidayati, Hariyanto T., and Rofi'ah N., "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Candi 01," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 4, no. 1 (2019): 24–30.

difokuskan pada bagaimana menjaga kebersihan, memberikan rekomendasi, serta mengeksplorasi nilai-nilai yang terkandung dalam peran yang dimainkan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kurniawan et al. tahun 2021, evaluasi merupakan tahap penting dalam metode *role playing* untuk mengukur efektivitas pembelajaran serta memperoleh umpan balik yang berguna bagi pembelajaran lanjutan. Guru perlu menilai tidak hanya hasil permainan peran, tetapi juga partisipasi siswa serta pemahaman mereka tentang nilai-nilai yang terkandung dalam peran yang dimainkan.<sup>66</sup>

Dalam metode *role playing*, keterlibatan aktif siswa menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga aktor dalam permainan peran tersebut. Mereka diberi kesempatan untuk mengembangkan karakter, berinteraksi dengan peran lain, dan secara aktif berkontribusi dalam membangun cerita yang dimainkan.

Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu aspek penting dalam keberhasilan metode *role playing* dalam pembelajaran. Guru perlu menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk berpartisipasi, dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

## **2. Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sumoroto**

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki keterampilan berbicara awal yang sama, yang ditunjukkan dengan perolehan uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata *pretest* keterampilan berbicara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah selanjutnya setelah diketahui kedua kelompok penelitian mempunyai

---

<sup>66</sup> A. Kurniawan, Rokhman F., and Hidayat R., "Implementasi Role Playing dalam Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Sekolah," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2021): 1–8.

keterampilan berbicara yang setara, maka kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran keterampilan berbicara. Kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran berbicara dengan metode ceramah. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran berbicara dengan metode *role playing*. Pemberian perlakuan berbeda bertujuan untuk mengetahui perbedaannya keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan pembelajaran dengan masing-masing metode.

Metode *role playing* merupakan metode berbicara yang dapat membantu siswa berlatih berbicara. Metode ini dirancang agar siswa melaksanakan pembelajaran praktek mendongeng aktif dengan cara memerankan tokoh atau benda sesuai dengan cerita yang akan diperankan. Selain itu, metode *role playing* dapat mendorong siswa berpikir aktif dan kreatif.

Langkah selanjutnya setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan metode *role playing*, dan kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode ceramah yang dilakukan *posttest* pada kedua kelompok. Tujuan pengumpulan data postes adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. *Posttest* dilaksanakan dengan menggunakan tes latihan berbicara.

Berdasarkan hasil analisis perolehan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat kenaikan ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen yakni dari 24% (5 siswa) menjadi 100% (21 siswa). Demikian pula pada hasil metode ceramah pada kelas kontrol menunjukkan kenaikan dari 17% (4 siswa) menjadi 91% (21 siswa). Selanjutnya data *Pretest* dan *posttest* yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t dengan uji *Mann-Whitney*. Hasil uji *Mann-Whitney* skor *pretest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran keterampilan berbicara



menggunakan metode *role playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Keefektifan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 1 Sumoroto dapat diketahui setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode tersebut. Berdasarkan analisis data skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh p sebesar 0,00. Nilai p lebih kecil daripada taraf kesalahan sebesar 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Berdasarkan perolehan nilai Z diketahui bahwa skor Z hitung kelas eksperimen sebesar  $-4,027 > Z$  hitung kelas kontrol sebesar  $-4,164$ , artinya kelas eksperimen mengalami perbedaan yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa metode *role play* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara kelas IV SDN 1 Sumoroto pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dinyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, artinya penerapan metode *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 1 Sumoroto.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang tepat untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* mempunyai banyak manfaat dan kelebihan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran keterampilan berbicara menurut pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Metode *role playing* mempunyai kelebihan yaitu mampu merangsang siswa untuk berpikir aktif dan kreatif. Metode *role playing* adalah penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Metode *role playing* menitikberatkan pada siswa sebagai subjek

belajar yang aktif melakukan latihan berbahasa (bertanya) bersama temannya<sup>67</sup>.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki keterampilan berbicara awal yang sama, baik di kelompok eksperimen maupun kontrol. Kelompok eksperimen kemudian diberi perlakuan pembelajaran dengan metode *role playing*, sementara kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Hasil analisis menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara pada kedua kelompok setelah perlakuan, namun kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan.

Efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa telah terbukti dalam beberapa penelitian sebelumnya. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga merangsang siswa untuk berpikir aktif dan kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat beberapa ahli yang menyatakan bahwa metode *role playing* mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan metode *role playing* efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki manfaat yang besar dalam mencapai tujuan pembelajaran keterampilan berbicara.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang efektivitas metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di tingkat SD. Dengan hasil yang konsisten dari beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memang layak dipertimbangkan sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

Dalam konteks kurikulum pendidikan yang semakin menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, metode *role playing* menawarkan pendekatan yang tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga mengaktifkan siswa secara sosial dan emosional dalam

---

<sup>67</sup> Huda, Miftahul. (2014). Model- model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penggunaan metode role play dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Sumoroto dan mungkin juga di berbagai sekolah lainnya diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang komprehensif dan berkelanjutan.

Metode *role playing* menawarkan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan interaktif bagi siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat secara langsung dalam situasi komunikasi yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan berbicara, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial, kemampuan berkolaborasi, dan pemahaman tentang perspektif orang lain.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, metode role play tidak hanya menghasilkan peningkatan dalam keterampilan berbicara siswa, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana keterampilan berbicara merupakan komponen penting dalam kemampuan komunikasi siswa, penggunaan metode *role playing* dapat menjadi strategi yang efektif untuk memperkuat keterampilan tersebut. Dengan memperhatikan hasil penelitian ini dan temuan dari penelitian sebelumnya, pendekatan ini dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran keterampilan berbicara di tingkat SD.

Selain itu, metode *role playing* juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menilai kemajuan siswa dalam keterampilan berbicara secara formatif. Melalui observasi langsung selama kegiatan *role playing*, guru dapat melihat secara langsung kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa, memberikan umpan balik yang langsung relevan, dan memberikan bimbingan yang dibutuhkan untuk perbaikan lebih lanjut. Penerapan metode *role playing* juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, karena mereka harus memerankan karakter dan situasi yang berbeda-beda dalam

setiap peran yang mereka mainkan. Hal ini dapat membantu siswa untuk melihat dunia dari berbagai perspektif dan mengembangkan empati terhadap orang lain, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka di kelas.

Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam pengembangan keterampilan komunikasi siswa, tetapi juga mendukung pengembangan berbagai kemampuan kognitif, sosial, dan emosional yang penting untuk keseluruhan perkembangan siswa. Sebagai hasilnya, metode ini layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dan berdaya guna bagi guru Bahasa Indonesia di tingkat SD.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan materi ini mendukung temuan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Indarwati tahun 2019 yang menggunakan metode *role playing* berbantuan media Topbergam menunjukkan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara setelah penerapan metode tersebut.<sup>68</sup>

Selain itu, penelitian oleh Hayati yang menerapkan metode *role playing* pada tema "Daerah Tempat Tinggalku" di kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru juga menghasilkan hasil yang serupa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, memberikan dukungan tambahan terhadap kesimpulan dari penelitian yang sedang dibahas.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Rini Indarwati, *Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Manggong Kabupaten Temanggung)* (Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019).

<sup>69</sup> Nurfit Hayati, *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas Iv Mi Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan, Repository Uin Suska* (Riau: UIN SUSKA RIAU, 2020), <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>



Selanjutnya, penelitian oleh Rahmawati (2014) yang fokus pada penggunaan metode *role playing* dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini juga relevan dengan topik ini. Meskipun tidak langsung terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat memiliki dampak positif tidak hanya pada keterampilan berbicara, tetapi juga pada aspek-aspek sosial dan emosional lainnya.

Penelitian yang dilakukan Nurhayati (2018) juga membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* ini menunjukkan perbedaan hasil belajar dan juga keterampilan berbicara para siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon.

Dengan demikian, temuan dari penelitian-penelitian terdahulu ini memberikan dukungan tambahan terhadap efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* merupakan pilihan yang baik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD, serta memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan berdaya guna di masa mendatang.

Penelitian-penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa metode *role playing* tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara individual, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, aspek interaksi sosial ini sangat penting karena bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan dalam interaksi antar individu.

Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa tidak hanya dalam hal penggunaan bahasa, tetapi juga dalam hal memahami dan merespons komunikasi antar individu dengan tepat.

Selain itu, penelitian terdahulu juga menyoroti pentingnya peran guru dalam mendukung implementasi metode *role playing* yang efektif. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana

menggunakan metode ini dengan baik, serta kemampuan untuk memberikan panduan dan umpan balik yang konstruktif kepada siswa selama kegiatan *role playing*.

Dengan demikian, metode *role playing* bukan hanya sekadar teknik pembelajaran tambahan, tetapi merupakan pendekatan yang dapat membentuk pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan mendalam bagi siswa. Melalui pengintegrasian metode ini ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran sehari-hari, dapat diharapkan bahwa keterampilan berbicara siswa dapat terus ditingkatkan secara signifikan di tingkat SD.

Penelitian ini melibatkan kelompok siswa kelas IV SD sebagai subjek penelitian. Metode *role playing* diterapkan dalam sesi pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa diminta untuk memerankan peran dalam situasi komunikatif yang berbeda-beda sesuai dengan konteks pembelajaran yang diberikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Siswa yang terlibat dalam kegiatan *role playing* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara verbal. Selain itu, mereka juga menunjukkan peningkatan dalam rasa percaya diri mereka dalam berbicara di depan kelas.

Selain dari segi keterampilan berbicara, metode *role playing* juga membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang situasi komunikatif yang berbeda. Dengan berperan dalam situasi yang berbeda-beda, siswa dapat lebih memahami konteks penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan situasi tersebut.

Dengan demikian, penelitian Sujarwo tahun 2018 memberikan bukti yang kuat bahwa metode *role playing* merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di tingkat SD, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini dapat menjadi landasan bagi guru-guru Bahasa Indonesia untuk mempertimbangkan penggunaan metode *role playing* dalam merancang pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan berbicara siswa.

Metode *role playing* diterapkan dalam konteks pembelajaran di kelas IV SD, di mana siswa diminta untuk berperan dalam situasi komunikatif yang relevan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Mereka diberi kesempatan untuk memerankan peran dan berbicara sesuai dengan peran yang mereka mainkan, sehingga mereka dapat lebih memahami konteks penggunaan bahasa dalam situasi komunikatif yang berbeda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa yang terlibat dalam kegiatan *role playing* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat mereka terhadap pembelajaran bahasa. Selain itu, mereka juga menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Temuan ini memberikan bukti tambahan bahwa metode *role playing* merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan *role playing*, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Hal ini memiliki implikasi positif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna efektif bagi siswa.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut (1) aktivitas siswa terhadap model pembelajaran Role Playing memperoleh kategori sangat tinggi dengan hasil rata-rata 87% yang mana para siswa dapat lebih memahami konteks penggunaan bahasa dalam situasi komunikatif yang berbeda. Siswa yang terlibat dalam kegiatan *role playing* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat mereka terhadap pembelajaran Bahasa terutama Bahasa Indonesia, (2) penggunaan metode role playing dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas IV SDN 1 Sumoroto sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari 24% menjadi 100% di kelas eksperimen, dibandingkan dengan peningkatan dari 17% menjadi 91% di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan signifikan dalam keterampilan berbicara antara kedua kelompok, dan uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan bahwa metode role playing secara signifikan lebih efektif dibandingkan metode ceramah, dengan nilai p yang sangat kecil (0,00).

#### B. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran berdasarkan hasil temuan peneliti.

1. Penggunaan metode *role playing* lebih baik dari model pembelajaran ceramah dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga diharapkan metode *role playing* dapat diterapkan menjadi alternatif untuk pembelajaran di sekolah.
2. Penggunaan metode *role playing* pada proses pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru untuk menumbuhkan keaktifan siswa di dalam kelas.



3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, Evi Chamalah, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran*. Pertama. Semarang: Unissula Press, 2013.
- Ahmad, Mase. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris melalui Metode *Role Play* di Kelas VIII B SMPN 1 Talibura Kabupaten Sikka." *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no. 12 (2018): 557–58.
- Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2019.
- Amelia, Deceni. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Tanah Datar: Intelektual Edu Media, 2024. <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>.
- Aminoto, Toto, and Dwi Agustina. *Mahir Statistika dan SPSS*. Pertama. Tasikmalaya: EDU Publisher, 2020. [https://www.google.co.id/books/edition/\\_/9Jj\\_DwAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/_/9Jj_DwAAQBAJ?hl=id).
- Anggraena, Yogi, and Et All. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Pertama. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Arikunto, Suharsimi. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Cetakan I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, n.d.
- Budiyanto, Setyo. *Metode Statistika untuk Mengolah Data Keolahragaan*. Malang: UM Press, 2017.
- Citra Pratiwi, Elma. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.
- Daniar Paramita, Ratna Wijayanti. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Ketiga. Lumajang: Widya Gama Press, 2021. [www.rosda.co.id](http://www.rosda.co.id).
- Darmadi, H. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Pertama. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.
- Eka Pradita, Linda, Rani Jayanti. *Berbahasa Produktif melalui Keterampilan Berbicara Teori Dan Aplikasi*. Pertama. Pekalongan: PT. NEM, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=1UIVEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Cetakan 2. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016.

- Firdaus, Amatullah Nafisatul. “Efektivitas Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 4 Banjar.” Universitas Islam Negeri Antasari, 2024.
- Gerada, Agustinus. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Baik dan Benar*. Cetakan Pertama. Tasikmalaya: EDU Publisher, 2020.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Edisi 9. Semarang: Universitas Diponegoro, 2018.
- Harianto, Erwin. “Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara.” *Didaktika* 9, no. 4 (2020): 411–22. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/56>.
- Hayati, Nurfiti. *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas Iv Mi Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan. Repository UIN Suska*. Riau: Uin Suska Riau, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A??>
- Hidayati, F, Hariyanto T., and Rofi'ah N. “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Candi 01.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 4, no. 1 (2019): 24–30.
- Ilham, Muhammad, Iva Ani Wijayati. *Keterampilan Berbicara Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pertama. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Indarwati, Rini. “Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Topbergam terhadap Keterampilan Berbicara Siswa.” Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019.
- Isnaeni, Ayu. *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar*. Digilib Unismuh Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018. [https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept\\_cost\\_estimate\\_accepted\\_031914.pdf](https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accepted_031914.pdf)
- Karyadi, Agung Cahya. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media *Big Book*.” *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 4, no. 2 (2023): 11. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i2.6800>.
- Komariyah, Aan, and Cepi Triatna. *Visisonary Leader Ship Menuju Sekolah Efektif*. Cetakan 4. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Kurniawan, A., Rokhman F., Hidayat R. “Implementasi *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Sekolah.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2021): 1–8.

- M.N., Azmi, Ismail Z., and Hasan S.H. "Role Play in Language Learning: A Systematic Review." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 10, no. 7 (2020): 139–48.
- Mas Ani, Andi. "Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VII SMP 4 Mataram." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 2, no. 1 (2018): 1–13.
- Muammar, Suhardi, Ali Mustadi. *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Pendekatan Komunikatif Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Sanabil, 2018.
- Muchtar, Ibnu Hasan, Farhan Muntaha. *Efektivitas FKUB Dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama*. Jakarta: Balitbang Kemenag RI, 2015.
- N.K, Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Nafisatul, Amatullah Nafisatul. *Efektivitas Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 4 Banjar*. Banjarmasin: Repository UIN Antasari, 2024.
- Nuraiha. "Pelaksanaan Metode Pengajaran Variatif pada Pembelajaran Al Quran MAN 1 Tanjung Jabung Timur Kabupaten Tanjab Timur." *Jurnal Literasiologi* 4, no. 1 (2020): 40–50. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.132>.
- Nurhayati. *Efektivitas Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangun Kabupaten Cirebon*. 1st ed. Cirebon: Repository IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018. <https://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/handle/123456789/268>.
- Octavia, Shilphy A. "Model-Model Pembelajaran." Deep Publish, 2020. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+model+pembelajaran&ots=zlyDFuNRyc&sig=k4YvG9mpw8gYV97sXaEGsxdyRUY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengertian model pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+model+pembelajaran&ots=zlyDFuNRyc&sig=k4YvG9mpw8gYV97sXaEGsxdyRUY&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20model%20pembelajaran&f=false).
- Prasetyo, Agung, and Doni Anggoro Ari Santoso. "Pengaruh Teknik Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara." *Deiksis* 10, no. 02 (2018): 85. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v10i02.2375>.
- Priatna, Asep, Ghea Setyarini. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2019): 71–76.
- Pujiana, Rina. "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2022.
- Ramadhani, Rahmi, and Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan*:



*Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Cetakan ke. Jakarta: Prenada Media, 2021. [https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ&newbks=1&newbks\\_redir=0&lpq=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&lpq=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false).

- Riyanto, Slamet, Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Pertama. Yogyakarta: Deep Publish, n.d.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Pertama. Vol. 53. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Said. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan.” *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2019): 9–17.
- Saymsudin, Rohana. *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2021. [https://www.researchgate.net/publication/351496295\\_Buku\\_Keterampilan\\_Berbahasa\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/351496295_Buku_Keterampilan_Berbahasa_Indonesia).
- Siyoto, Sandu, Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Pertama. Sleman: Literasi Media Publishing, 2015.
- Suarsih, C. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menerapkan Metode *Show and Tell* pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas II Di SD Negeri Sumurbarang Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2.” *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang* 1, no. 1 (2018): 5.
- Subagiyo, Heru. *Roleplay*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013. <https://doi.org/10.5040/9780571285617.00000027>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Ke-26. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sutikno, M. Sobry. *Strategi Pembelajaran*. Cetakan 1. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- Syamsuddin, Rohanna. (2021). *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Universitas Negeri Makassar, 59. Universitas Negeri Makassar, 2021.
- Tambunan, Pandapotan. “Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar.” *Jurnal Curere* 2, no. 1 (2018): 1–14.
- Usman, Muhammad. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan : Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Pertama. Sleman: Deep Publish, 2015.
- Vega, Nofiva De. *Metode & Model Pembelajaran Inovatif*. Cetakan Pe. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Wicaksono, Andri, and dkk. *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Revisi. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016.

Widyantara, IMS, and IW Rasna. "Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Cobid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 9, no. 2 (2020).

