

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS V di SDN CIPOCOK JAYA 2**

Uvia Nursehah  
STKIP Pelita Pratama Serang  
[uvia.1616@gmail.com](mailto:uvia.1616@gmail.com)

Ninik Rahayu  
STKIP Pelita Pratama  
[Rahayuninik31@gmail.com](mailto:Rahayuninik31@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi wawancara dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipocok Jaya 2 tahun ajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*, dengan jumlah responden 39. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 36,026. Sedangkan pada posttest yang sudah diberi perlakuan memiliki rata-rata yaitu 79,082. Hasil perhitungan data menggunakan *software SPSS versi 16 for windows* menunjukkan bahwa nilai  $Sig = 0,000 < 0,05$  ini berarti nilai lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis diterima, karena model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Berbicara Siswa.

**Abstract**

The purpose of this research is to know the influence of students ' speaking skills in the Indonesian language of interview materials using the role playing learning model. This study was conducted at SDN Cipocok Jaya 2 years 2019/2020. The method used in this study was *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*, with a total of 39 respondents. The data collection techniques used in this study are observations and documentation. Based on the calculation result is generated that the average value of pretests is 36.026. In Posttest that has been given treatment has an average of 79.082. Data calculation results using *SPSS software version 16 for Windows* indicate that the value of  $Sig = 0.000 < 0.05$  is that the value of greater than 0.05 indicates that the hypothesis is acceptable, because role playing learning models have an influence To the students ' speaking skills.

**Keywords:** *Model learning Role Playing, student speaking skills.*

## PENDAHULUAN

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Salah satu pembelajaran bahasa di sekolah adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Maka mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku SD karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbicara yang terbatas (tidak terampil) akan mengganggu proses berkomunikasi antar pemberi pesan dan penerima pesan, dengan berbicara yang baik maka pesan yang akan kita sampaikan bisa di diterima dengan baik pula oleh penyimak. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara yang terjadi di dalam kelas jauh dari harapan yang di inginkan, seperti siswa belum terlibat dalam pembelajaran, siswa cenderung malu-malu dan tidak percaya diri untuk mengutarakan pendapatnya atau untuk tampil di depan kelas, kurangnya rasa berfikir kritis dan cenderung masabodo terhadap tanggungjawabnya.

Masalah lain, dalam keterampilan berbicara yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide, pikiran ataupun perasaannya. Metode ceramah dianggap metode paling simpel untuk digunakan, cukup guru menerangkan panjang lebar dan siswa mendengarkannya. Tidak ada hubungan timbal balik (*teacher centered*), metode ceramah menyebabkan siswa merasa jenuh dan pasif karena hanya mendengarkan

penjelasan dari guru saja. Oleh karena itu, siswa melakukan kegiatan lain seperti menggambar dan menggambar untuk mengurangi kejenuhan. Hal ini tidak akan terjadi apabila guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, agar tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkannya hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia model pembelajaran yang bisa dipakai di antaranya adalah model Jigsaw, STAD, dan *Role Playing*. Salah satu model pembelajaran langsung yang dapat digunakan khususnya untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara yaitu model pembelajaran *role playing*. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dirasa cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.

Model Pembelajaran *role palying* merupakan suatu model pembelajaran yang mengeksplor siswa untuk aktif dan kreatif, dengan adanya model ini siswa diharapkan dapat memerankan sebuah peran dan diharapkan dengan model pembelajaran *role palying* ini keterampilan berbicara siswa dapat berpengaruh. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya penelitian untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap keterampilan berbicara siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Cipocok Jaya 2”.

## KAJIAN TEORETIK

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Mulyono (2012: 44) Model pembelajaran bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati dalam buku strategi pembelajaran karya Mulyono mengemukakan bahwa: "Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoprasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku". Sedangkan menurut Ali dalam buku strategi pembelajaran karya Mulyono mengemukakan bahwa: "Metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan".

Menurut Hamalik langkah- langkah model pembelajaran *role playing* yaitu:

1. Persiapan dan Intruksi
  - a. Memilih tema bermain peran
  - b. Latihan dan pemanasan
  - c. Intruksi pendahuluan
  - d. Pemberian tugas kepada pengamat
2. Tindakan Dramatik dan Diskusi
  - a. Bermain peran
  - b. Diskusi kelas untuk hasil pengamatan kegiatan bermain peran
3. Evaluasi Bermain Peran Dalam evaluasi bermain peran, pengamat memberi komentar evaluatif keberhasilan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan.

Bahasa memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena, bahasa merupakan media dalam berkomunikasi. Bahasa memiliki empat aspek salah satunya adalah aspek berbicara. Dalam

keseharian berbicara digunakan banyak orang untuk mengungkapkan ide, gagasan atau pendapat. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara siswa. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di semua mata pelajaran.

Siswa sering kali merasa gugup, takut maupun tidak yakin untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan idenya. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara bermain peran.

Melalui model pembelajaran *role playing* diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara secara aktif, dan memungkinkan siswa untuk berimajinasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara mempragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk berpura-pura memainkan peran/tokoh.

## METODELOGI PENELITIAN

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipocok Jaya 2 Kecamatan Cipocok Jaya.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di semester I bulan April sampai dengan September tahun ajaran 2019/ 2020

### B. Subjek Penelitian

Seluruh siswa kelas V SDN Cipocok Jaya 2 terdapat 39 siswa terdiri dari satu kelas.

### C. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

#### 1. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen (*Quasy Experimental Research*). Desain penelitian yang digunakan adalah "*The Static Group Comparison Randomized Control Group Only Design*". Dengan teknik analisis data melalui dua uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji *hipotesis* untuk penelitian ini menggunakan analisis statistika *Uji*

#### 2. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data diperiksa dengan menguji tingkat validitas dan reliabilitas data dengan menggunakan aplikasi *Anates*.

## HASIL PENELITIAN

Dalam rangka memudahkan penelitian, peneliti mengelompokkan dan mengolah data hasil penelitian menggunakan SPSS 16. Dibawah ini adalah tabel 1.1 yaitu tabel perhitungan t-test dengan SPSS 16.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	36.026	39	4.3124	.6905
Post test	79.082	39	5.6451	.9039

### 1. Keterampilan berbicara siswa yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

Dari data yang telah dilakukan pengujian dengan menggunakan SPSS 16 bahwa siswa kelas V sebelum diberi perlakuan atau *pretest* menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan jumlah responden 39 siswa memiliki mean (rata-rata) 36.026.

### 2. Hasil belajar IPA siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

Dari data yang telah dilakukan pengujian dengan menggunakan SPSS 16 bahwa siswa kelas V pada saat sesudah diberi perlakuan atau *post-test* menggunakan model pembelajaran *role playing* memiliki rata-rata 79.082, dengan jumlah responden 39 siswa.

### 3. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual

Berdasarkan hasil analisa nilai rata-rata *pretest* dan *post-test* di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing*

terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Cipocok Jaya 2. Dan dari hasil analisa sig ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan pada model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Cipocok Jaya 2.

Berdasarkan analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Cipocok Jaya 2 sebelum diberi perlakuan atau *pretest* dan sesudah diberi perlakuan atau *post-test* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi wawancara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model *pembelajaran role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Cipocok Jaya 2.

## KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada materi teks wawancara. Perhitungan ini menggunakan table *SPSS 16* dengan menguji perhitungan nilai uji t. hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai sign =  $0,000 < 0,05$  ini berarti lebih besar dari

0,05. Maka hipotesis ini ) Ditolak dan hipotesis alternative ) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cipocok Jaya 2 tahun ajaran 2019/2020.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk aspek keterampilan berbicara hendaknya dapat dikembangkan terus menerus agar keterampilan berbicara anak semakin meningkat.
2. Diperlukan persiapan yang matang dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* ini agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pokok bahasan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan pengajaran. Hal ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa agar lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, Jati. F. 2010. *Buku Lengkap Bahasa Indonesia Dan Pribahasa SD-SMP-SMA*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Azwar, Saifuddin. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Basri, Hasan. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: PUSTAKA SETIA.
- Charlotte A. Harun dan Siti Nadiroh, 2010. “ Role Play dalam Pembelajaran Speaking di Kelas III Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Nomor: 14.
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Iskandarwassid., dan Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurlailiyah dan Widi Wulansari, 2016. “Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Diskusi Kelompok Model Tanam Paksa Siswa Kelas X Pemasaran 1”. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2527-6891.
- Pemerintah Indonesia. 2006. *Undang-undang No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2006 Nomor 22. Jakarta: Mentri Pendidikan Indonesia.
- Prasetyo, Bambang. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2016. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung. ALFABETA, CV.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saefuddin, Asis., dan Ika Berdian. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline., dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.