

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERBICARA SISWA KELAS IV SDN MOJODEMAK 01 KABUPATEN DEMAK**

Reza Asri Lestari <sup>1</sup>, Rahmat Rais <sup>2</sup>, Siti Patonah <sup>3</sup>

[asri49782@gmail.com](mailto:asri49782@gmail.com)<sup>1</sup>, [bapakrahmatrais@gmail.com](mailto:bapakrahmatrais@gmail.com)<sup>2</sup>, [sitifatonah@upgris.ac.id](mailto:sitifatonah@upgris.ac.id)<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang

**Abstrak**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih tergolong rendah, di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *role playing* terhadap aspek kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Mojodemak 01. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan fokus penelitian satu kelas eksperimen yaitu menggunakan desain penelitian Pre- Experimental Design One-Group Pretest- Posttest Design. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *role playing* mempunyai efek yang signifikan. Selain itu terdapat dari hasil tes kemampuan berbicara siswa setelah diberi perlakuan diperoleh sebesar 81,82%. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya model pembelajaran *role playing* dapat menjadi salah satu referensi dan dapat digunakan guru dalam mengajar.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk kemajuan bangsa dan negara. Karena tanpa adanya pendidikan generasi penerus bangsa tidak akan bisa meneruskan perjuangan para pahlawan. Dalam pendidikan terdapat pembelajaran, pendidik, dan peserta didik. Hal tersebut sangatlah penting dalam pendidikan. Karena tanpa adanya pendidik, peserta didik, maka proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan baik. Hal ini sependapat dengan Kasanah & Damayani (2019) yang menyatakan peserta didik memegang arti penting dalam sebuah pendidikan, adanya peserta didik dalam pendidikan dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan untuk memajukan bangsa dan negara. Oleh karena itu peserta didik diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilannya kelak untuk membangun bangsa, sehingga peserta didik tidak tertinggal oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang pesat sesuai tuntutan zaman, adapun fungsi dari pembelajaran sendiri yaitu untuk menambah pengetahuan siswa yang belum tahu menjadi tahu.

Seorang Guru yang profesional harus mampu memilih dan menerapkan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran menurut Sanjaya

(2014:147) merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Pada kenyataannya metode pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap Pendidik atau Fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai metode pembelajaran.

Dalam pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran di dalamnya. Menurut Puspitaningrum dkk (2019) dalam SD (Sekolah Dasar) terdapat mata pelajaran yang bersifat eksak dan non eksak, IPA dan Matematika termasuk mata pelajaran eksak sedangkan PKN, IPS, SBK, Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran bersifat non eksak. Pada pelajaran-pelajaran tersebut memiliki ilmu-ilmu sendiri untuk diajarkan. Salah satunya mata pelajaran yang berkaitan dengan interaksi dan komunikasi antar sesama yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting dalam menentukan arah perkembangan seorang siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Farhrohman (2017) Alat komunikasi yang dijadikan bangsa Indonesia sebagai ciri khas sebagai bahasa nasional dan dijadikan salah satu mata pelajaran wajib di jenjang Sekolah Dasar yaitu pelajaran bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia sering sekali dijumpai dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran bahasa Indonesia sendiri terdapat beberapa aspek yaitu berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran akan menciptakan suasana kelas yang aktif juga, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik karena ada aktivitas siswa yang mendukung dalam pembelajaran, seperti aktif bertanya maupun mengemukakan pendapat. Maka dari itu kemampuan siswa dalam berbicara harus banyak diasah agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara menurut Yuniati dkk (2021) ialah salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat ditingkatkan dengan guru mengajarkan kepada siswa untuk melakukan pemilihan kata dengan tepat dan efektif, melakukan kegiatan bermain peran (drama), membantu siswa berbicara dengan intonasi yang baik, guru memberikan motivasi siswa agar percaya diri dan tidak malu serta melatih berbahasa yang baik dan benar.

Namun, harus diakui secara jujur, keterampilan berbicara di kalangan siswa SD, khususnya keterampilan berbicara, belum seperti yang diharapkan. Kondisi ini tidak lepas dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang dinilai telah gagal dalam membantu siswa terampil berpikir dan berbahasa sekaligus. Dalam kenyataannya, keterampilan berbicara siswa SD belum optimal. Gejala-gejala yang tampak misalnya, siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, dan kehendak kepada guru

dan temannya. Disamping itu siswa juga ragu-ragu dalam berbicara, sulit memilih kata, serta tidak tenang dalam berbicara.

Pada permasalahan sesungguhnya yang terdapat di SDN Mojodemak 01 adalah guru mengajar dengan monoton, sering menggunakan gaya mengajar yang berulang-ulang sama yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Guru belum mencoba mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif untuk menunjang proses pembelajaran itu sendiri. Keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia masih tergolong rendah, di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Rasa percaya diri siswa untuk tampil di hadapan umum masih kurang. Siswa tidak berani bertanya maupun mengeluarkan pendapatnya, artinya siswa masih kesulitan untuk berbicara di depan orang banyak.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu menggunakan model *role playing*. Model *role playing* dirasa tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa indonesia. Karena dalam model ini nantinya siswa maju untuk bermain peran dengan temannya menjadi tokoh dalam cerita tersebut dengan membaca teks percakapan yang telah dibuat siswa secara berkelompok. Dengan melakukan kegiatan ini siswa dilatih untuk tampil dihadapan teman-temannya dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Pembelajaran seperti ini akan membuat siswa senang dalam belajar karena mendapat hal yang baru. Siswa sendiri nantinya akan terbiasa berani bertanya, mengeluarkan pendapat, serta berbicara di depan kelas, karena mereka berperan sendiri untuk memperagakan cerita yang ada dalam teks.

Pada penelitian sebelumnya mengenai model *role playing* dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *role playing* Di Kelas V SD Negeri 2 Batubaru Kota Baubau" dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *role playing* dikatakan efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang. Siswa yang diberikan perlakuan berupa metode bermain peran *role playing* memiliki skor keterampilan berbicara yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa sebelum diberi perlakuan metode bermain peran *role playing*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest siswa kelas III pada pembelajaran diberi perlakuan dengan model *role playing* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sebelum diberi perlakuan dengan model *role playing* dan persentase ketuntasan belajar sesudah diberi perlakuan sebesar 86%.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Mojodemak 01 Kabupaten Demak". Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan fokus penelitian satu kelas eksperimen yaitu menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2017:117), populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Mojodemak 01 sebanyak 22 siswa. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan antara lain: (1) Tes, tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes *pretest* dan tes *posttest*. (2) Non Tes, dalam melakukan pengumpulan data selain dengan tes ada juga non tes untuk mengumpulkan data, antara lain: a. Wawancara, b. Observasi, c. Dokumentasi.

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesa dalam rangka penarikan kesimpulan mencapai tujuan penelitian. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: 1. Tahap penelitian: a. Perencanaan, pada tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan beberapa instrument penelitian berupa instrumen wawancara, Lembar soal, silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta rubrik penilaian keterampilan berbicara. b. Pelaksanaan Tindakan, peneliti melakukan tindakan dengan cara observasi lapangan di SDN Mojodemak 01 dengan melakukan tes *pretest* dan tes *posttest*. c. Evaluasi, pada tahap ini peneliti mengkaji data dan menganalisis data-data dari hasil penelitian yang telah didapat setelah melakukan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengkaji data dan menganalisis data antara lain uji normalitas awal dan uji normalitas akhir bertujuan untuk mengetahui data berasal dari distribusi normal atau tidak. Kemudian uji t bertujuan untuk mengetahui perlakuan sebelum dan sesudah menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran. Langkah terakhir yaitu uji ketuntasan bertujuan mengetahui ketuntasan kemampuan berbicara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *role playing*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka diperoleh hasil nilai keterampilan berbicara siswa yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 1.

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

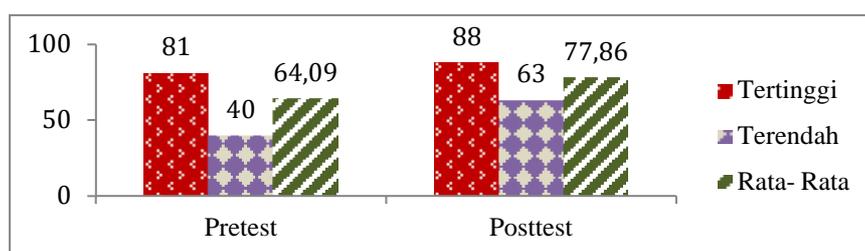
Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
------------	----------------------	-----------------------

<b>Nilai Tertinggi</b>	81	88
<b>Nilai Terendah</b>	40	63
<b>Nilai Rata-Rata</b>	64,09	77,86

Sumber: Penelitian 2022

Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat bahwa hasil nilai keterampilan berbicara siswa kelas IV di atas dapat diketahui nilai tertinggi dari nilai pretest sebesar 81 untuk nilai terendah 40 dan rata- rata sebesar 64,09. Sedangkan untuk nilai posttest dengan nilai tertinggi 88 nilai terendah sebesar 63 dan didapatkan rata- rata sebesar 77,86. Data di atas menunjukkan bahwa nilai rata- rata *posttest* peserta didik lebih besar dibandingkan nilai rata- rata *pretest*, sehingga terdapat perbedaan rata- rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV SDN Mojodemak 01.

Berikut ini nilai tertinggi, terendah dan rata-rata yang diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk diagram pada Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Nilai Tertinggi, Terendah, dan Rata – Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest***

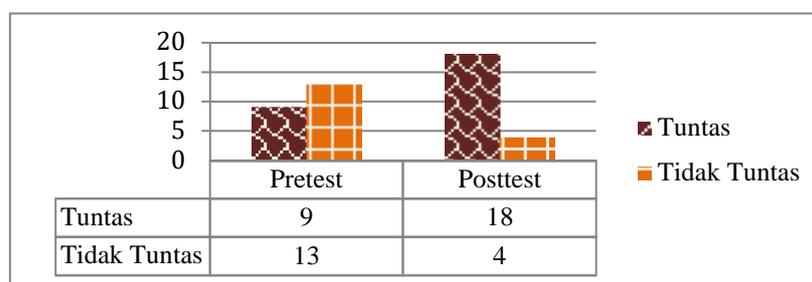
Berdasarkan Gambar 1. dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dengan nilai tertinggi 81 nilai terendah 40 dan rata-rata sebesar 64,09 sedangkan hasil *posttest* didapatkan nilai tertinggi 88 nilai terendah 63 dan rata-rata 77,86, maka dari hasil nilai di atas didapatkan nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan sebesar 13,77. Hasil dari presentase 22 peserta didik kelas IV SDN Mojodemak 01 yang mendapatkan nilai tuntas dan tidak tuntas dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada *pretest* peserta didik yang tuntas sebanyak 9 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 13 orang, sedangkan untuk hasil *posttest* peserta didik yang tuntas sebanyak 18 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Berdasarkan data tersebut hasil peserta didik nilai *pretest* dan *posttest* yang tuntas dan tidak tuntas dapat disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas**

Keterangan	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	9	13
<i>Posttest</i>	18	4

Sumber penelitian 2022

Berdasarkan Tabel 2. hasil nilai keterampilan berbicara siswa kelas IV setelah diberi perlakuan dapat diketahui mengalami peningkatan yakni ditunjukkan bahwa dari 22 peserta didik hasil nilai *posttest* terdapat 18 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata 77,86. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif terhadap keterampilan berbicara siswa. Data peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dapat ditunjukkan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas**

Berdasarkan Gambar 2. terdapat data siswa yang tuntas dan tidak tuntas sebelum diberi perlakuan berupa model pembelajaran *role playing* dengan sesudah diberi perlakuan model *role playing*. Melihat hasil data di atas nilai keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan model *role playing* terdapat 9 anak yang tuntas dan 13 anak yang tidak tuntas, setelah diberi perlakuan model *role playing* mengalami peningkatan siswa yang tuntas sebanyak 18 anak dan yang tidak tuntas sebanyak 4. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan model *role playing*.

Untuk menghitung sampel tersebut normal atau tidak, kriteria dalam uji normalitas yaitu apabila  $L_0 \leq L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas yang diperoleh dari nilai *pretest* dapat dilihat di Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Awal**

No.	Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
1.	<i>Pretest</i>	0,1451	0,1840	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 3. terlihat bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan  $N=22$ ,  $L_{hitung}$  diperoleh 0,1451 dan  $L_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dengan  $n=22$  diperoleh 0,1840 sehingga. Dengan demikian hasil uji normalitas awal dengan menggunakan uji Liliefors diperoleh nilai  $0,1451 \leq 0,1840$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau data dari hasil nilai keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model *role playing* berasal dari populasi berdistribusi normal.

Untuk menghitung sampel tersebut normal atau tidak, kriteria dalam uji normalitas yaitu apabila  $L_0 \leq L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas yang diperoleh dari nilai *pretest* dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Akhir**

No.	Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
1.	<i>Posttest</i>	0,1798	0,1840	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4. hasil perhitungan nilai *posttest* dengan  $n=22$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $L_{tabel}$  0,1840 dan  $L_{hitung}$  diperoleh 0,1798 artinya  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,1798 < 0,1840$  maka  $H_0$  diterima artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau data dari hasil nilai keterampilan berbicara siswa sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model *role playing* berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil uji t-test sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat dalam Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test**

Perlakuan	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% confidence of the Difference		T	df	Sig.
				Lower	Upper			
				<i>Pretest-Posttest</i>	-13,77273			

Berdasarkan Tabel 5. analisis hasil nilai keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, diperoleh t hitung sebesar 8,807 dan t tabel 2,080 diperoleh dengan  $df=21$ , sig 5%. karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(8,807 > 2,080)$  maka  $H_a$  diterima

artinya model pembelajaran *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Mojodemek 1 Kecamatan Wonosalam.

Uji ketuntasan dilakukan untuk mengukur nilai ketuntasan siswa dari hasil perolehan skor siswa untuk dijadikan nilai. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dapat dilakukan uji ketuntasan secara klasikal. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku di SDN Mojodemek 01 yaitu 70, maka tingkat pencapaian ketuntasan kemampuan berbicara siswa dengan perlakuan model *role playing* dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Uji Ketuntasan Belajar**

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
70,00-100,00	Tuntas	9	18	40,91%	81,82%
0,00-69,99	Tidak Tuntas	13	4	59,09%	18,18%
Jumlah		22	22	100%	100%

Tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 70% dari jumlah peserta didik. Berdasarkan Tabel 6. menunjukkan bahwa hasil *pretest* hanya 40,91% saja yang mencapai nilai tuntas hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* kurang dari 70%, setelah *posttest* peserta didik menunjukkan bahwa yang tuntas secara klasikal sebesar 81,82%, artinya kemampuan berbicara setelah menggunakan model *role playing* mencapai ketuntasan klasikal. Hal ini dapat dilihat pada presentase hasil *posttest* adalah 81,82% lebih besar dari 70%.

### Pembahasan

Pada pembahasan ini peneliti akan menjelaskan mengenai hasil dari analisis data. Penelitian ini berjudul "Keefektifan Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Mojodemek 01 Kabupaten Demak". Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojodemek 01, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Langkah awal penelitian ini dengan melakukan wawancara bersama guru kelas IV SDN Mojodemek 01 bernama Ibu Muslekeh. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dapat menguraikan permasalahan mengenai masalah pada kemampuan berbicara siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh hasil mengenai permasalahan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Mojodemek 01.

Guru kelas IV SDN Mojodemak 01 bernama Ibu Muslekah menyampaikan bahwa terdapat beberapa kendala saat proses pembelajaran khususnya pada mapel bahasa Indonesia yaitu anak kurang lancar dalam berbicara, rasa percaya diri siswa masih kurang, sulit berpendapat sehingga kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah, banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditentukan sebesar 70. Berikut penuturan hasil wawancaranya. *“Dalam pengelolaan kelas masih sebagian anak yang kurang memperhatikan, kemudian untuk nilai mapel bahasa Indonesia kelas IV sendiri masih tergolong rendah dibawah 70, anak kurang lancar dalam keterampilan berbicaranya, rasa percaya diri siswa juga kurang, misalnya saat disuruh maju kedepan bertanya atau disuruh berpendapat”*(Wawancara dengan ibu Muslekah)

Selain itu untuk penerapan model pembelajaran sendiri Ibu Muslekah belum menerapkan model pembelajaran yang variatif. Berikut penuturan lengkapnya. *“Selama ini ibu masih menerapkan metode ceramah saat mengajar biasanya ibu menjelaskan materi kepada siswa dahulu kemudian siswa ibu suruh untuk bertanya apabila kurang faham dan untuk kegiatan akhir pembelajaran biasanya ibu memberi tugas kepada siswa”* (Wawancara dengan ibu Muslekah). Untuk karakteristik siswa kelas IV khususnya pada mapel bahasa Indonesia siswa masih sulit dalam memahami bahasa Indonesia sendiri karena siswa terbiasa berbicara dengan bahasa jawa. Sebagaimana yang dikatakan Ibu Muslekah *“Anak-anak kelas IV SDN Mojodemak01 belum sepenuhnya menguasai pembelajaran bahasa Indonesia karena kesulitan dalam pemahaman bahasa, disebabkan bahasa yang digunakan sehari-hari adalah bahasa jawa”*(wawancara dengan ibu Muslekah)

Pernyataan di atas mempertegas bahwa siswa kelas IV SDN Mojodemak 01 memiliki permasalahan pada kemampuan berbicara siswa dan guru belum menerapkan model yang variatif untuk menunjang pembelajaran itu sendiri. Namun Ibu muslekah berharap bahwa siswa lancar dalam hal berbicara dan menguasai bahasa karena siswa akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa lebih memahami apa yang disampaikan guru, seperti yang dikatakan Ibu Muslekah saat peneliti melakukan wawancara *“Harapan ibu, anak-anak lancar dalam berbicara bahasa Indonesia karena dalam penyampaian materi dan Tanya jawab di dalam pembelajaran jika menguasai dan lancar berbicara akan mempermudah pembelajaran”*(Wawancara dengan ibu Muslekah)

Langkah selanjutnya peneliti melakukan observasi pada siswa kelas IV SDN Mojodemak 01 guna mengamati kemampuan berbicara khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan memperoleh hasil data. Proses penelitian ini dilakukan secara luring atau tatap muka yang dilaksanakan selama 5 hari pada tanggal 6-10 September 2022 dengan sampel peserta didik kelas IV. Fokus penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa di SDN Mojodemak 01. Sebelum melakukan penelitian di SDN Mojodemak 01, peneliti sebelumnya membuat proposal untuk menyusun jalannya penelitian, setelah proposal dibuat kemudian menyusun instrument, pada instrument tersebut berisi silabus, RPP, Bahan Ajar, LKPD, dan lembar penilaian yang telah divalidasi.

Langkah awal peneliti memberikan soal *pretests* tanpa diberi perlakuan model *role playing* hal ini guna mengetahui hasil nilai awal peserta didik, setelah diberikan soal *pretest* peserta didik diberi perlakuan model *role playing* selanjutnya peserta didik diberi soal *posttest* untuk mengetahui perbedaan setelah adanya perlakuan model *role playing* dalam pembelajaran dan data dari hasil observasi dituliskan pada lembar penilaian siswa. Diperoleh hasil sebagai berikut. Dalam *pretest* nilai terendah sebesar 40 mendapatkan total skor 6, dengan rincian sebagai berikut, mendapatkan skor 2 dalam aspek ekspresi (Menghayati dalam bercerita, gerak tubuh dan mimik wajah tidak sesuai dengan isi cerita, mimik dan ekspresi tidak alami), skor 1 dalam aspek bahasa (Pemilihan kata tidak jelas, kurang tepat, dan sulit dipahami), skor 2 dalam aspek kelancaran (Pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat, dan penyampaian kurang jelas), skor 1 dalam aspek suara (Volume suara tidak jelas, sangat pelan, dan intonasi tidak tepat) sedangkan nilai tertinggi sebesar 81 mendapatkan total skor 13 dengan rincian sebagai berikut, mendapatkan skor 3 dalam aspek ekspresi (Menghayati dalam bercerita, gerak tubuh dan mimik wajah sesuai dengan isi cerita, mimik dan ekspresi tidak alami), skor 3 dalam aspek bahasa (Pemilihan kata jelas, tepat, sulit dipahami), skor 4 dalam aspek kelancaran (Pembicaraan lancar, jeda tepat, dan penyampaian jelas), skor 3 dalam aspek suara (Volume suara jelas, keras, dan intonasi tidak tepat).

Kemudian setelah diberikan perlakuan model *role playing*, dilakukan *posttest*. Dalam *posttest* nilai terendah sebesar 63 dengan total skor 10 dengan rincian sebagai berikut, skor 2 dalam aspek ekspresi (Menghayati dalam bercerita, gerak tubuh dan mimik wajah tidak sesuai dengan isi cerita, mimik dan ekspresi tidak alami), skor 3 dalam aspek bahasa (Pemilihan kata jelas, tepat, sulit dipahami.), skor 2 aspek kelancaran (Pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat, dan penyampaian kurang jelas), skor 3 aspek suara (Volume suara jelas, keras, dan intonasi tidak tepat) sedangkan nilai tertinggi 88 mendapatkan total skor 14 dengan rincian 4 dalam aspek ekspresi (Menghayati dalam bercerita, gerak tubuh dan mimi wajah sesuai dengan isi cerita, mimik dan ekspresi alami), skor 3 aspek bahasa (Pemilihan kata jelas, tepat, sulit dipahami.), skor 4 aspek kelancaran (Pembicaraan lancar, jeda tepat, dan penyampaian jelas), skor 3 aspek suara (Volume suara jelas, keras, dan intonasi tidak tepat).

Setelah melakukan *pretest* dan *posttest* langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas yaitu uji normalitas awal dan uji normalitas akhir. Uji normalitas dilakukan untuk merngetahui subjek penelitian berdistribusi normal atau tidak normal, uji normalitas awal digunakan untuk uji hasil nilai *pretest* sedangkan uji normalitas akhir digunakan untuk uji hasil *posttest*. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa nilai *pretest* kelas IV SDN Mojodemak 01 berdistribusi normal dengan hasil perhitungan nilai *pretest* dengan n sebesar 22 dengan diperoleh  $L_0$  sebesar 0,1451 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,1840, karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,145 < 0,1840$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Selanjutnya pada tahap akhir dilakuakn kembali uji normalitas akhir dengan menggunakan nilai *posttest* berdasarkan

perhitungan diperoleh nilai *posttest* dengan  $n = 22$  dan diperoleh  $L_0$  sebesar 0,1798 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,1840 karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,1798 < 0,1840$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidak efek kemampuan berbicara dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas IV SDN Mojodemak 01 diperlukan suatu langkah yaitu uji hipotesis. Analisis data nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji t. Berdasarkan perhitungan diperoleh t hitung sebesar 8,807 sedangkan t tabel 2,080 diperoleh dengan  $df = 21$ , sig 5%. karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(8,807 > 2,080)$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* mempunyai efek yang signifikan artinya model pembelajaran *role playing* efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Mojodemak 01. Terdapat penelitian yang dilakukan oleh M. Ulfah (2019) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian diperoleh dengan melakukan analisis data awal, uji normalitas dengan uji lilliefors, dan analisis data akhir dengan uji t. Berdasarkan pada analisis data akhir yang telah dilakukan perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,507 > 2,074$  maka hipotesis dapat diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Role Playing* efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang.

Hal ini juga bersesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniati (2021) menyatakan bahwa Peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN Karangrejo 04 Jember, setelah diterapkannya metode bermain peran nilai hasil keterampilan berbicara siswa yaitu. pada tahap prasiklus (64,91) dengan kategori cukup, siklus I (77) kategori baik dan siklus II (83,42) kategori sangat baik. Rata-rata nilai yang didapat siswa dilihat dari presentase keterampilan berbicara secara klasikal pada prasiklus 13 siswa (36,36%) siswa yang memiliki nilai diatas KKM, pada siklus 1 sekitar 26 siswa (75,76%) siswa yang memiliki nilai diatas KKM, lalu pada siklus 2 sekitar 31 siswa (96,97%) siswa yang memiliki nilai diatas KKM. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN Karangrejo 04 Jember.

Keterkaitan penelitian di kelas IV SDN Mojodemak 01 dengan menggunakan model *role playing* dapat dilihat dari proses belajar dengan sintak sebagai berikut : Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 2 orang (teman sebangku), siswa diberi lembar kerja untuk membuat teks percakapan bersama kelompoknya dengan tema yang sudah ditentukan guru, kemudian setiap siswa dapat memilih peran sesuai dengan ketentuan kelompok masing- masing, langkah selanjutnya siswa diberi waktu beberapa menit untuk mempelajari teks yang telah dibuat, langkah terakhir setiap kelompok maju ke depan untuk memperagakan teks percakapan yang telah dibuat dengan peran masing – masing dan menyampaikan sikap yang dapat dicontoh dari teks tersebut.

Kelebihan dari penelitian ini yaitu dalam proses pembelajaran berlangsung peneliti

menjelaskan materi dengan bantuan media ppt yang didalamnya terdapat gambar dan animasi menarik untuk menarik perhatian siswa sendiri, didalam ppt terdapat contoh video model *role playing* atau siswa bermain peran. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dan mendapat hasil belajar yang maksimal khususnya pada saat bermain peran. Setelah itu siswa diberi LKPD kemudian berdiskusi untuk membuat teks percakapan sendiri hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam berfikir saat membuat teks percakapan dan mempermudah siswa dalam memahami dan memerankan cerita yang ada dalam teks karena diperoleh dari fikirannya sendiri.

Nilai karakter yang ada setelah melakukan pembelajaran adalah anak lebih percaya diri berani tampil di depan kelas, peserta memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri karena dalam proses pembelajaran peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan temannya.

Berdasarkan pengujian hipotesis dan pembahasan di atas disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Mojodemak 01 Kabupaten Demak.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat keefektifan model *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Mojodemak 01. Hal ini ditunjukkan setelah siswa melakukan *posstest* setelah diberikan perlakuan model *role playing* yaitu dengan memainkan sebuah drama kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan khususnya pada aspek ekspresi dan suara. Aspek ekspresi ditunjukkan dengan siswa lebih menghayati, gerak tubuh dan mimik wajah sesuai alur cerita., untuk aspek suara yaitu volume suara siswa lebih keras, jelas dan keras. Selain itu perolehan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posstest* mengalami kenaikan setelah diberi perlakuan model *role playing*. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Mojodemak 01 Kabupaten Demak. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya model pembelajaran *role playing* dapat menjadi salah satu referensi dan dapat digunakan guru dalam mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Farhrohman, O. (2017). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd / Mi*. 23–34.
- Kasanah, S. A., & Damayani, A. T. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(4), 519–526.
- Maria Ulfah, S., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.23887/Jlls.v2i1.17324>
- Puspitaningrum, J. I., Fita, M., Untari, A., & Listyarini, I. (2019). "Keefektifan Model Bermain Peran ( Role Playing ) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa

Indonesia". *Jurnal Mimba PGSD Undiksha*. 296–304.

Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Yuniati, N., Suhartiningsih, S., & Finali, Z. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas Ii Sdn Karangrejo 04 Jember. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i1.23966>