

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR****Wuringga Lustia, Vevy Liansari**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Diterima : 20 April 2025

Disetujui : 5 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Metode Role Playing merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peran serta aktif peserta didik guna untuk memainkan peran tertentu untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara peserta didik. Keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar sebagai fondasi pembelajaran selanjutnya. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain non equivalent control group design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan berbicara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kontrol. Rata rata nilai post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik.

Kata Kunci - Role Playing, kemampuan berbicara, Metode pembelajaran

Abstract

This study aims to determine the effect of Role Playing learning method on students' speaking ability. The Role Playing method is a learning approach that emphasizes the active participation of students to play certain roles to improve students' understanding and speaking skills. Speaking skills become one of the important aspects in the development of learners' language skills, especially at the elementary school level as the foundation of further learning. The method used was quasi experiment with non equivalent control group design. The research subjects consisted of two groups, namely the experimental group and the control group using conventional methods. The instruments used were speaking ability tests before and after treatment. The results of data analysis showed that there was a significant difference between the posttest results of the experimental and control groups. The average posttest score of the experimental group was higher than the control group. Thus it can be concluded that the use of Role Playing learning model has a positive effect on improving students' speaking ability.

Keywords - Role Playing, speaking ability, Learning method

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan dan perilaku, oleh karena itu merupakan upaya untuk meningkatkan perkembangan peserta didik agar mempunyai akhlak, kecerdasan, akhlak dan kemampuan yang baik (Hasibuan et al., 2022). Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di terapkan khususnya bagi peserta didik sekolah dasar, karena aktivitas berbahasa merupakan suatu simbol untuk memperoleh berbagai gagasan dan informasi (Kurniati & Astuti, 2016).

Pembelajaran bahasa sangat penting bagi siswa karena merupakan kegiatan yang akan selalu ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berbahasa Terdapat 4 aspek yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan aspek aspek tersebut memiliki tantangan dan kendala sendiri bagi peserta didik. Pasal 1 Undang- Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan, dan tidak diskriminatif. Pendidikan juga harus menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan Pendidikan di tanah air ini di antaranya yaitu pembaruan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran peningkatan kualitas guru dalam bentuk pembelajaran, dan berbagai inisiatif lainnya (Rosidah, 2019).

(Wothman 2006) menyatakan bahwa kesiapan anak-anak untuk berinteraksi dengan orang dewasa berarti berkembangnya pemahaman mereka mengenai aturan-aturan dan fungsi bahasa dengan orang dewasa akan menyediakan konsep, dalam hal ini peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar tentang bahasa dari lingkungan sekitar tempat tinggalnya (Yohana et al., 2019). Dengan belajar secara berbeda, yaitu untuk menciptakan pembelajaran bersumber pada metode pembiasaan dan kesenangan

mereka menjadi semangat dan senang mengikuti pembelajaran. Untuk mencapai hal ini guru perlu mencari informasi tentang kondisi-kondisi yang dapat memajukan kualitas. Namun saat ini masih banyak guru yang mengajar menggunakan model pembelajaran ceramah, mengajar berpatokan pada buku atau memberikan tugas dalam jumlah yang banyak sehingga berdampak pada buruknya pembelajaran dan menimbulkan siswa menjadi mudah bosan (Sari, 2020). Seorang guru profesional harus mampu memilih dan menerapkan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pendidikan mata pelajaran di dalamnya.

Sekolah dasar terdapat mata pelajaran yang bersifat eksak dan non eksak salah satu mata pelajaran yang bersifat non eksak diantaranya pelajaran bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan interaksi dan komunikasi antar sesama yaitu pelajaran bahasa Indonesia untuk mewujudkan hal tersebut sudah seyogyanya guru mencari informasi tentang kondisi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Istiqomah et al., 2020). Dalam metode pembelajaran mempunyai langkah-langkah terstruktur yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang tersusun menjadi suatu metode pembelajaran yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai (Saputri & Yamin, 2022).

Metode pembelajaran perlu dipahami bahwa guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas adalah inti penyelenggara pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan pengguna metode dan strategi pembelajaran semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru secara optimal dalam pelaksanaan menurut kemampuan guru. Kegiatan pembelajaran di kelas diperlukan menggunakan metode

pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dengan optimal.

Di dalam metode pembelajaran terdapat elemen yang berupa sintak, prinsip sistem sosial. Menurut (Sanjaya 2010) menyatakan bahwa metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Ia menekankan bahwa pentingnya variasi dalam metode pembelajaran untuk menjaga motivasi siswa dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Saputri & Yamin, 2022). Ada beberapa variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai panduan belajar untuk mengadaptasi bahan ajar dan kegiatan pembelajaran yang akan di selenggarakan oleh guru untuk menyesuaikan materi beserta langkah langkah kegiatan yang di susun oleh para guru. Salah satu cara belajar yang efektif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* atau disebut dengan bermain peran. Metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan dan rasa percaya diri siswa secara keseluruhan salah satunya yaitu yang dapat digunakan adalah *Role Playing* (Budianti & Permata, 2017).

Metode pembelajaran ini di sesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Sari, 2020). karenanya penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada bahasa Indonesia dinilai efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran guna untuk tercapainya kegiatan pembelajaran yang akan di ajarkan sehingga akan menjadi kegiatan pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan dapat menguasai semua keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki. Dengan mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan peserta didik menguasai 4 keterampilan dalam berbahasa: yaitu ketrampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara (Saputri

& Yamin, 2022). Salah satu topik pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah wawancara seperti yang di jelaskan dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru perlu memberikan suatu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dikarenakan peserta didik dapat memahami dan menggunakan bahasa adalah sebagai sarana alat untuk berkomunikasi baik secara tertulis maupun lisan.

Suatu kegiatan pembelajaran akan memiliki kualitas yang baik jika metode pembelajaran dapat memberikan hasil yang sesuai guna untuk mencapai tujuan pendidikan yang relevan. Metode pembelajaran adalah cara atau prosedur yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan untuk memfasilitasi proses belajar yang efektif. Metode pembelajaran mencakup berbagai pendekatan dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dan pendekatan yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi, mengembangkan keterampilan serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah di terapkan (Aini et al., 2024).

George shaftel menyatakan bahwa *Role playing* merupakan bentuk metode pengajaran yang melibatkan peserta didik untuk memainkan suatu peran tertentu dalam suatu situasi. Dalam bermain peran siswa di tantang oleh pendidik untuk mendramatisasikan situasi yang problematis guna memecahkan masalah dalam berbagai permasalahan kehidupan. Metode pembelajaran bermain peran membimbing dan membantu peserta didik mengasah kemampuan berbicara dengan cara mensimulasikan situasi yang nyata melalui aktivitas bermain peran. Dengan menggunakan metode *Role Playing* peserta didik dapat di dorong untuk bermain peran melalui dialog, dan dialog dapat meningkatkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi artikulasi atau

menyampaikan gagasannya (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Tujuan yang di harapkan dari penerapan metode bermain peran adalah karena peserta didik dapat belajar bagaimana memahami dan menghargai perasaan orang lain, dan dapat belajar bagaimana tanggung jawab dalam mengambil keputusan secara spontan, model ini juga mendorong kelas untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan metode *Role Playing* peserta didik dapat mempelajari nilai keyakinan dengan bermain peran dalam peran dan situasi yang berbeda. Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan cara mendominasi imajinasi dan persepsi peserta didik terhadap materi yang di berikan. Peserta didik dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan tokoh hidup maupun benda mati. Saat metode *Role Playing* dapat diterapkan oleh lebih dari satu orang atau semua berdasarkan apa yang di perankan (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023).

Metode pembelajaran *Role Playing* cocok diterapkan pada kegiatan pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Karakteristik pada peserta didik kelas IV SD Negeri Jaticalang 1 mendukung kelancaran kegiatan *Role Playing*. Peserta didik merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga terhindar dari rasa bosan. Selain itu model pembelajaran *Role Playing* mendorong peserta didik dalam bekerja secara kelompok, membangun sikap sosial yang positif dan meningkatkan keterampilan bahasa yang spesifik dan membantu para pendidik untuk menyelenggarakan pembelajaran yang baik dan benar.

Pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar dapat di rancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi dengan baik dan tepat baik dalam percakapan lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan utama

pembelajaran bahasa Indonesia mencakup bahwa keterampilan berbicara meliputi 4 yaitu keterampilan membaca menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu dari keempat aspek yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara dalam berbahasa yang sangat penting perannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang kritis dan kreatif adalah keterampilan berbicara (Lubis & Nasution, 2024).

Terutama saat berbicara di depan kelas, siswa menunjukkan kurangnya percaya diri kesulitan mengembangkan kemampuan untuk berbicara Guru sekolah dasar masih belum bisa menggunakan keterampilan berbicara pada saat pembelajaran karena pada saat pembelajaran kurangnya keberanian peserta didik dan kurangnya pelatihan dan dukungan untuk berpartisipasi. Jika hal ini terjadi maka peserta didik kemungkinan kurang aktif dalam mengkomunikasikan ide gagasan mereka sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran.

Keterampilan berbicara sangat penting bagi semua orang termasuk anak-anak Oleh karena itu, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan komunikasi yang perlu di tingkatkan oleh peserta didik. Permasalahannya adalah banyak peserta didik yang berdiam diri selama proses pembelajaran di kelas dibandingkan mengikuti pembelajaran di kelas dengan mengutarakan pendapat atau mengajukan pertanyaan (Chadijah, 2023).

Berbicara menurut Greene & petty (dalam tarigan 2008) menyatakan bahwa keterampilan yang berkembang pada kehidupan anak hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan masa tersebut kemampuan berbicara sudah berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang di peroleh anak. Tarigan mengatakan bahwa berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara

merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak apakah ia besikap tenang atau dapat menyesuaikan diri atau tidak. (Tarigan 2008) menyatakan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi lebih lanjut. (Tarigan 2008) menegaskan bahwa manusia sebagai makhluk sosial tindakan pertama paling penting adalah tindakan sosial (Linda Dwi Setyowati, Hartono, 2014).

Indikator keterampilan berbicara menurut (Tarigan 2021) ada 5 aspek yaitu sebagai berikut : (1) Ketepatan vokal. Meliputi ucapan konsonan dan vokal dengan benar, pengaruh bahasa asing tidak terlihat, dan ucapan lancar. (2) Intonasi. Meliputi kata/jeda yang jelas ,tinggi rendahnya nada dalam berbicara dan kecepatan berbicara. (3) Ketepatan ucapan. Meliputi pilihan kata dan penggunaan kalimat dalam berbicara. (4)Urutan kata yang benar. Meliputi kata kata yang diucapkan dengan benar dan urutan serta kata kata yang diucapkan tidak diulang. (5) Kelancaran. Meliputi percakapan tidak terputus putus atau diam terlalu lama.

Hal ini dikarenakan bahwa setiap peserta didik di harapkan mampu memiliki kemampuan dalam berkomunikasi yang baik dan jelas. Keterampilan berbicara juga dapat membentuk peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam berpendapat dikarenakan mereka memiliki keterampilan untuk menyampaikan gagasannya, pikirannya dan perasaannya kepada orang lain. Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan tersebut jika tidak segera di atasi makan akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa yang berkelanjutan.

Dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran, penting bagi peserta didik memiliki keterampilan berbicara yang baik karena peserta didik di minta untuk berimajinasi dan penghayatan saat memerankan tokoh di depan kelas, dengan bermain peran peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk berbicara(Alvina Damayanti et al., 2023).

Dengan demikian peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dan belajar secara nyata dan praktis hal ini akan membuat peserta didik merasa tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia. Apabila peserta didik memiliki ketertarikan dengan pembelajaran ini maka dengan mudah dapat meningkatkan prestasi bahasa peserta didik dalam bahasa terutama keterampilan berbicara.

Berkaitan dengan pernyataan di atas pada kegiatan pembelajaran sekolah dasar berbicara merupakan salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan serta di kuasai secara utuh oleh siswa. Melalui keterampilan berbicara yang mampu di kuasanya peserta didik dengan baik dengan masyarakat di lingkungan mereka. Keterampilan berbicara dapat dikembangkan menjadi keterampilan berkomunikasi adalah satu keterampilan yang harus diberikan kepada setiap peserta didik(Kamalia Lilik, 2013).

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti di sekolah dasar bahwa kualitas keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Jatikalang 1 masih kurang aktif dalam berbicara, untuk mengatasi masalah persoalan tersebut maka peneliti meyakini bahwa penggunaan yang tepat untuk mengatasi masalah keterampilan berbicara yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa kelebihan yang terdapat pada model bermain peran ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan untuk berbicara secara lisan berkembang menjadi Bahasa yang lebih mudah digunakan dan dipahami oleh orang lain. Oleh karena itu melalui pembelajaran bermain peran dianggap sebagai metode yang sesuai untuk peserta didik, oleh karena itu dengan memperhatikan aspek aspek yang terkandung dari berbicara dapat mempelajari serta melatih peserta didik untuk berbicara dan berkomunikasi yang baik.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa melalui model *Role Playing* pada mata pelajaran IPA kelas V (Hasibuan et al., 2022). Penelitian yang ditulis oleh S. Maria Ulfah yang berjudul “*Keefektifan model pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan berbicara*” menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat mengembangkan keterampilan berbicara terhadap siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut dengan menggunakan One group pre-test post-test. Dijelaskannya, bahwa hasil yang dilakukan dengan membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan bermain peran dan yang menerapkan metode pemberian tugas ini dapat dibuktikan bahwa hasil tentang keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diterapkan metode *Role Playing* tergolong tinggi (Maria Ulfah & Budiman, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Citra Putri Rosdiana tentang menyelidiki Efektivitas metode bermain peran di kalangan siswa kelas 5, mengidentifikasi bahwa sebelum intervensi menunjukkan hasil rendah setelah menerapkan bermain peran dapat meningkatkan bermain peran dengan hasil yang cukup tinggi. Penelitian ini menekankan bahwa pentingnya melibatkan metode pengajaran dalam pendidikan (JASMINE, 2014).

Berdasarkan judul di atas dapat dirumuskan bahwa Apakah terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik kelas 4 sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran *role playing*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat mempengaruhi peserta didik dalam keterampilan berbicara dan juga metode *Role Playing* dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti di dalam penelitian ini menggunakan judul penelitian yaitu “Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap

Keterampilan Berbicara Peserta Didik Sekolah Dasar”

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian metode kuantitatif dengan desain eksperimen yaitu quasi eksperimental design. Jenis penelitian ini digunakan untuk mengukur suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel tertentu. Desain penelitian menggunakan (two-group design) kelompok 1 eksperimen diberi perlakuan tertentu dan kelompok 2 kontrol. Tes ini melibatkan dua tahap yaitu pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode *Role Playing*. Tes yang digunakan berupa soal yang meminta siswa untuk membuat teks wawancara.

Subjek penelitian merupakan sumber yang memberikan informasi tentang data atau hal-hal yang diperlukan oleh peneliti (Irin Handayani, 2020). Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDN Jatikalang 1.

Teknik sampel yang paling tepat untuk penelitian ini adalah purposive sampling, yang memungkinkan peneliti memilih kelompok eksperimen dan kontrol.

Teknik pengumpulan data penelitian ini mencakup observasi, pretest dan posttest keterampilan berbicara, memberikan penilaian keterampilan berbicara dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara menyeluruh dari awal hingga akhir pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah diterapkannya metode *Role Playing*. Pre-test dan Post-test dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara. Tes ini melibatkan dua tahap yaitu pre-test sebelum diterapkan metode *Role Playing* dan post-test dilakukan setelah diterapkan metode *Role Playing*. Jumlah sampel setiap peserta didik yakni kelompok 1 terdiri dari 16 peserta didik dan kelompok 2 terdiri dari 16 peserta total keseluruhan sampel yakni 32 peserta.

Skala penilaian menggunakan rubrik penilaian untuk memberikan skor kepada peserta didik berdasarkan kriteria

tertentu, rubrik penilaian diisi oleh peneliti setiap sesi pembelajaran untuk menilai keterampilan berbicara peserta didik. Teknik analisis data dengan menggunakan uji hipotesis, karena membandingkan dua kelompok antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan pre-test dan post-test. Sehingga teknik analisis data menggunakan Uji T Paired sample T test dan independent sample T test. Tujuan penelitian untuk Tabel 1. : *Non-Equivalent Control Group Design*.

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post - Test
Eksperimental	Y_e	X	Y_e
Kontrol	Y_k	-	Y_k

Keterangan :

Y_e = Data hasil pretes kelas eksperimental

Y_e = Data hasil pretes kelas eksperimental

Y_k = Data Hasil Pretes Kelas Kontrol

Y_k = Data Hasil Pretes Kelas Kontrol

X = Perlakuan Yang Di Berikan Pada Kelas Eksperimen

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen (kuantitatif). Metode eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan[14]. Metode ini menggunakan desain Quasi Eksperimental dalam penelitian ini hampir sama dengan tru-eksperimental perbedaan terletak pada penentuan sampel yang tidak dipilih secara acak.

Desain yang digunakan bentuk *NON-EQUILVALENT CONTROL GROUP*. Dalam penelitian ini sampel dibagi menjadi 2 dan diberi perlakuan yang berbeda yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan berbicara peserta didik kelas IV SD yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Role Playing* di SD Negeri Jatikalang 1.

Desain yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk *NON-EQUIVALENT CONTROL GROUP*.

mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok, sehingga dapat disimpulkan apakah metode pembelajaran *role playing* lebih efektif dibanding metode lainnya.

Desain penelitian *NON-EQUIVALENT CONTROL GROUP* Desain dapat direpresentasikan dengan rumus berikut :

Metode penelitian ini hampir sama dengan pre-test post-test control grup desain hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak di pilih secara acak. Dalam penelitian ini sampel terbagi menjadi 2 dan diberi perlakuan yang berbeda yang bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan dalam keterampilan berbicara pada peserta didik kelas IV sekolah dasar di SD Negeri Jatikalang 1 kabupaten Sidoarjo, sehingga subjek penelitian dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa metode pembelajaran *Role Playing* dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan metode pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian Pre-test dan Post-test, terlihat adanya peningkatan nilai peserta didik pada materi wawancara melalui metode pembelajaran *Role Playing*. Metode ini terbukti efektif dalam peningkatan keterampilan berbicara pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran dapat merangsang aktivitas otak dan meningkatkan kreativitas belajar. Selain itu metode *Role Plying* ini juga berperan penting dalam kegiatan aktivitas yang produktif dan ekspresif

karena dapat mendorong peserta didik untuk menyalurkan ide ide kreatif

Data dalam penelitian ini berupa hasil tes wawancara bahasa Indonesia peserta didik pada keterampilan berbicara

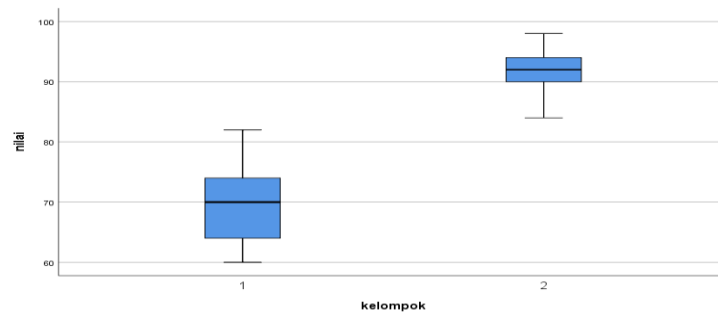
Tabel.2 Hasil Uji Normalitas

Dataset	Uji	Statistik	df	Signifikansi (Sig.)
1	Kolmogorov-Smirnov	0,134	19	0,200*
	Shapiro-Wilk	0,961	19	0,601
2	Kolmogorov-Smirnov	0,215	16	0,460
	Shapiro-Wilk	0,945	16	0,420

Berdasarkan tabel diatas, data hasil pretest dan posttest dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapihro-Wilks* dari kedua kelompok keterampilan berbicara peserta didik menunjukkan bahwa uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak. Dari hasil diatas data kelompok 1 menunjukkan nilai 0,134 dengan sampel 19 dan nilai signifikansi = $0,200 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal baik menurut *Kolmogorov-Smirnov*. Sedangkan interpretasi menurut *Shapiro-Wilk* test menunjukkan nilai signifikansi 0,601 yang lebih besar dari 0,05, oleh karena itu nilai tersebut tidak terdapat penyimpangan yang signifikan adri distribusi normal. Sedangkan data kelompok 2 menunjukkan nilai signifikansi 0,460 lebih besar dari 0,05 data tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan dengan distribusi normal. Data berdistribusi normal berdasarkan uji K-S. Sedangkan menurut shapiro wilk test yang menunjukkan nilai signifikan = $0,420 > 0,05$. Berdasarkan tabel diatas dapat di jelaskan kelompok 1 memiliki nilai signifikan sebesar 0,200 pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan 0,61 pada uji *Shapiro Wilk* kedua nilai tersebut lebih besar daro 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelompok 1 normal. Kelompok 2 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,460 pada uji *Kolmogrov Smirnov* dan

yang diperoleh melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada Pre-test dan Pos-tetst. Berdasarkan hasil analisis deskriptif data tersebut disajikan dalam tabel berikut :

0,420 pada uji *Shapiro Wilk*. Kedaunya juga lebih besar dari 0,05 sehingga data pada kelompok 2 juga berdistribusi normal. Oleh karena itu nilai signifikan pada kedua metode uji (*Kolmogrov Smirnov Dan Shapiro Wilk*) untuk seluruh kelompok data berada diatas batas signifikan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dari data diatas menunjukkan nilai Interpretasi hasil uji kolmogorv-smirnov kelompok 1 memperoleh nilai (p-value) sebesar 0,200 lebih besar daripada 0,05 yang artinya menunjukkan bahwa tidak cukup bukti untuk menolak hipotesis nol, (H_0) yang berarti data terdistribusi normal. Sedangkan kelompok 2 memperoleh interpretasi sebesar 0,460 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka karenanya data dianggap berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov. Berdasarkan hasil uji Shapiro wilk nilai interpretasi kelompok 1 sebesar 0,601 yang jauh lebih besar dari 0,05 data tersebut berdistribusi normal karena (H_0) tidak ditolak, sedangkan nilai interpretasi dari kelompok 2 memperoleh nilai sebesar 0,420 yang artinya lebih besar dari 0,05 data tersebut berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro wilk. Dari data tersebut bahwa kedua kelompok menunjukkan hasil yang konsisten dari kedua uji normalitas



Gambar. 1 Hasil Diagram Batang Uji Normalitas

Gambar diagram batang diatas menunjukkan perbandingan distribusi nilai antara dua kelompok , yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. sumbu horizontal (x) menunjukkan kategori kelompok sedangkan sumbu vertikal (Y) menunjukkan rentang nilai siswa median dari kelompok 1 berada di sekitar nilai 70 nilai minimum berada pada kisaran 60, sedangkan nilai maksimum 83 distribusi nilai tampak lebih besar dibanding kelompok 2 yang menunjukkan nilai lebih tinggi. Sedangkan kelompok 2 median berada di sekitar 93 yang menunjukkan

pencapaian nilai yang tinggi secara keseluruhan, nilai minimum mendekati 85 dan nilai maksimum mencapai hampir 98. Secara keseluruhan diagram batang menunjukkan bahwa kelompok 2 memiliki nilai akademik yang lebih tinggi dan lebih stabil dibandingkan kelompok 1. Perbedaan ini tampak baik dari nilai median maupun dari sebaran nilai yang lebih sempit dan terpusat di kisaran nilai tinggi. Sementara itu kelompok 1 menunjukkan variasi nilai yang lebih besar dan median yang lebih rendah.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	3,074	1	32	,089
	Based on Median	2,939	1	32	,096
	Based on Median and with adjusted df	2,939	1	28,603	,097
	Based on trimmed mean	3,247	1	32	,081

Interpretasi hasil nilai (Sig) dari keempat metode perhitungan menunjukkan bahwa semua nilai Sig > 0,05 yaitu 0,089 (mean) 0,096 (median) 0,097 (median adjusted dan 0,081 (trimmed mean)). Data tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan *levene's* test untuk mengetahui apakah data antar kelompok memiliki varians yang homogen. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi

berdasarkan *mean* sebesar 0,089, berdasarkan median sebesar 0,096 berdasarkan df sebesar 0,097, dan berdasarkan *trimmed mean* sebesar 0,081. Karena seluruh nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data antar kelompok memiliki varians yang homogen (tidak berbeda secara signifikan). Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t independen dan asumsi equal varians assumed

Tabel. 4 Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean	Minimum	Maximum
Kelompok 1	16	69.8750	5.86373	1.46593	66.7504 - 72.9996	60.00	82.00
Kelompok 2	16	91.7500	3.56838	0.89209	89.8485 - 93.6515	84.00	98.00
Total	32	80.8125	12.09489	2.13809	76.4518 - 85.1732	60.00	98.00

Hasil analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui karakteristik nilai peserta didik dari masing-masing kelompok yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. Statistik deskriptif ini mencakup jumlah sampel (N), nilai rata (mean) simpangan baku. Dari data diatas rata-rata nilai kelompok 1 adalah 69,88 dengan simpangan baku sebesar 5,86 menunjukkan adanya variasi nilai yang cukup besar antar peserta didik nilai minimum yang diperoleh adalah 60 sedangkan nilai maksimum mencapai 82. Interval kepercayaan mencapai 95 % untuk rata-rata berada pada kisaran 66,75 hingga 73,00 yang berarti terdapat kepastian cukup tinggi bahwa nilai rata-rata populasi kelompok 1 berada dalam rentang tersebut. Sedangkan kelompok 2 menghasilkan rata rata 91,75 yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok 1 simpangan baku sebesar 3,57 menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung homogen nilai terkecil adalah 84 sedangkan nilai tertinggi adalah 98 yang menunjukkan seluruh peserta berada pada rentang nilai tinggi interval yang diperoleh dari kelompok 2 95% berada pada kisaran 89,85 hingga 93,65 yang memperkuat bahwa secara populasi kelompok ini memiliki kecenderungan nilai yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara nilai rata-rata kelompok 1 dan kelompok 2, kelompok 2 tidak hanya memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi tetapi juga menunjukkan stabilitas nilai antar individu. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara lain kelompok 1 dan

kelompok 2, dilakukan uji -t dua sampel independent sample T-Test. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok 1 adalah sebesar 69,88 dengan simpangan baku 3,57. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t sebesar -12,274 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 30 dan nilai signifikasi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000 karena nilai signifikasi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kelompok yang signifikan antara nilai kelompok 1 dan kelompok 2. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa pada kelompok 1 dan nilai kelompok 2.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Jatikalang 1 hal ini berhasil sebelum proses pembelajaran, peneliti terdahulu menyusun modul ajar yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta langkah-langkah pembelajaran (terdiri dari kegiatan pembuka atau pendahulu kegiatan inti dan kegiatan penutup) selain itu peneliti juga mempersiapkan alat atau perangkat pembelajaran bahan bacaan yang sesuai dengan isi materi. Hal ini penelitian menunjukkan agar peneliti dapat memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SDN Jatikalang 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara peserta didik sekolah dasar. Pada pertemuan pertama penelitian peserta didik

diberikan perlakuan metode berupa metode diskusi untuk mengukur kemampuan awal peserta didik selanjutnya peneliti menyampaikan materi tentang wawancara menggunakan metode diskusi. Dari hasil uji Pada pertemuan kedua peneliti memberikan perlakuan berupa metode pembelajaran *Role Playing* untuk memotivasi peserta didik dan mengulas kembali pemahaman peserta didik. Peneliti menggunakan Uji normalitas untuk memastikan bahwa data pada kedua kelompok berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas menggunakan metode kolmogorov smirnov dan shapihor wilk yang merupakan tes yang umum digunakan untuk sampel kecil seperti yang peneliti lakukan, sehingga hasil uji normalitas pada kelompok 1 menunjukkan nilai p- value 0,200 kolmogorov smirnov dan p value 0,601. Kedua nilai p-value ini lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis₀ maka data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas bertujuan untuk memeriksa apakah varians antar kelompok homogen (sama). Dari hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa nilai p-value berdasarkan semua perhitungan lebih besar dari 0,05 nilai p-value terendah adalah 0,81 yang masih lebih besar dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen. Dengan demikian asumsi homogenitas varians terpenuhi Selain itu peneliti memberikan *Post-Test Dan Pre-test* berupa soal project untuk mengetahui pencapaian keterampilan berbicara peserta didik kelas IV SDN Jatikalang 1. Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik sesuai tujuan yang telah disusun secara efisien. Temuan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Palying* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SDN Jatikalang 1

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*, ditemukan adanya pengaruh

terhadap keterampilan berbicara pada materi wawancara peserta didik kelas IV di SDN Jatikalang 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Plying* dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SDN Jatikalang 1. Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan terdapat perbedaan hasil yang signifikan dalam kemampuan berbicara peserta didik melalui metode pembelajaran *Role Playing*. Dalam konteks Pendidikan, hasil ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi. Tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Penggunaan metode *Role Playing* adalah contoh nyata bagaimana guru dapat mengaktifkan potensi peserta didik untuk melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, dapat disarankan bahwa guruguru sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Bahasa, perlu diberi pelatihan dan dukungan untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif seperti *Role Playing*. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang menekankan pengembangan keterampilan, komunikasi, kolaborasi dan berfikir kritis sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, I. N., Wardana, L. A., & Yuliankasdriyanto, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Kalisalam 2 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(4), 18927–18932. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5875>
- Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, & Hatmat Heris Mahendra. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 01–18.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1569>
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 44–56.
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v5i2.448>
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176.
<https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Hasibuan, L. W. V., Christa, V. S., & Emelda, T. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 217–223.
- irinHandayani. (2020). Bab Iii Metode Penelitian. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- JASMINE, K. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 21, 32–38.
- Kamalia Lilik. (2013). *Peningkatam Keterampilan Berbicara Dengan Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas Iii Mi Ziyadatul Huda Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2013/2014*.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/28019>
- Kurniati, R., & Astuti, M. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 1–18.
<https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1062>
- Linda Dwi Setyowati, Hartono, I. S. (2014). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Flip Chart Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Dan Play Group Kreatif Primagama Surakarta*. 1–9.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/756>
- 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>
- Rosidah, A. (2019). Improving the Speaking Ability through Role Playing Model in Learning Indonesian

- Language. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 69–74. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2386>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Yohana, F. M., Pratiwi, H. A., & Susanti, K. (2019). Penerapan Metode Role Play Storytelling dengan Menggunakan Media Poster Pada Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), 397–408. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.43>
- 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>

