

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA TEMA 2 SUBTEMA 2 UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III
SDIT YAMMBA**

Muh Alfian Habibi¹⁾, Asep Ardiyanto²⁾, Eka Sari Setyaningsih³⁾
¹²³FIP PGSD Universitas PGRI Semarang

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT Yamma. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui instrumen tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan paired sampel t test dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji paired sampel T-test diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT Yamma. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti menyampaikan saran bahwa model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan alternatif disekolah untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Role playing*, Keterampilan Berbicara

History Article

Received 1 April 2023

Approved 20 April 2023

Published 1 Mei 2023

How to Cite

Habibi, M., A (2023). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Tema 2 Subtema 2 Untuk Peserta Didik Kelas III SDIT Yamma. IJES, 3(1), 107-112

Coressponding Author:

Jl. Abimanyu no31 Jatibarang Brebes Indonesia

E-mail: alfanhabibi120@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan *output* yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina peserta didik agar memilikipengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Jadi, suatu proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila para peserta didik memperoleh perubahan kearah yang lebih baik dalam penambahan pengetahuan, perubahan penguasaan keterampilan, dan perubahan positif menuju kedewasaan sikap perilaku(Dewi et al., 2020:3).Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang seperti halnya membaca, menulis, dan berbicara.

Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang dapat berkembang pada kemampuan yang dimiliki seseorang. Pada hakikatnya, keterampilan berbicara terdiri dari tiga komponen, yaitu menulis, membaca, dan menyimak. Setiap keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain. Pada usia sekolah dasar yakni dari umur 8-12 tahun seorang anak berada pada tahap kemampuan yang dapat mengetahui pengetahuan dan berfikir secara nyata. Untuk itu pembelajaran yang dilakukan haruslah mengedepankan keaktifan pada pembelajaran (Yusnarti & Suryaningsih, 2021:5). Keterampilan berbicara sangat penting untuk ditingkatkan dalam praktik persekolahan, terutama tingkat dasar. Hal tersebut dikarenakan berbicara merupakan keterampilan yang paling mendasar untuk jenjang Sekolah Dasar.

Permasalahan juga terjadi dalam keterampilan berbicara pada peserta didik kelas III SDIT Yammba. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDIT Yammba dan hasil observasi langsung di SDIT Yammba terdapat permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas III di sekolah tersebut, yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara peserta didik masih minim. Banyak dari peserta didik yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Kenyataan menunjukkan bahwa taraf kemampuan berbicara peserta didik bervariasi mulai taraf yang baik, sedang, gagap atau kurang.Tidak sedikit juga peserta didik yang masih takut-takut berdiri dihadapan teman sekelasnya. Di samping itu peserta didik kurang bersemangat karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, guru kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga seorang guru perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Mengenai salah satu alasan memilih model *role playing* karna model ini sepertinya lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien. Pembelajaran *role playing* dirasa efektif karena penggunaan model ini tentu makin menghemat waktu, karena dapat memudahkan peserta didik dalam berbicara didepan teman kelasnya secara bergantian dan kondusif. Juga membantu peserta didik untuk menghilangkan perasaan takut dan malu saat berbicara dihadapan temannya. Selanjutnya di rasa efisien, karna proses belajarnya banyak dilalui bermain sambil belajar sehingga tidak membosankan (Rojas &

Villafuerte, 2018:3). Karena permainan membuat menjadi menarik, sehingga tidak sedikit peserta didik menyukainya, terutama peserta didik Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat judul yang sesuai dengan permasalahan yang ada dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Tema 2 Subtema 2 untuk Peserta Didik Kelas III SDIT Yammba”.

METODE (15%)

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Dengan penelitian ini hasil perlakuan lebih akurat karna kita dapat memebandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

(Sugiono, 2017:86)

Keterangan :

O₁ = sebelum diberi perlakuan (*Pretest*)

X = perlakuan

O₂ = sesudah diberi perlakuan (*Posttest*)

Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel X (bebas) dan variabel Y (terikat). Variabel X dalam penelitian ini adalah model *role playing* dan variable Y dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara Peneliti ini dilaksanakan di SDIT Yammba Kabupaten Brebes, subjek penelitian ini terdiri dari 23 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner. (Sugiono, 2016: 305). Adapun istrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistika antara lain:(1) Uji Normalitas untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (2) Uji Hipotesis dengan menggunakan paired sampel T-test bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDIT Yammba Kabupaten Brebes sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT Yammba. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal yaitu Jum’at s.d Sabtu, 23-24 September 2022 di SDIT YAMMBA Jatibarang Brebes dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *role playying* terhadap keterampilan berbicara

peserta didik. Adapun responden dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III berjumlah 23 siswa.

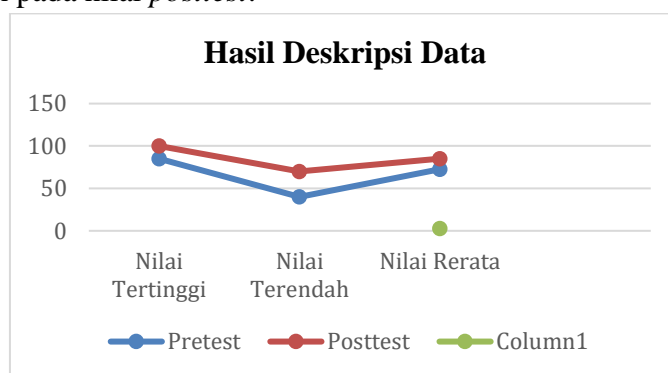
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas III SDIT YAMMBA dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	40	70
Nilai Rata-rata	72,6	85

Berdasarkan Tabel 4.1. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* dengan masing-masing berjumlah 72,6 dan 85. Jadi secara keseluruhan nilai keterampilan berbicara kelas III dengan menggunakan metode *Role Playing* terdapat peningkatan pada nilai *posttest*.



Gambar 1. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Grafik 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pembelajaran nilai terendah peserta didik saat *pretest* lebih kecil dari pada nilai terendah peserta didik saat *posttest*, dimana nilai terendah *pretest* diperoleh sebesar 40 dan nilai terendah *posttest* sebesar 70. Sedangkan untuk nilai tertinggi yang didapat peserta didik saat *pretest* diperoleh sebesar 85 dan nilai tertinggi yang didapat peserta didik saat *posttest* diperoleh sebanyak 100. Dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik baik tertinggi maupun terendah saat *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai keterampilan berbicara peserta didik menggunakan model pembelajaran *role playing*.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji asumsi klasik atau uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Hasil dari uji normalitas mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT YAMMBA dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	<i>Kolomogrov Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>

<i>Pretest</i>	.234	22	.102
<i>Posttest</i>	.162	22	.120

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji normalitas dapat diketahui berdasarkan penggunaan SPSS bahwa nilai signifikansi data yaitu diperoleh sebesar $0,120 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal sehingga H_0 bisa diterima.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dirumuskan dengan kriteria penolakan atau penerimaan hipotesis yang didasarkan pada hasil perhitungan dalam program SPSS maupun secara manual.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre test & post tes	23	,827	,000

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT YAMMBA diterima dimana $\text{Sig} < 0,05$ ($0,000 > 0,05$), maka hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT Yammba.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT YAMMBA. Hal ini dapat dilihat dari segi proses mengajar dan proses hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan nilai, selain itu juga dibuktikan dengan hasil pengujian normalitas bahwa nilai signifikansi data sebesar $0,120 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal sehingga H_0 diterima. Sedangkan berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa $\text{sig} = 0,00 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan menolak H_0 , artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 2 subtema 2 untuk peserta didik kelas III SDIT Yammba

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Kristiana, & Istri, A. A. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- M. A., & Villafuerte, J. (2018). The influence of implementing role-play as an educational technique on EFL speaking development. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(7), 726–732. <https://doi.org/10.17507/tpls.0807.02>
- Samsul. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang

Melalui Metode Latihan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 173–192.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabea.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>