

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN WONOSARI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

M. AZHAR AINUL HAQ

NIM. 2321101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2025

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN WONOSARI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

M. AZHAR AINUL HAQ

NIM. 2321101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : M. Azhar Ainul Haq

NIM : 2321101

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN WONOSARI ”** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik Sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan. Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 13 Juni 2025

Yang menyatakan pernyataan,



M. A.

NIM.2321101

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN

K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan c/q. Ketua

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

di Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : M. Azhar Ainul Haq

NIM : 2321101

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN

ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SDN WONOSARI

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman wahid pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 13 Juni 2025

Pembimbing,



Diah Puspitaningrum, M.Pd.

NIP. 199502062022032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku KAJEN Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161
Website: www.ftik.uingsdur.ac.id | Email: ftik@uingsdur.ac.id

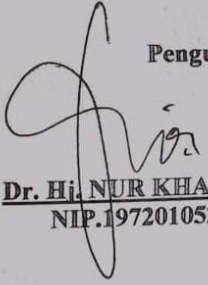
PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

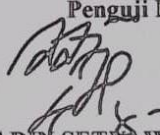
Nama : M. AZHAR AINUL HAQ
NIM : 2321101
Judul Skripsi : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN WONOSARI

Telah diujikan pada hari Rabu, 9 Juli 2025 dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan:

(S.Pd.)

Penguji I

Dr. Hj. NUR KHASANAH, M.Ag.
NIP.197201052000031002

Dewan Penguji

Penguji II

M. ADIN SETYAWAN, M.Psi.
NIP. 198106012016081008

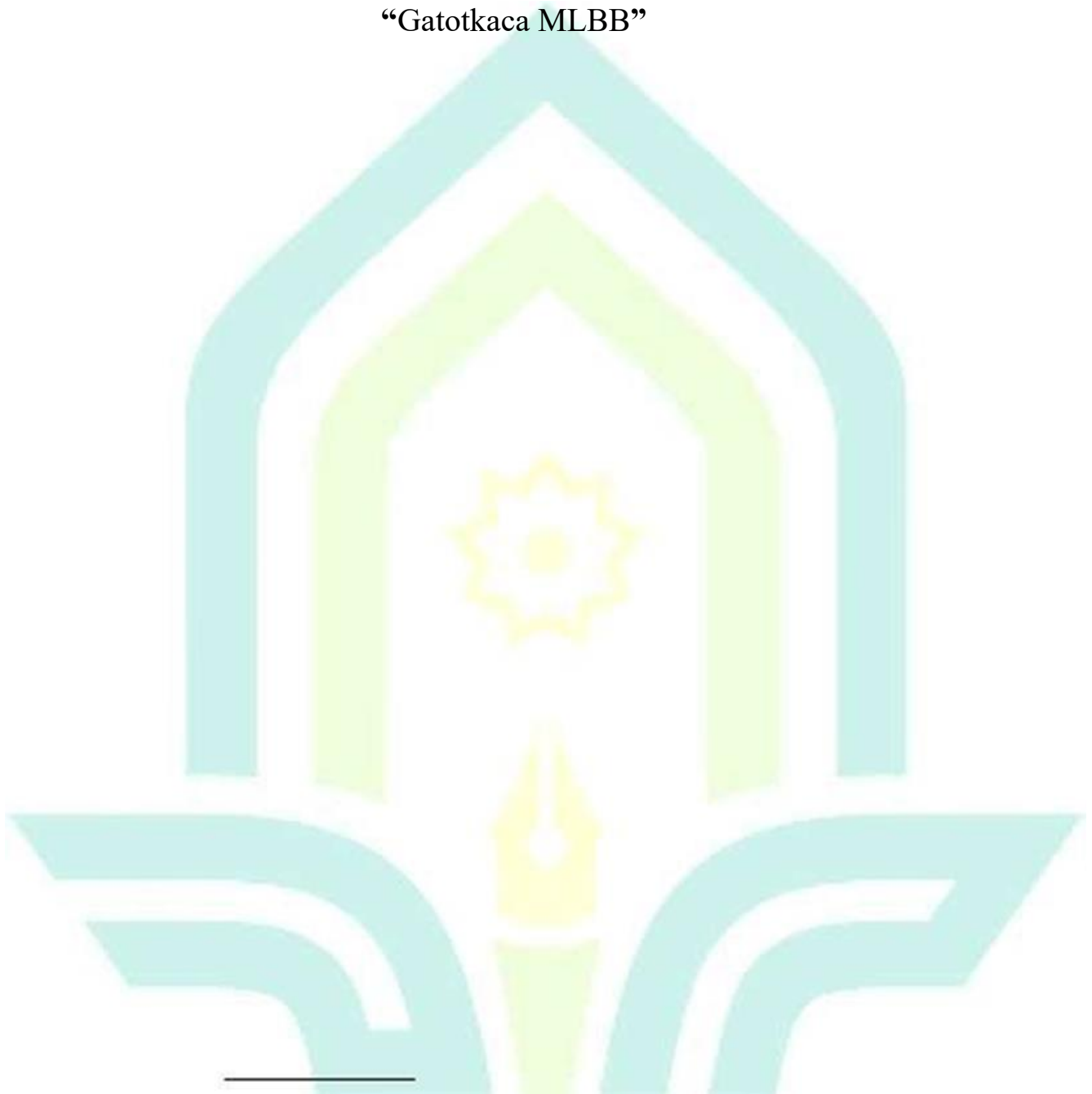
Pekalongan, 14 Juli 2025
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

There Are No Results Without Effort

“Gatotkaca MLBB”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Di balik setiap perjuangan, doa, dan tetes peluh, tersimpan banyak peran dan dukungan dari orang-orang terkasih yang menjadi sumber kekuatan selama proses panjang ini. Maka, dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orangtua penulis yakni Bapak Sahroni dan ibu nurida terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi serta dukungan dan mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpi di masa depan. Terimakasih untuk selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar sarjana Pendidikan.
2. Kepada kedua adik penulis tersayang, M. Oktavian Wildan Wafa dan M. Ardhani Ikhwanu Shofi, terima kasih karena telah menjadi sumber inspirasi dan semangat bagi penulis. Canda tawa, dukungan kecil namun berarti, serta kehadiran kalian di setiap langkah perjalanan ini membuat penulis semakin bertekad untuk menjadi contoh dan panutan yang baik. Semoga kalian selalu

diberikan kemudahan dalam menapaki jalan hidup dan dapat menggapai cita-cita yang diimpikan. Kalian adalah motivasi tersendiri bagi penulis untuk tetap kuat dan pantang menyerah.

3. Kepada dosen pembimbing Ibu Diah Pupitaningrum., M.Pd yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menghadapi setiap hambatan dan kesulitan yang ada. Tanpa kesabaran dan perhatian dari Ibu, mungkin skripsi ini tidak akan pernah terselesaikan. Semoga segala kebaikan Ibu menjadi amal jariyah yang terus mengalir dan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.
4. Kepada Syifa Iqtisodiyah Majid yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas semangat, perhatian, bantuan teknis, dan dukungan yang tidak ternilai selama proses panjang ini. Kehadiranmu telah menjadi warna tersendiri dalam perjalanan akademik penulis. Terima kasih telah menjadi teman diskusi, penyemangat penulis.
5. Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu mewarnai hari-hari penulis, yaitu Itol, Cilog, Siman, Simi, Siwan, Cakel, Gembel, Babe, Super, dan Lanange PGMI 21. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan luar biasa ini. Kebersamaan, canda tawa, dukungan, serta kerja sama yang terjalin selama perkuliahan telah menjadi kenangan manis yang akan selalu terukir di hati. Kalian adalah keluarga kedua yang selalu ada dalam setiap

langkah perjuangan ini. Semoga persahabatan ini akan tetap terjaga dan menjadi cerita indah yang akan terus diceritakan di masa depan.

6. Kepada diri penulis sendiri, terima kasih atas kesabaran, ketekunan, dan semangat pantang menyerah selama menempuh perjalanan panjang ini. Terima kasih sudah berani menghadapi berbagai tantangan, melewati masa-masa sulit, dan tetap fokus untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Perjuangan dan kerja keras yang telah dilakukan merupakan bentuk bukti nyata bahwa penulis mampu mengatasi rintangan dan terus berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga hasil dari kerja keras ini menjadi awal dari pencapaian-pencapaian yang lebih besar di masa depan.
7. Kepada seluruh teman-teman Prodi PGMI Angkatan 21, terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan kerja sama yang telah terjalin selama masa perkuliahan. Setiap pertemuan, tugas kelompok, diskusi kelas, dan kegiatan kampus lainnya telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis. Kalian semua telah memberikan warna dan pelajaran berharga dalam kehidupan akademik penulis. Semoga kita semua dapat menjadi pendidik yang profesional dan berdedikasi tinggi untuk masa depan generasi bangsa.
8. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada almamater tercinta, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

ABSTRAK

Haq, M. Azhar Ainul, 2025. “ PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN WONOSARI ”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dyah Puspitaningrum, M.Pd

Kata Kunci : *Role playing* , Keterampilan Berbicara , Kuasi Eksperimen

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan berbicara di kelas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan variasi metode pembelajaran yang digunakan guru, yang cenderung berpusat pada ceramah dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara secara langsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kepercayaan diri dan belum optimalnya kemampuan komunikasi lisan siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *Role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes keterampilan berbicara (pretest dan posttest). Data dianalisis menggunakan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) dan uji-t untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara dua kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen setelah diterapkannya metode *Role playing*, yaitu dari 12,1 menjadi 16,3. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan kecil dari 12,2 menjadi 12,83. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Temuan ini membuktikan bahwa metode *Role playing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa di sekolah dasar. Selain membantu siswa menyampaikan gagasan secara lisan, metode ini juga mendorong kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan kreativitas dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merekomendasikan agar metode *Role playing* diterapkan lebih luas dalam pembelajaran yang menekankan penguasaan keterampilan berbicara.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahilahi rabbil ‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul: “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Wonosari pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan UIN KH ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN” Pemilihan metode *Role playing* dalam penelitian ini didasarkan pada pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif guna mengembangkan keterampilan berbicara siswa secara optimal. Penulis meyakini bahwa metode ini mampu menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara yang masih menjadi tantangan di tingkat sekolah dasar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit kendala dan tantangan yang dihadapi. Namun berkat doa, bantuan, dan dukungan

dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Aan Fadia Annur, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik
5. Diah Puspitaningrum, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan selama masa penulisan skripsi, telah banyak memotivasi penulis dalam berbagai hal serta memberikan kritik dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Dahlan S.Pd., selaku Kepala sekolah SD N 01 Wonosari yang telah menyediakan waktu dan mengijinkan tempat untuk penelitian.
7. Nurida S.Pd., selaku wali kelas IV SD N 01 Wonosari yang telah memberikan bantuan dalam proses penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu kepada penulis.
9. Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang selalu berusaha memberikan pelayanan yang terbaik bagi penulis.

10. Semua pihak yang telah membantu hingga penyusunan skripsi ini selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi isi maupun teknis penulisan. Hal ini semata-mata disebabkan oleh keterbatasan ilmu, pengalaman, dan waktu. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati membuka diri terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi perbaikan ke depan. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para guru, mahasiswa, serta pihak-pihak yang memiliki perhatian terhadap metode pembelajaran aktif dan kreatif, seperti *Role playing*.

Akhir kata, penulis memohon semoga segala usaha dan ilmu yang tertuang dalam karya ini mendapat ridha dari Allah SWT dan menjadi amal jariyah yang bermanfaat di dunia maupun akhirat.

Pekalongan, 13 Juni 2025

M. Azhar Ainul Haq

2321101

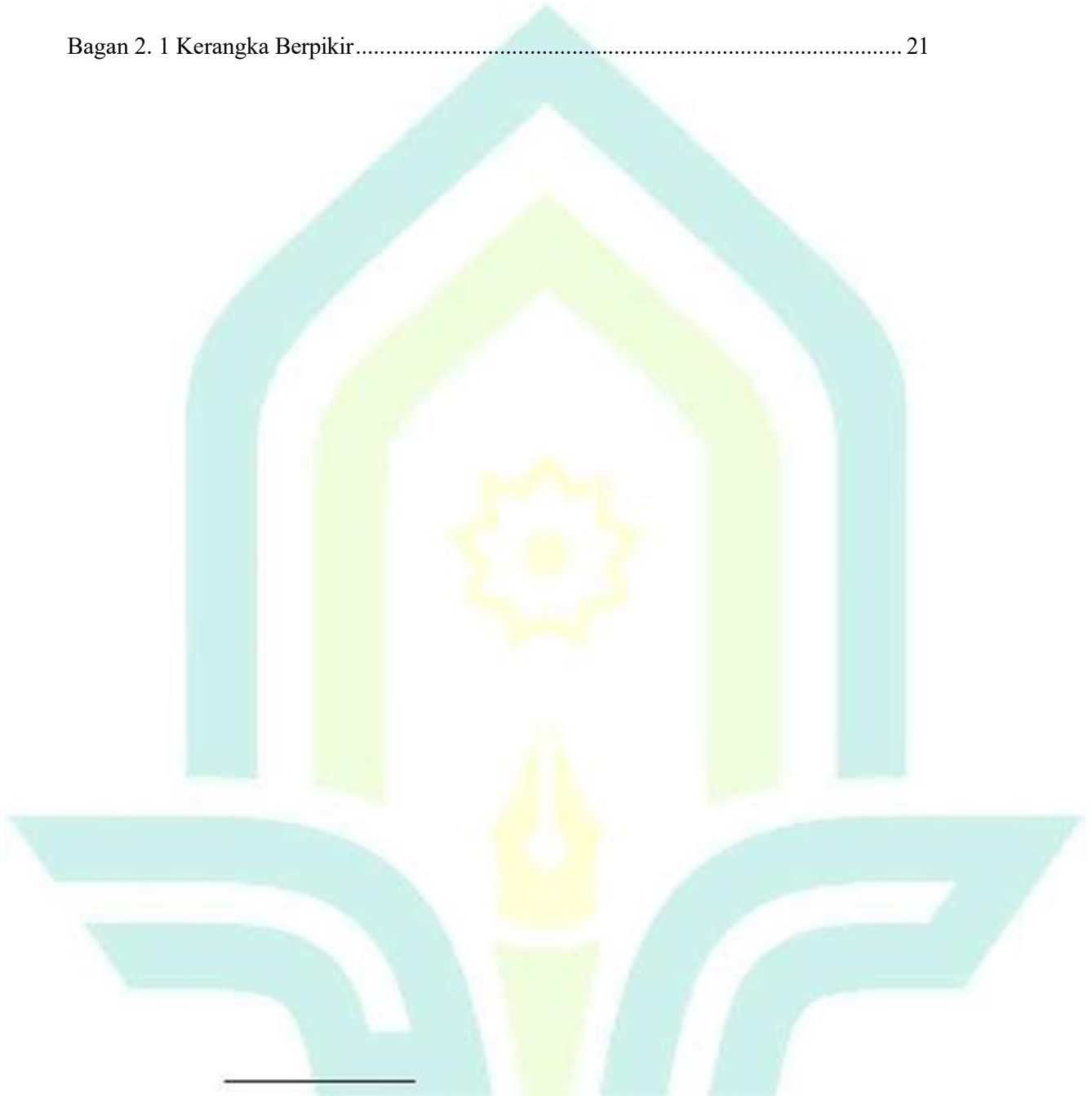
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
HALAMAN JUDUL.....	i..... xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Deskripsi Teoritik.....	7
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	17
2.3 Kerangka Berpikir	20
2.4 Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Populasi dan Sampel	26
3.3 Variabel Penelitian.....	28
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.1.1 Profil SD Negeri 01 Wonosari.....	35
4.1.2 Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari	39
4.1.3 Pengaruh metode pembelajaran Role-Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari	53
4.2 Pembahasan.....	62
 BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72

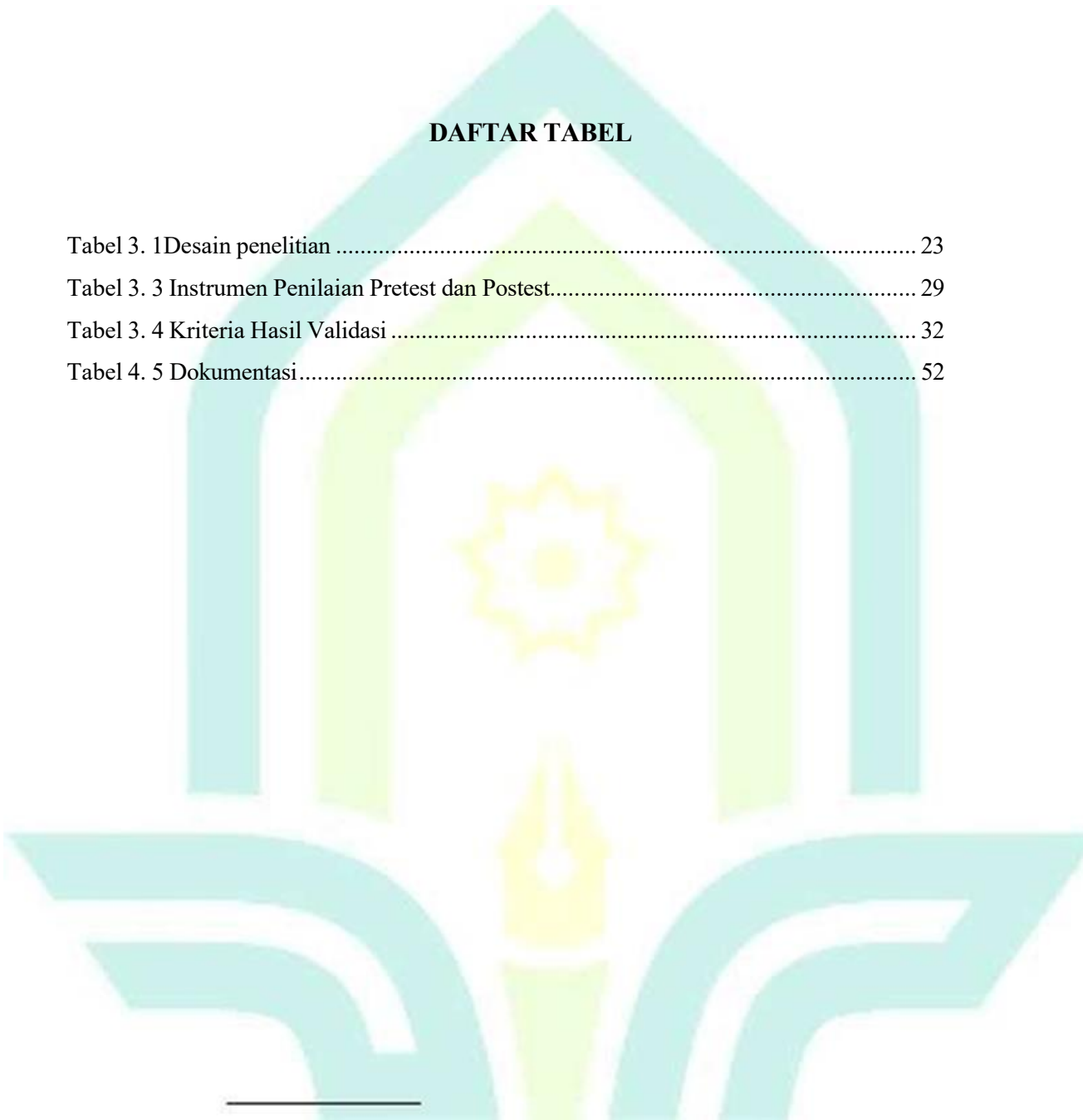
DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	21
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

gambar 4. 1 Peneliti Menyampaikan Pengarahan Sebelum Kegiatan Role-Playing dimulai.....	45
gambar 4. 2 Siswa Berkelompok.....	45
gambar 4. 3 Bermain Peran	46
gambar 4. 4 Evaluasi dan umpan balik.....	46
gambar 4. 5 Uji Normalitas Data.....	58
gambar 4. 6 Uji Homogen	60
gambar 4. 7 Uji Independent Sample t-Test.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1Desain penelitian	23
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Pretest dan Posttest.....	29
Tabel 3. 4 Kriteria Hasil Validasi	32
Tabel 4. 5 Dokumentasi.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Uji Homogen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Uji Normalitas Data	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Modul Ajar	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Lembar Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Data Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Data Nilai Pretest Posttest Kelas Control.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar karena mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang memiliki peran penting dalam komunikasi lisan adalah keterampilan berbicara. Melalui keterampilan ini, siswa diharapkan mampu mengungkapkan ide, pikiran, emosi, dan perasaan secara jelas, baik dalam konteks pembelajaran di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, dalam praktiknya, keterampilan berbicara sering kali kurang mendapatkan perhatian yang memadai dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya.

Kemampuan berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami Wahyono (2024). Deliyana et al (2019) menyatakan bahwa setelah menguasai keterampilan mendengarkan, siswa perlu mengembangkan kemampuan berbicara sebagai fondasi untuk berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran. Keterampilan berbicara yang baik akan mendukung siswa dalam menyampaikan pendapat, bertanya, maupun berdiskusi, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun, berdasarkan observasi awal peneliti di SDN Wonosari, ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV masih tergolong

rendah. Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang menyatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas. Selain itu, siswa cenderung pasif karena terbiasa belajar melalui metode ceramah dan tanya jawab, sehingga jarang mendapat kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara secara langsung. Guru juga menyebutkan bahwa latar belakang pengasuhan dan kurangnya rangsangan verbal dari lingkungan sekitar turut memengaruhi keterampilan berbicara siswa. Identifikasi masalah yang muncul antara lain:

1. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara secara langsung, baik melalui dialog maupun diskusi di kelas.
2. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman nyata dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
3. Rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan kelas masih rendah, yang berdampak pada minimnya partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Priatna, (2019), yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa masih perlu ditingkatkan karena minimnya keaktifan siswa dalam proses belajar, keengganan untuk berpartisipasi, rasa malu, serta jarang mengemukakan pendapat. Hal ini diperparah dengan kondisi siswa yang masih sering gugup, terbata-bata, dan ragu-ragu ketika diminta untuk berbicara di depan teman-temannya. Selain itu, menurut Septiyadi (2015), rendahnya keterampilan berbicara siswa disebabkan oleh dominasi metode ceramah dalam pembelajaran. Guru cenderung meminta

siswa membaca buku tanpa memberi ruang untuk berinteraksi atau berbicara, sehingga keterampilan komunikasi lisan siswa menjadi kurang berkembang.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Salah satu metode yang diterapkan di SDN Wonosari adalah metode pembelajaran *role playing*. Dengan mengasumsikan peran karakter dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis, metode bermain peran mendorong interaksi dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan berbicara. Siswa memperoleh kemampuan mengucapkan bunyi atau kata artikulasi untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pikirannya melalui interaksi ini menurut Muna, (2024). Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memainkan peran dalam situasi tertentu, sehingga mereka dapat berlatih berbicara secara spontan, menjiwai karakter, dan memahami konteks komunikasi dalam drama. Dengan *role playing*, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara, dengan tujuan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya metode *role-playing* terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Wonosari. Hal ini dimaksudkan agar temuan penelitian ini dapat membantu menciptakan metode pengajaran yang lebih efisien untuk meningkatkan kemahiran berbicara siswa. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran

Role-Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Wonosari".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identitas masalahnya yaitu antara lain:

1. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara secara langsung
2. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman nyata dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
3. Rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan kelas masih rendah, yang berdampak pada minimnya partisipasi aktif dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh metode pembelajaran *Role-Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari.
2. Role-playing yang diterapkan tidak melibatkan alat peraga atau panggung yang kompleks, tetapi hanya fokus pada simulasi sederhana yang dapat dilakukan di dalam kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode pembelajaran *Role-Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Role-Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis implementasi metode pembelajaran *Role-Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari.
2. Untuk mengidentifikasi pengaruh metode pembelajaran *Role-Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat, yaitu teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran yang baru, dan bisa menjadi bahan acuan untuk riset-riset selanjutnya. Manfaat praktis pada penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berbicara, termasuk ekspresi, keberanian, intonasi, dan kefasihan. Meningkatkan kesenangan dan interaktivitas dalam pembelajaran

membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Memberikan peserta didik pengalaman langsung dalam bermain peran untuk membantu mereka berlatih komunikasi sehingga keterampilan sosial mereka juga meningkat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan petunjuk tentang cara menggunakan metode Role-Playing dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan cara yang mudah dan efisien. Serta membantu pendidik dalam mewujudkan nilai pembelajaran langsung dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini membantu lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran untuk memenuhi perubahan kebutuhan siswa. Agar penggunaan teknik bermain peran di SDN Wonosari dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lain yang berupaya menciptakan pembelajaran menarik dan inovatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini mendorong peneliti lain untuk menyelidiki strategi pengajaran lain yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan komponen kemahiran berbahasa lainnya. Agar peneliti lain dapat menggunakan temuan studi ini untuk menyelidiki lebih lanjut strategi ~~pengajaran inovatif~~ untuk kemampuan berbicara serta ranah pembelajaran lainnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 Metode Pembelajaran *Role-Playing*

a. Pengertian Metode *Role-Playing*

Metode *role-playing* atau bermain peran adalah suatu permainan yang menggunakan gerakan-gerakan yang menyenangkan dengan tujuan dan aturan sebagaimana yang dijelaskan oleh Anggraeni, (2018). Sedangkan secara istilah metode *role-playing* adalah strategi pengajaran di mana siswa memerankan skenario yang dimaksudkan untuk membantu pemahaman ide dan pengembangan keterampilan sosial (Maulidiyah et al., 2022).

Menurut Blatner (2000), menjelaskan bahwa bahwa pendekatan sosiodrama, yang mencoba meneliti permasalahan dalam lingkungan sosial yang rumit, merupakan turunan dari permainan peran atau *Role-Playing*. Senada dengan itu Aisyah (2021) Juga mengemukakan bahwa Bermain peran adalah teknik mengajar yang digunakan dalam simulasi yang bertujuan untuk memerankan kembali peristiwa sejarah, peristiwa kehidupan nyata, atau peristiwa masa depan yang potensial. Peserta didik dapat berperan atau berpartisipasi dalam dramatisasi isu sosial atau psikologis melalui penggunaan pendekatan bermain peran.

Hal ini dapat disimpulkan dari sejumlah hipotesis saat ini bahwa metode *Role-Playing* merupakan teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri melalui peran yang diberikan, sehingga mereka dapat memahami suatu konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

b. Tujuan Metode Pembelajaran Role-Playing

Metode pembelajaran *Role-Playing* bertujuan untuk mendorong peserta didik agar tertarik dalam memahami nilai-nilai pribadinya (nilai yang berkaitan dengan dirinya sendiri) dan nilai-nilai sosial (nilai yang berlaku di masyarakat). Dengan memahami tindakan dan nilai-nilai yang dimiliki, peserta didik dapat lebih tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang hal tersebut (Sutikno, 2019). Hal tersebut juga berkesinambungan dengan asumsi George Shaftel seorang pelopor pembelajaran *Role-Playing* yang dikemukakan dalam (Akbar et al., 2023) bahwa melalui permainan peran, siswa akan didorong untuk mengomunikasikan emosi mereka dan mengembangkan kesadaran melalui partisipasi dadakan dan analisis skenario masalah di dunia nyata.

c. Prinsip Pembelajaran Role-Playing

Metode pembelajaran *Role-Playing* berlandaskan pada beberapa prinsip utama yang mendukung efektivitasnya dalam pembelajaran:

- 1) Prinsip Konstruktivisme. Siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman langsung dalam simulasi.

- 2) Prinsip Interaksi Sosial. Siswa belajar melalui komunikasi dan kerja sama dalam kelompok.
- 3) Prinsip Kontekstualisasi. Situasi yang dimainkan dalam *Role-Playing* harus relevan dengan kehidupan nyata agar lebih bermakna bagi siswa.
- 4) Prinsip Partisipasi Aktif. Keberhasilan metode ini bergantung pada keterlibatan aktif siswa dalam memerankan peran dan berinteraksi dengan sesama.

d. Tahapan-Tahapan Dalam Metode Pembelajaran *Role-Playing*

Menurut Akbar et al., (2023), metode *Role-Playing* dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Persiapan. Guru mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode bermain peran biasanya digunakan ketika keterampilan murid perlu ditingkatkan.
- 2) Pembagian Peran. Siswa diberikan peran yang akan dimainkan dan pastikan peran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Persiapan Skrip atau Skenario. Skenario yang menguraikan kejadian-kejadian yang akan dihadapi peserta didik harus disiapkan oleh guru dan dosen. Informasi seperti latar belakang, tujuan, konflik, dan interaksi dengan karakter lain harus disertakan dalam skenario dan menyiapkan ruang untuk bermain peran.

- 4) Memberikan instruksi dan penjelasan. Menginstruksikan peserta didik dan memastikan peserta didik faham terhadap tugas dan peran setiap individu masing-masing terhadap aturan, harapan dan peran.
- 5) Briefing. Sebelum permainan peran dilaksanakan peserta didik dan guru perlu melakukan briefing atau pengarahan terakhir sebelum memulainya. Berikan kesempatan juga kepada pemain untuk saling bertanya.
- 6) Pelaksanaan *Role-Playing*. Peserta didik memainkan peran mereka di depan kelas, sementara siswa lain mengamati dan memberikan tanggapan, guru juga harus mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi dan menyelesaikan tugas dengan baik.
- 7) Observasi dan Pemantauan. Guru mengamati saat peserta didik terlibat dalam permainan peran, berkomunikasi satu sama lain, memahami konsep, dan mencari cara untuk mengatasi tantangan yang ada. Catat pengamatan yang relevan untuk penilaian dan komentar.
- 8) Diskusi dan Refleksi. Biarkan peserta didik berdiskusi mengenai pengalaman, tantangan, strategi, dan pelajaran yang dipetik dari peran mereka saat permainan peran selesai.
- 9) Umpan Balik dan Evaluasi. Berikan kritik yang membangun kepada peserta didik terkait dengan penampilan mereka dalam

bermain peran. Bicarakan tentang kelebihan, kekurangan, dan peluang pertumbuhan potensialnya. Nilai tujuan pembelajaran dan sejauh mana peserta didik telah mencapainya.

10) Kesimpulan dan Aplikasi. Guru membimbing siswa dalam mengambil pelajaran dari simulasi dan menghubungkannya dengan konsep pembelajaran.

e. Manfaat Metode Pembelajaran *Role-Playing*

Metode *Role-Playing* memiliki berbagai manfaat bagi siswa, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan sosial. Akbar et al., (2023) mengungkapkan bahwa melalui permainan peran, siswa dapat:

- 1) Meningkatkan kemampuan berbicara secara lancar dan percaya diri.
- 2) Memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.
- 3) Mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah.
- 4) Belajar bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

Dengan demikian, metode pembelajaran *Role-Playing* merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara

siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui simulasi peran yang interaktif, siswa dapat mengalami langsung penggunaan bahasa dalam konteks nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan.

2.1.1 Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Pada hakikatnya kemampuan berbicara adalah kemampuan menghasilkan dan menyusun gagasan secara metodis dan logis, mengungkapkannya dengan menggunakan kode-kode kebahasaan yang sesuai dengan konteks komunikasi dan kaidah bahasa yang berlaku, serta mengucapkannya dengan jelas dan lancar. Ada dua konsep kunci yang harus kita pahami mengenai hakikat kemampuan berbicara. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi pada awalnya dan merupakan sistem simbol bunyi yang diucapkan pada awalnya (Hariant, 2020).

Berbicara digunakan untuk berbagai alasan, seperti kebutuhan untuk mengkomunikasikan ide, pendapat, perasaan, dan pemikiran kepada diri sendiri dan orang lain. Berbicara juga berusaha untuk menghibur orang lain, memberikan tanggapan atau makna terhadap sesuatu, mengkomunikasikan informasi, dan meyakinkan atau mempengaruhi orang lain agar setuju dengan penuturnya atau melakukan suatu tindakan yang dikehendaki penutur (Muhammad Ilham, 2020)

Menurut Muna, (2024), kemampuan berbicara seseorang dapat diukur melalui beberapa aspek, antara lain pemahaman terhadap materi

yang dibicarakan, keluasan kosakata yang dikuasai, kelancaran dan ketepatan dalam memilih serta menggunakan kata, dan bagaimana intonasi, gestur, dan mimik wajahnya saat berbicara.

b. Komponen-Komponen Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara tidak hanya melibatkan kemampuan berbicara itu sendiri, tetapi juga beberapa aspek lain yang mendukung komunikasi efektif. Dalam penelitiannya, (Wahyono, 2024) menjelaskan bahwa berbicara melibatkan sejumlah elemen, termasuk yang berikut ini:

1) Artikulasi

Artikulasi merupakan kejelasan dan ketepatan dalam pengucapan bunyi bahasa (Wahyono, 2024). Artikulasi yang baik memastikan setiap kata terdengar jelas dan mudah dipahami. Selain itu juga dikemukakan dalam penelitian Setiawati & Ulfah, (2018), Proses di mana organ-organ bicara seperti mulut, lidah, gigi, rahang, dan langit-langit bergerak untuk menciptakan fonem unit suara terkecil yang bermakna dalam suatu bahasa dikenal sebagai artikulasi.

2) Fonasi

Proses menciptakan suara dengan menggetarkan pita suara di laring disebut fonasi. Fondasi penciptaan suara dalam berbicara adalah fonasi (Wahyono, 2024). Dalam pendapatnya (Setiawati & Ulfah, 2018) juga mengungkapkan, bahwa ketika

udara dari paru-paru didorong ke bawah trakea dan melewati pita suara di laring, proses fisiologis yang dikenal sebagai fonasi terjadi, menghasilkan suara. Suara dasar dihasilkan oleh getaran yang terjadi saat pita suara saling mendekat dan udara mengalir melalui ruang di antara keduanya. Tekanan udara dari paru-paru menyebabkan getaran ini, dan nada suara ditentukan oleh seberapa sering pita suara bergetar.

3) Resonansi

Penguatan suara yang terjadi saat gelombang suara bergerak melalui rongga tubuh seperti mulut, hidung, dan dada dikenal sebagai resonansi (Wahyono, 2024). Kualitas dan volume suara juga dipengaruhi oleh resonansi. Selain itu Resonansi memberikan karakteristik khusus pada suara sebagaimana dijelaskan oleh Setiawati & Ulfah, (2018).

4) Intonasi

Intonasi merupakan pola naik turunnya nada yang diucapkan oleh pembicara saat menyampaikan suatu ujaran atau bagian dari ujaran tersebut Kurniawan, (2018). Intonasi dapat digunakan untuk membedakan antara pertanyaan, pernyataan, dan penekanan kata.

5) Tempo

Tempo adalah kecepatan dalam berbicara Wahyono, (2024).

Orang-orang memiliki kebiasaan berbicara dengan tempo yang

beragam. Ada yang sangat cepat, lamban, dan sangat lamban. Namun, pesan akan tersampaikan lebih efektif dan jelas apabila temponya tepat, tidak terlalu cepat atau terlalu lambat (Sulistiyani, 2022).

6) Aksen

Aksen adalah pola atau ciri khas bicara unik yang menunjukkan asal-usul seseorang, termasuk lokasi sosial, budaya, atau geografisnya. Intonasi, ritme, dan tekanan suku kata pada kata-kata semuanya dipengaruhi oleh aksen Wahyono, (2024).

7) Jeda

Jeda adalah waktu istirahat singkat dalam berbicara. Jeda membantu pendengar memahami pesan, mengatur pernapasan, menekankan poin penting, atau memberikan efek dramatis Wahyono, (2024).

8) Durasi

Waktu yang dibutuhkan untuk mengucapkan bunyi, kata, atau kalimat dikenal sebagai durasinya. Irama dan kelancaran bicara dipengaruhi oleh durasi Wahyono, (2024).

c. Fungsi Keterampilan Berbicara

Berbicara memiliki sejumlah tujuan penting dalam kehidupan manusia. Menurut Wahyono, (2024), berbicara memiliki tujuan-tujuan berikut.

1) Informasional

Mengkomunikasikan pengetahuan atau informasi kepada orang lain, misalnya melalui berita, ceramah, atau presentasi.

2) Ekspresif

Mengekspresikan sikap, sentimen, atau perasaan. Misalnya, menggunakan kata-kata untuk menyampaikan kegembiraan, kemarahan, atau kesedihan.

3) Persuasif

Mempengaruhi atau membujuk orang untuk mengadopsi suatu sudut pandang atau melakukan sesuatu. Iklan dan pidato politik adalah dua contoh pidato persuasif.

Menurut Ilham, (2020), variabel internal yang berasal dari dalam diri seseorang dapat mengganggu kemampuan berbicara. Faktor-faktor ini meliputi ketidaksempurnaan alat ucap yang mungkin disebabkan oleh faktor bawaan atau usia, kondisi fisik yang tidak prima, kurangnya rasa percaya diri yang memunculkan rasa malu, takut salah, dan perasaan canggung, kurangnya penguasaan bahasa yang menyulitkan dalam merangkai kata dan memahami makna, serta kurangnya pengalaman atau sikap meremehkan sesuatu yang telah dilakukan. Selain faktor internal, terdapat pula faktor eksternal yang dapat memengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, bahkan seringkali tidak disadari sebelum tampil di depan umum. Hambatan eksternal ini meliputi gangguan suara, seperti kebisingan di dalam atau luar ruangan

yang dapat mengganggu konsentrasi. Jarak antara pembicara dan pendengar juga perlu diatur dengan baik agar tercipta privasi dan keleluasaan dalam menyampaikan gagasan. Cahaya yang terlalu menyilaukan, terutama yang mengarah ke wajah pembicara, juga dapat mengganggu konsentrasi. Selain itu, kendala teknis pada media pendukung saat acara berlangsung juga dapat menjadi hambatan eksternal yang perlu diantisipasi.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian ini mengidentifikasi kesenjangan penelitian dan mengembangkan kerangka teoritis untuk penelitian masa depan. Berikut ini penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis antara lain yaitu:

1. Penelitian yang ditulis oleh Riyadhhotun Na'imah, pada tahun 2023, dengan judul *"Pengaruh Metode Pembelajaran Role-Playing (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Mi Miftahul Ulum Bojong"*.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas teknik bermain peran (role-playing) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong, menggunakan desain pra-eksperimental pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari 67,66 menjadi 79,53, serta hasil uji hipotesis non-parametrik yang menunjukkan

tingkat signifikansi 0,001, yang membuktikan bahwa teknik bermain peran efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

2. Penelitian yang ditulis oleh Fina Marlina Adela, pada tahun 2022, yang berjudul *"Implementasi Metode Role playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022"*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo Jerakah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran telah dilaksanakan sesuai langkah-langkahnya dan berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada aspek pelafalan, kelancaran, isi pembicaraan, bahasa tubuh, dan pemahaman.

3. Penelitian yang ditulis oleh Ahsanul Huda Susanto, Yenny Widyawati, Nining Setyaningsih, Sumardi, pada tahun 2024, yang berjudul *"Pengaruh Metode Role playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Drama Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar"*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif dengan desain quasi eksperimen.

Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 88,4 dan berdasarkan uji-t, $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,341 > 2,011) pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama pada siswa kelas V.

4. Penelitian yang ditulis oleh Iza Aulia Hafazoh, pada tahun 2022, yang berjudul "Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 04 Kesik Tahun Ajaran 2022-2023".

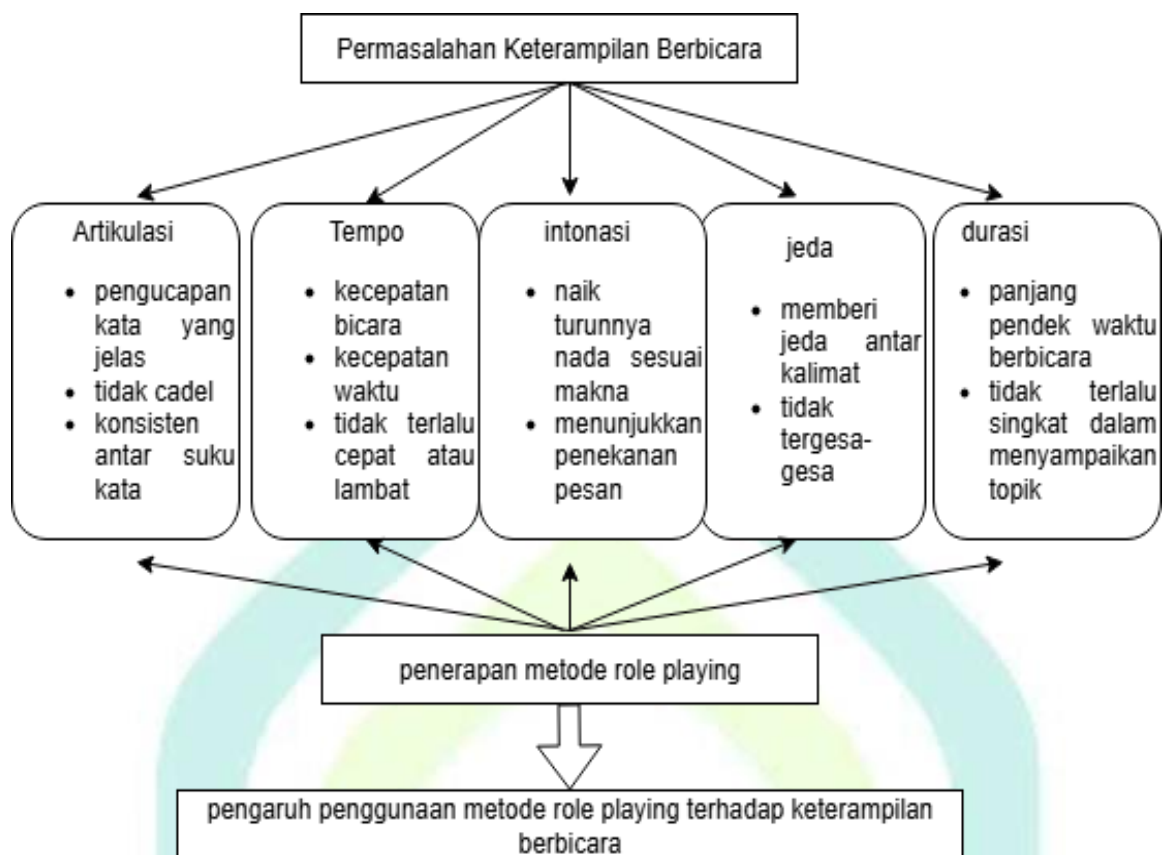
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan bahasa indonesia siswa kelas IV SDN 4 Kesik tahun ajaran 2022-2023. Desain penelitian ini menggunakan eksperimen posttest only control group design. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data, dan uji-t digunakan untuk analisis. Nilai t_{hitung} sebesar 7,73134 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,40658 pada $dk = 48$ dan tingkat signifikansi 0,05 diperoleh dari perhitungan uji t. Jadi, meskipun H_a diterima, H_o ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa latihan bermain peran membantu siswa kelas empat SDN 4 Kesik meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa kelas empat SDN 4 Kesik dapat mencoba menggunakan teknik *role-playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya berbicara, memerlukan strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Bermain peran adalah teknik efisien yang memungkinkan siswa berlatih berbicara dalam konteks yang terkendali namun dapat disesuaikan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD, siswa sering mengalami kesulitan dalam berbicara dengan lancar, percaya diri, serta mengekspresikan diri secara jelas. Hal ini dapat disebabkan oleh minimnya latihan berbicara, rasa malu, serta kurangnya metode pembelajaran yang menarik. Metode Role-Playing diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penerapan metode ini akan diamati dan dievaluasi untuk mengetahui efektivitasnya terhadap keterampilan berbicara siswa. Jika metode ini berhasil, maka dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

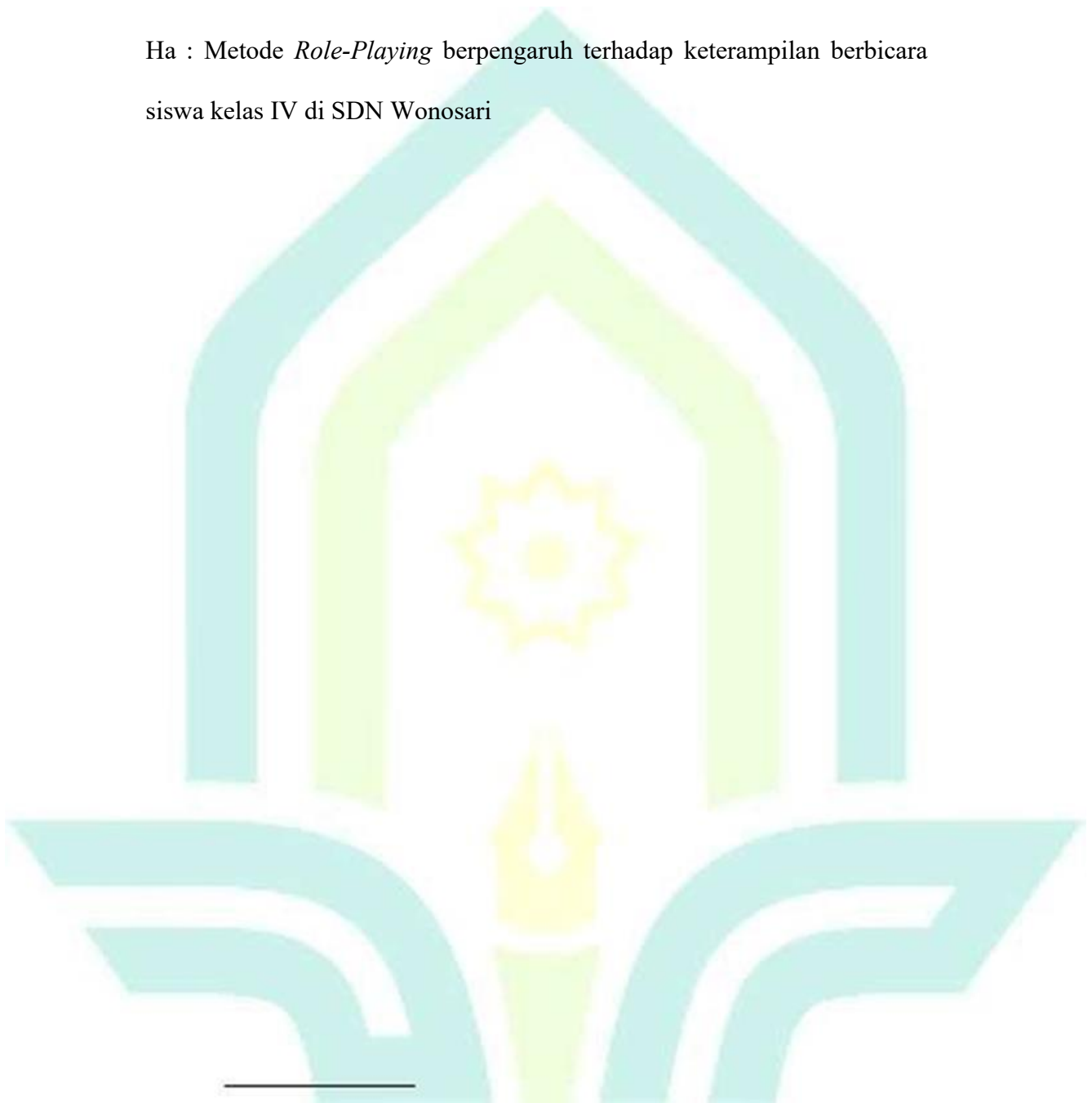
2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah pernyataan jangka pendek yang dibuat untuk menjelaskan bagaimana variabel-variabel dalam suatu penelitian berhubungan satu sama lain. Saat mengumpulkan dan menganalisis data, hipotesis ini bertindak sebagai panduan. Dua jenis hipotesis yang digunakan adalah hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya hubungan atau perbedaan antar variabel, dan hipotesis nol (H_o) yang menyatakan tidak ada

(Jim Hoy Yam dan Ruhiyat Taufik, 2021). Dalam penelitian ini, pernyataan sementara yang diajukan adalah sebagai berikut :

Ho : Metode *Role-Playing* tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Wonosari

Ha : Metode *Role-Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Wonosari



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dan metodologi kuantitatif. Desain ini dipilih karena berupaya untuk mengevaluasi bagaimana *role-playing* mempengaruhi kemampuan berbicara siswa kelas IV ketika mereka mempelajari drama Indonesia.

Penelitian ini menggunakan “Pretest-Posttest, Non-Equivalent Control Group Design” dengan dua kelompok siswa, yaitu:

1. Kelompok Eksperimen: Siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan metode *Role-Playing*.
2. Kelompok Kontrol: Siswa yang diberikan pembelajaran dengan metode konvensional.

Sebelum dan sesudah perlakuan (treatment), kedua kelompok akan diberikan tes keterampilan berbicara untuk mengukur peningkatan keterampilan mereka.

(D. Sugiyono, 2013)

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	✓	Role-Playing	✓
Kontrol	✓	Metode Konvensional	✓

Tabel 3. 1Desain penelitian

Keterangan :

Pretest : Tes keterampilan berbicara sebelum perlakuan

Posttest : Tes keterampilan berbicara setelah perlakuan

Perlakuan : Metode pembelajaran yang diberikan

Untuk memberikan temuan penelitian yang optimal dan relevan, studi ini dibagi menjadi beberapa fase atau segmen, beberapa tahapannya yaitu sebagai berikut:

3.1.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah langkah awal dalam penelitian yang sangat penting untuk memastikan kelancaran dan validitas data. Dimulai dengan penentuan subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV SDN Wonosari yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan teknik bermain peran dan kelompok kontrol yang menggunakan teknik konvensional. Subjek penelitian dipilih melalui purposive sampling.

Peneliti juga membuat alat ukur, seperti rubrik penilaian keterampilan berbicara yang mengukur kelancaran, kosakata, intonasi, ekspresi, pengucapan, dan kepercayaan diri. Rencana pembelajaran juga disusun, termasuk RPP dan skenario drama untuk kelompok eksperimen sesuai kurikulum bahasa Indonesia kelas IV. Kemudian Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya melalui validasi ahli, seperti guru Bahasa Indonesia, dan diperbaiki sesuai kebutuhan.

3.1.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan praktik pembelajaran menggunakan rencana yang telah disusun dan instrumen yang sudah divalidasi. Peneliti memastikan pembagian kelompok sesuai rencana dan memulai dengan kelompok eksperimen, diikuti dengan pretest lisan yang meminta siswa menceritakan kegiatan yang disukai di sekolah. Setelah pembelajaran, posttest dilakukan dengan meminta siswa bercerita tentang pengalaman liburan. Proses yang sama juga diterapkan pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk membandingkan efektivitas metode *role-playing*.

3.1.3 Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti menganalisis sejumlah kumpulan data yang dikumpulkan selama fase penerapan. Informasi deskriptif, termasuk jumlah siswa yang berpartisipasi dalam penelitian pada kelompok eksperimen dan kontrol, serta skor siswa, termasuk skor rata-rata, maksimum, dan minimum, disajikan pada awal analisis. Uji Shapiro-Wilk yang merupakan syarat pengujian statistik kemudian digunakan untuk melakukan uji normalitas data. Uji Independent Sample t-test digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol jika data berdistribusi normal. Untuk menguji variasi hasil belajar antara

kedua kelompok, digunakan uji Mann-Whitney sebagai cadangan jika data tidak berdistribusi normal.

3.1.4 Tahap Kesimpulan

Pada tahap ini, penulis menarik kesimpulan bahwa strategi bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Untuk memvalidasi hal ini, analisis komparatif dilakukan terhadap kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara yang signifikan setelah penggunaan teknik bermain peran mengkonfirmasi keberhasilan strategi tersebut dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDN Wonosari. Populasi ini dipilih untuk memenuhi tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh metode *Role-Playing* terhadap kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono, (2019), purposive sampling adalah teknik penentuan

sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel adalah sebagai berikut:

- A. Siswa kelas IV SDN Wonosari.
- B. Siswa dengan tingkat keterampilan berbicara yang bervariasi, sehingga menggambarkan kondisi riil di kelas.
- C. Kelas dengan jumlah siswa yang memenuhi syarat untuk pelaksanaan pembelajaran *Role-Playing* yang optimal

Dua kelas dipilih untuk berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Satu kelas berperan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode *Role-Playing*, sedangkan kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Pada tahap pretest dan posttest, peneliti mengambil masing-masing 10 siswa dari setiap kelas sebagai sampel yang dianalisis. Pemilihan ini dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keberagaman kemampuan berbicara siswa serta efektivitas dalam pengelolaan data. Jumlah tersebut disesuaikan dengan standar minimal dalam penelitian eksperimen agar hasil analisis tetap valid dan dapat memberikan gambaran yang representatif terhadap kondisi pembelajaran di kelas

3.3 Variabel Penelitian

Variabel independen dan dependen merupakan dua kategori variabel utama yang menjadi subjek penelitian ini. Penggunaan metode pembelajaran role-playing pada kelompok eksperimen, dimana siswa memerankan skenario tertentu untuk mengasah kemampuan berbicaranya, merupakan variabel bebas (X). Khususnya dalam materi drama Bahasa Indonesia. Sedangkan variabel dependen (Y) adalah keterampilan berbicara siswa, yang menjadi hasil yang diukur setelah siswa menerima pembelajaran menggunakan metode Role-Playing. Keterampilan berbicara ini dinilai berdasarkan beberapa aspek penting, yaitu kelancaran berbicara, kejelasan pengucapan, intonasi dan ekspresi, penggunaan kosakata, serta kepercayaan diri saat berbicara. Selain itu, penelitian ini juga mengontrol variabel lain, yaitu kondisi pembelajaran pada kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, agar perbedaan hasil yang ditemukan benar-benar disebabkan oleh penerapan metode *Role-Playing* yang digunakan pada kelompok eksperimen.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Metode observasi adalah proses pengumpulan data yang melibatkan pengamatan mendalam terhadap objek penelitian untuk mencatat setiap kejadian yang muncul Fathoni, (2012).

Observasi penelitian ini dilakukan selama pembelajaran untuk mengetahui karakteristik siswa dan kebutuhan belajar.

3.2.2 Tes

Salah satu instrumen yang umum digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah tes. Tes berguna untuk mengukur pemahaman materi, kemampuan penerapan konsep, dan kemajuan siswa selama pembelajaran Sunaryati et al., (2024).

Dalam penelitian ini, ujian lisan digunakan sebagai salah satu bentuk tes. Ujian lisan diberikan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran, untuk menilai perubahan pemahaman siswa. Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik berikut.

Tabel Instrumen Penilaian Pretest dan Posttest

Aspek	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
Artikulasi	Pengucapan kata tidak jelas dan sulit dipahami	Pengucapan beberapa kata kurang jelas	Pengucapan cukup jelas dan mudah dipahami	Pengucapan sangat jelas, setiap kata terdengar sempurna
Intonasi	Intonasi datar, tidak menunjukkan penekanan makna	Intonasi kurang tepat, masih ada penekanan yang tidak sesuai	Intonasi cukup tepat sesuai kalimat	Intonasi sangat tepat, mampu menunjukkan emosi/maksud kalimat

Tempo	Terlalu cepat atau terlalu lambat, sulit dipahami	Tempo kurang stabil, kadang terlalu cepat/lambat	Tempo cukup stabil dan mudah diikuti	Tempo sangat stabil, jelas, dan enak didengar
Durasi	Jauh melebihi atau kurang dari waktu yang ditentukan	Sedikit melebihi atau kurang dari waktu yang ditentukan	Sesuai dengan waktu yang ditentukan	Sangat tepat waktu dan efisien dalam menyampaikan informasi
Jeda	Tidak menggunakan jeda atau jeda tidak tepat	Beberapa jeda kurang sesuai dengan struktur kalimat	Menggunakan jeda cukup tepat untuk memisahkan bagian penting	Menggunakan jeda dengan sangat tepat dan mendukung pemahaman isi

Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Pretest dan Postest

3.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan referensi yang relevan dengan topik makalah ini, seperti buku dan jurnal Ardiansyah et al., (2023). Menurut definisi dokumentasi yang disampaikan Husnul Khaatimah (2017), data siswa yang dikumpulkan dalam format tertulis, visual, dan format data relevan lainnya diklasifikasikan sebagai dokumentasi dalam penelitian ini Husnul Khaatimah, (2017).

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data kuantitatif didapatkan dan dikumpulkan dari berbagai sumber, yaitu validasi ahli terkait

modul pembelajaran, angket respon siswa, pretest dan posttest.

Kemudian analisis data dibagi menjadi beberapa tahapan:

3.3.1 Analisis Data Validitas Soal Pretest dan Posttest

Rumus berikut digunakan untuk mengetahui hasil penilaian dosen ahli pendidikan Bahasa Indonesia dan Guru Bahasa Indonesia terhadap pretest, posttest, dan rubrik keterampilan berbicara yang ada dalam dua tes tersebut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum x i$ = Jumlah skor ideal seluruh kriteria

Kriteria hasil validasi pretest posttest yang menjadi tolak ukur penilaian Riduwan & Sunarto, (2017) yaitu sebagai berikut :

Tabel Kriteria Hasil Validasi

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak

0% - 20%	Tidak Layak
----------	-------------

Tabel 3. 3 Kriteria Hasil Validasi

3.3.2 Uji Normalitas Data

Penelitian ini menerapkan uji Shapiro-Wilk untuk menguji normalitas data. Uji ini digunakan untuk menentukan apakah data pretest dan posttest dari kedua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol, memiliki distribusi normal. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS, yang menghasilkan nilai p dari uji Shapiro-Wilk. Kriteria normalitas adalah nilai p lebih besar dari 0,05, sedangkan nilai p kurang dari 0,05 menunjukkan data tidak normal. Rumus uji Shapiro-Wilk yang digunakan adalah:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_1) \right].$$

Keterangan:

T_3 = statistik uji Shapiro-Wilk

D = faktor normalisasi yang berfungsi sebagai penyetara skala data

a_i = Koefisien konstanta yang diperoleh dari nilai eigen matriks kovarians distribusi normal

x_{n-i+1} = Merupakan data dari urutan terbesar

x_1 = Merupakan data dari urutan terkecil

Σ = Simbol penjumlahan dari indeks $i = 1$ hingga K

3.3.3 Uji Statistik

Pada penelitian ini uji statistik dilakukan untuk membantu peneliti menguji atau menganalisis suatu hipotesis atau klaim. Uji statistik dilakukan setelah peneliti melakukan uji normalitas. Uji statistik dilakukan dengan menggunakan uji Independent Samples T-test jika hasil uji normalitas berdistribusi normal. Berikut rumus uji Independent Sample T-test:

Rumus Uji Independent Sample T-test

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Statistik uji t

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel pertama

$\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel kedua

s_1^2 = Varians sampel pertama

s_2^2 = Varians sampel kedua

n_1 = Ukuran sampel pertama

n_2 = Ukuran sampel kedua

Kemudian dalam penelitian ini juga menggunakan uji Mann-Whitney jika data yang dihasilkan dari normalitas data tidak terdistribusi normal. Berikut rumus Uji Mann-Whitney:

Rumus Uji Mann Whitney

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Keterangan:

U = Statistik uji Mann-Whitney

n_1 = Ukuran sampel kelompok pertama

n_2 = Ukuran sampel kelompok kedua

R_1 = Jumlah peringkat dari kelompok pertama

Peneliti menggunakan SPSS untuk uji statistik (Mann-Whitney dan uji t sampel independen). Temuan tes menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok jika $p < 0,05$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil SD Negeri 01 Wonosari

Berdasarkan observasi disatuan pendidikan Sekolah Dasar Negeri 01 Wonosari berada diujung barat laut dari ibu kota kecamatan karanganyar, sebagian orang tua siswa bekerja dibidang pertanian dan swasta, kondisinya masih pedesaan, sebagian daerah berupa persawahan dan sebagian besar berupa daerah perkebunan. Kondisi ini mempengaruhi karakter siswa, dalam mengikuti proses pembelajaran, dalam suasana belajar yang kontekstual serta siswa merdeka belajar menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

A. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi SD Negeri Wonosari

SD Negeri Wonosari mengusung visi: Mewujudkan peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, berprestasi, dan berkarakter profil pelajar pancasila

Adapun Indikator ketercapaian dari visi sesuai dengan variabelnya antara lain:

- 1) Beriman dan bertaqwa, membentuk generasi yang
_____memiliki perilaku mencerminkan sikap beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.

- 2) Inovatif, kemampuan seluruh warga sekolah memaknai keadaan yang dinamis dan selalu berubah dengan berbagai tantangan dan hambatan menjadi sebuah celah dalam mengembangkan diri untuk menemukan solusi yang tepat, bermanfaat dan sesuai dengan keadaan masa kini dan mempersiapkan masa depan.
- 3) Berkarakter, mengimplementasikan Profil Belajar Pancasila dalam aktualisasi kehidupan
- 4) Berprestasi, sebagai hasil akhir dalam sebuah proses, prestasi merupakan tolak ukur sebuah proses, prestasi tidak hanya berkisar pada kemampuan kognitif dalam ajang prestatif saja namun lenih pada keberhasilan menemukan kemampuan diri, mengembangkan talenta dan kecakapan hidup yang bermanfaat.

b. Misi SD Negeri Wonosari

Dalam upaya mengimplementasikan visi sekolah, SD Negeri Wonosari menjabarkan misi sekolah sebagai berikut:

- 1) Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi disekolah

- 2) Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik .
- 3) Mengembangkan program sekolah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi.
- 4) Membangun Lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong.
- 5) Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pemndampingan dan kerja sama dengan orang tua.

c. Tujuan Satuan Pendidikan

- 1) Tujuan jangka pendek (1 tahun ke depan)
 - a) Membentuk peserta didik yang taat dan tepat waktu melaksanakan ibadah
 - b) Melaksanakan program dan pembelajaran HOTS untuk memperkuat bernalar kritis dan kreativitas.
 - c) Meningkatkan simpati dan empati peserta didik dalam kepedulian sosial
 - d) Merancang program sekolah untuk mengenalkan implementasi kebhinekaan global dimasyarakat

- e) Menerapkan pondasi gotong royong dalam kegiatan kelas hingga sekolah
 - f) Melaksanakan pembelajaran untuk mengasah kemampuan literasi dan numerasi
 - g) Merancang pembelajaran yang bangga akan potensi daerah.
- 2) Tujuan Jangka Menengah (2-3 tahun ke depan)
- a) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghafal surat-surat pendek
 - b) Membudayakan gerakan kebersihan sebagian daripada iman.
 - c) Sekolah mampu melaksanakan penilaian secara akuntabel dan valid dengan sistem digitalisasi.
 - d) Memotivasi peserta didik untuk menggagas inovasi sederhana untuk memberikan solusi dalam kehidupannya.
 - e) Melakukan kerja sama dengan stakeholder daerah atau Corporate Social Responsibility (CSR) perusahaan untuk merancang program pembelajaran berbasis budaya lokal
- 3) Tujuan Jangka Panjang (4 tahun kedepan)
- a) Membentuk peserta didik yang berakhlakul mulia dan selalu peduli sosial dalam toleransi beragama.
 - b) Merancang pembelajaran dengan model pembelajaran yang menjadi ciri khas sekolah

- c) Menyediakan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan minat bakat peserta didik
- d) Membudayakan lingkungan belajar dan karakter inovatif cepat tanggap lingkungan sekolah
- e) Membangun budaya dan kultur sekolah yang kompetitif yang positif
- f) Menyusun pembelajaran dengan bahan ajar mandiri untuk meningkatkan kecintaan pada budaya lokal.
- g) Menjalin kerjasama dengan pihak luar untuk melengkapi program sekolah yang memfasilitasi berbagai keragaman potensi, minat dan bakat peserta didik.

4.1.2 Implementasi Metode Pembelajaran *Role-Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen yang difokuskan untuk menganalisis penerapan metode *Role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Wonosari pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama. Proses implementasi metode tidak hanya dilihat dari hasil tes (pretest dan posttest), tetapi juga dianalisis secara mendalam melalui data hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum pembelajaran dimulai, guru melakukan observasi awal guna memperoleh gambaran umum

mengenai kondisi pembelajaran di kelas IV. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role playing*, salah satu naskah drama yang digunakan adalah cerita “Si Kancil dan Buaya”. Cerita ini termasuk dalam kategori sastra anak, yang tidak hanya menyuguhkan hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan cerita rakyat semacam ini sangat tepat dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar karena tema dan unsur dalam cerita tersebut sederhana dan dekat dengan kehidupan anak-anak, seperti yang diungkapkan oleh ibu diah Pupitaningrum dalam penelitiannya yang berjudul “ Sastra Anak Cerita Rakyat Nusantara dalam Pembentukan Pondasi Karakter Moderat” Puspitaningrum diah (2022), bahwa sastra anak merupakan salah satu hiburan dan sarana belajar yang menyenangkan bagi anak. Tema dan unsur pendukung dalam sastra anak biasanya mengangkat hal-hal sederhana dan dekat dengan kehidupan anak. Anak sebagai pusat penceritaan membawa anak mengenal dan mengeksplor dunianya

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru menyusun secara mandiri menyusun perangkat ajar, termasuk naskah drama sederhana yang relevan dengan kehidupan anak-anak, seperti cerita fabel dan kisah sehari-hari. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dan setiap kelompok mendapat naskah serta peran berbeda. Skenario dibuat tidak terlalu panjang agar mudah dihafal

dan dipahami siswa. Observasi pada tahap ini menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias saat menerima naskah, terutama ketika mereka mulai mendiskusikan peran masing-masing.

Implementasi metode *Role playing* dilaksanakan dalam tiga pertemuan inti. Pada pertemuan pertama (31 Mei 2025) pembelajaran diawali dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam berbicara. Setelah itu, guru menjelaskan tujuan dan pengertian metode *Role playing*, kemudian membagikan naskah drama ke setiap kelompok. Berdasarkan observasi, siswa tampak aktif berdiskusi menentukan peran. Para siswa, mengajukan pertanyaan, dan saling menyesuaikan diri dalam pembagian tugas. Guru kemudian memberikan bimbingan awal tentang teknik membaca naskah dengan memperhatikan pengucapan, intonasi, serta ekspresi wajah.

Pertemuan kedua (2 Juni 2025) menjadi momen penting implementasi metode *Role playing*. Kegiatan diawali dengan pertanyaan pemantik dari guru untuk menarik minat siswa, seperti “Siapa yang pernah melihat drama?” atau “Pernahkah kamu menjadi tokoh dalam cerita?” Respon siswa sangat positif, dan beberapa langsung bercerita pengalaman berpura-pura menjadi tokoh tertentu di rumah. Observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat senang, antusias, dan mulai membangun kedekatan dengan materi.

Pada kegiatan inti, guru dan siswa membaca bersama naskah drama berjudul "Si Kancil dan Buaya." Guru memandu pemahaman isi cerita, menjelaskan struktur teks drama (judul, tokoh, alur), dan memberikan contoh pembacaan dialog dengan ekspresi. Dari catatan observasi, 100% siswa mengikuti proses ini dengan fokus, dan sekitar 70% siswa mulai menirukan ekspresi dan gaya bicara tokoh secara spontan.

Sesi berikutnya adalah penampilan drama oleh masing-masing kelompok. Peneliti mencatat bahwa sebanyak 14 siswa tampil dengan percaya diri, menyampaikan dialog dengan pengucapan dan intonasi yang tepat. Sementara 4 siswa masih menunjukkan kecemasan, tetapi tetap menyelesaikan tugasnya. Sorak-sorai dan tepuk tangan dari teman-teman kelas menjadi dorongan moral yang kuat. Guru memberikan pujian dan umpan balik positif kepada semua kelompok.

Dalam tahap evaluasi, kegiatan ditutup dengan sesi refleksi. Guru mengajak siswa merefleksikan pengalaman mereka melalui pertanyaan: "Apa yang kamu pelajari dari bermain drama?" dan "Bagaimana perasaanmu saat tampil?" Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa senang, tidak takut lagi berbicara di depan orang banyak, dan ingin melakukan kegiatan serupa di masa depan. Dari observasi ini, guru dan guru menyimpulkan bahwa metode ini tidak hanya mengembangkan

keterampilan berbicara siswa, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, dan kerja sama antarsiswa.

Berdasarkan observasi selama proses implementasi, diketahui bahwa keterlibatan siswa sangat tinggi. Sebanyak 14 dari 18 siswa tampil dengan percaya diri dan menunjukkan penguasaan aspek berbicara secara lebih baik. Guru mencatat peningkatan keberanian siswa untuk berbicara di depan umum, kemampuan mengatur intonasi dan jeda bicara, serta keterampilan dalam menyampaikan dialog dengan ekspresi. Secara kuantitatif, peningkatan ini tercermin dari hasil tes pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen adalah 12,1, sementara rata-rata posttest meningkat menjadi 16,3. Nilai tertinggi naik dari 16 menjadi 20, dan nilai terendah meningkat dari 9 menjadi 13. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role playing* yang diterapkan guru secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan. Sebagai pembanding, kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan metode *Role playing* hanya menunjukkan peningkatan rata-rata dari 12,2 menjadi 12,83. Perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa metode ini secara nyata berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Dengan demikian, implementasi metode *Role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa

kelas IV. Metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus melatih mereka bekerja dalam kelompok, memahami karakter, dan mengekspresikan diri secara verbal di depan audiens.

Dokumentasi Dalam Penelitian ini :

- a. Guru kelas Memberikan Pengarahan Kepada Siswa Sebelum kegiatan di mulai

Kegiatan dimulai dengan guru memberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran, teknik pelaksanaannya, serta menjelaskan makna dari metode *Role playing*. Pada sesi ini, siswa tampak memperhatikan Peneliti dengan antusias, mendengarkan setiap arahan yang diberikan. Foto berikut mendokumentasikan guru saat berdiri di depan kelas menyampaikan informasi pembelajaran.



gambar 4. 1 Guru kelas Menyampaikan Pengarahan Sebelum Kegiatan *Role-Playing* dimulai

b. Pembagian Kelompok

Setelah guru selesai memberikan arahan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok menerima naskah drama yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Siswa membaca dan memahami isi naskah secara bersama-sama, kemudian mendiskusikan pembagian tokoh sesuai isi cerita. Dalam proses ini, terlihat adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk memahami alur cerita dan menentukan peran masing-masing. Dokumentasi menunjukkan siswa aktif berdiskusi dan terlibat dalam memahami teks yang diberikan.



gambar 4. 2 Siswa Berkelompok

c. Bermain Peran

Siswa mulai memainkan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang telah ditentukan dalam kelompok.

Dalam proses bermain peran ini, guru turut membimbing

jalannya kegiatan dengan memberikan perhatian khusus pada intonasi, pelafalan, ekspresi wajah, serta gerakan tubuh yang ditunjukkan oleh siswa.



gambar 4. 3 Bermain Peran

d. Evaluasi dan umpan balik

Setelah semua kelompok tampil, guru kelas menyampaikan evaluasi terhadap penampilan masing-masing kelompok. Guru memberikan pujian, koreksi ringan, dan menyarankan perbaikan pada aspek intonasi dan ekspresi.



gambar 4. 4 Evaluasi dan umpan balik

e. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* dari 18 peserta di kelas IV B yang mengikuti eksperimen. Data yang diperoleh menunjukkan perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*, yang dapat diinterpretasikan untuk menilai efektivitas intervensi yang diberikan.

No	Nama	EKSPERIMEN	
		PRETEST	POSTEST
1	Ahmad Ginanjar	12	15
2	Aiko	11	20
3	Alifiandra H	12	14
4	Alika Naila	11	17
5	Delisa Fitriani	14	20
6	Enzo Herlando N	14	20
7	Ilham Raditya	14	20
8	Indah Afni Dwi H	10	16
9	Kalista Rafifathul K	9	17
10	Lucky Orlando AA	15	14
11	M. Miftakhul Hadi	14	12
12	M. Fattan	16	13
13	Putri Cikal Sekar W	11	15
14	Queen Cantika D	10	16
15	Sayyida Alkaromah	11	18
16	Shafi Hadiningsih	11	16
17	Uus Najwa	10	15
18	Zidni Aufa Kamil	12	15
Nilai Tertinggi		20	
Nilai Terendah		9	
Rata-rata		12,1	16,3

Tabel 4. 1 Pretest Posttest Eksperimen

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *Role playing* yang diimplementasikan oleh guru kelas selama tiga pertemuan, dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai tertinggi meningkat menjadi 20, sedangkan nilai terendah menjadi 13, dan rata-rata nilai posttest naik menjadi 16,3. Seluruh siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai, baik dalam jumlah kecil maupun besar. Beberapa siswa mengalami lonjakan nilai yang mencolok. Misalnya, siswa dengan nilai pretest 11 dapat mencapai nilai posttest 18, dan siswa lain yang sebelumnya mendapat nilai 10 atau 12 mampu naik ke 17 atau 19. Ini menunjukkan bahwa metode *Role playing* tidak hanya berdampak pada siswa yang sudah memiliki kemampuan berbicara baik, tetapi juga efektif meningkatkan kemampuan siswa yang sebelumnya kurang percaya diri atau pasif.

Peningkatan ini mencerminkan efektivitas implementasi metode *Role playing* dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Melalui pendekatan bermain peran, siswa dilatih untuk mengekspresikan diri secara lisan dalam situasi yang menyenangkan dan komunikatif. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk aktif bekerja sama, menghafal naskah, menyesuaikan intonasi, dan menampilkan ekspresi yang sesuai dengan karakter

tokoh yang diperankan. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam berlatih dan menampilkan peran. Guru juga memberikan umpan balik dan bimbingan terkait teknik berbicara. Selain peningkatan nilai secara kuantitatif, keterampilan non-akademik seperti keberanian berbicara di depan kelas, kerja sama tim, dan tanggung jawab individu dalam kelompok juga turut berkembang. Dengan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 4,2 poin, serta perubahan signifikan dalam nilai minimum dan maksimum, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role playing* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Wonosari. Model pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi drama, karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

f. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Control

No	Nama	CONTROL	
		PRETEST	POSTEST
1	Bagas Irawan	14	9
2	Dias Ramadita Adisti	13	15
3	Nabila Riski Syafira Putri	9	13
4	Nabila Khansa Riski	13	14
5	Felicia Putri Azzahra	13	15
6	Sakha Ibadil Alkirom	11	12
7	Aulia Izzatunnisa	12	13
8	M. Azka Amani	9	17
9	Naili Zakiran	17	14

10	M. Revanno Aljabbar	13	17
11	Moh Risyda Arduwazi	11	17
12	Niken Anggita Aeni	12	12
13	Andi Aqilah Nur Aisyah	14	16
14	Abi Sepian	12	13
15	Naisah Chairunnisa	11	11
16	Ghofar Shiddiq	13	11
17	Firzha Aqila Pratama	14	15
18	Karaisa Naraya	9	15
Nilai Terendah		9	
Nilai Tertinggi		17	
Rata-rata		12,2	12,83

Tabel 4. 2 Data Pretest posttest Control

Berdasarkan analisis hasil pretest dan posttest yang dilakukan terhadap 18 siswa pada kelompok kontrol, diketahui bahwa nilai pretest tertinggi adalah 17 dan nilai terendah adalah 9, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 12,2. Setelah pembelajaran tanpa menggunakan metode intervensi (metode pembelajaran konvensional), diperoleh hasil posttest dengan nilai tertinggi sebesar 17 dan nilai terendah tetap 9, serta rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 12,83. Meskipun tidak terdapat intervensi pembelajaran khusus seperti pada kelompok eksperimen, beberapa siswa dalam kelompok kontrol tetap menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara secara individual. Namun, peningkatan ini tergolong rendah dan tidak signifikan jika dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa dinamika pembelajaran konvensional masih memungkinkan

terjadinya perkembangan kemampuan siswa, tetapi tidak seefektif penerapan metode pembelajaran *Role playing*.

g. Konversi Penilaian ke Presentase

Guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tingkat peningkatan hasil belajar siswa, data *pretest* dan *posttest* diolah dalam bentuk persentase. Pengolahan ini bertujuan untuk memperjelas perbandingan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga efektivitas penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dapat dinilai dengan lebih objektif.

Untuk memudahkan analisis peningkatan keterampilan berbicara siswa, nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dikonversi ke dalam bentuk persentase. Konversi ini menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Nilai} = (\text{Nilai yang diperoleh} / \text{Nilai maksimum}) \times 100\%$$

Nilai yang di peroleh = skor hasil *Pretest* atau *Posttest* siswa

Nilai Maksimum = skor tertinggi yang bisa di peroleh, dalam

— penelitian ini adalah 20

Tabel berikut menyajikan hasil konversi persentase dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan model *role playing*.

No	Nama	EKSPERIMEN	
		PRETEST	POSTEST
1	Ahmad Ginanjar	60	75
2	Aiko	55	100
3	Alifiandra H	60	70
4	Alika Naila	55	85
5	Delisa Fitriani	70	100
6	Enzo Herlando N	70	100
7	Ilham Raditya	70	100
8	Indah Afni Dwi H	50	85
9	Kalista Rafifathul K	50	80
10	Lucky Orlando AA	75	70
11	M. Miftakhul Hadi	70	60
12	M. Fattan	80	65
13	Putri Cikal Sekar W	70	85
14	Queen Cantika D	50	75
15	Sayyida Alkaromah	55	90
16	Shafi Hadiningsih	55	80
17	Uus Najwa	50	75
18	Zidni Aufa Kamil	60	75

Tabel 4. 3 Konversi Presentase Posttest Pretes Eksperimen

No	Nama	CONTROL	
		PRETEST	POSTEST
1	Bagas Irawan	70	45
2	Dias Ramadita Adisti	65	75
3	Nabila Riski Syafira Putri	45	65
4	Nabila Khansa Riski	65	70
5	Felicia Putri Azzahra	65	75
6	Sakha Ibadil Alkirom	55	60
7	Aulia Izzatunnisa	60	65
8	M. Azka Amani	45	85
9	Naili Zakiran	85	70
10	M. Revanno Aljabbar	65	85
11	Moh Risyda Arduwazi	55	85
12	Niken Anggita Aeni	60	60
13	Andi Aqilah Nur Aisyah	70	80
14	Abi Sepian	60	65
15	Naisah Chairunnisa	55	65
16	Ghofar Shiddiq	65	55
17	Firzha Aqila Pratama	70	75
18	Karaisa Naraya	45	75

Tabel 4. 4 Konersi Presentase Posttest Pretest Control

4.1.3 Pengaruh metode pembelajaran Role-Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV. Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan tiga tahap analisis, yaitu Uji validitas,

realibilitas, Uji Normalitas data dan pelaksanaan uji statistik.

Berikut ini adalah penjelasan dan hasil dari analisis tersebut:

a. Uji Validitas Soal Pretest dan Posttest

Pertanyaan pretest dan posttest yang mengukur kemampuan berbicara siswa dijadikan sebagai instrumen penelitian. Seorang ahli atau validator terlebih dahulu menilai kesesuaian instrumen sebelum digunakan.

Sepuluh item pernyataan divalidasi dengan menggunakan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil validasi instrumen adalah sebagai berikut:



PENILAIAN

No	Pernyataan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Instrumen pretest sesuai dengan tujuan pembelajaran berbicara.					✓	
2.	Instrumen posttest sesuai dengan tujuan pembelajaran berbicara.					✓	
3.	Petunjuk pelaksanaan pretest dan posttest jelas dan mudah dipahami					✓	
4.	Rubrik penilaian mencakup aspek keterampilan berbicara secara menyeluruh.					✓	
5.	Deskripsi skor dalam rubrik mudah dipahami dan tidak membingungkan.				✓		
6.	Instrumen dapat membedakan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan.				✓		
7.	situasi dan konteks soal pretest dan posttest relevan dengan dunia siswa.				✓		
8.	Bahasa yang digunakan dalam perintah pretest dan posttest komunikatif.					✓	
9.	rubrik memungkinkan penilaian dilakukan secara objektif.				✓		
10.	Instrumen dapat diimplementasikan dengan mudah oleh guru di kelas.				✓		

Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 50 (10 pernyataan × skor maksimal 5 × 1 validator). Persentase validitas instrumen dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\% = 90$$

Berdasarkan kriteria hasil validasi pretest dan posttest yang menjadi tolak ukur penilaian (Riduwan & Sunarto, 2017) yaitu sebagai berikut :

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Tabel 4. 5 Kriteria Hasil Validasi

Pertanyaan pretest dan posttest merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini, dan dirancang untuk alat pretest dan posttest yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan berbicara siswa termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan hasil validitas 90%. mengukur penelitian tersebut. Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan yang dapat dilihat pada Lampiran

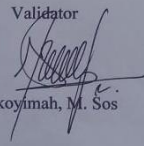
*Berikut ini hasil pengisian dan tabel (Berisikan analisis SPSS) pada
yang telah diberikan peneliti sudah cukup relevan untuk mengukur
ketuntasan belajar dan lain-lain. Hasilnya, penemuan
dan respon komunikasi yang lain.*

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar angket ini dinyatakan :

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu nomor

Pekalongan, 11 Juli 2025
Validator

Mukoyimah, M. Sos

b. Uji Normalitas Data

Tes normalitas dilakukan untuk menentukan apakah hasil pembelajaran siswa secara normal didistribusikan di masing-masing kelompok. Tes ini merupakan langkah pertama yang penting sebelum menentukan jenis analisis statistik untuk digunakan, karena analisis parametrik didistribusikan secara normal. Tes normal untuk penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua metode: Kolmogorov Smirnov dan Shapiro Wilk.

Mempertimbangkan jumlah sampel dalam setiap kelompok, interpretasi disesuaikan dengan hasil hasil

kesaksian Shapirowilk yang lebih tepat untuk ukuran sampel. Hasil berikut untuk standar data:



Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas							
hasil	pre eks	.203	18	.049	.924	18	.150
	post eks	.155	18	.200 [*]	.922	18	.137
	pre kon	.148	18	.200 [*]	.928	18	.181
	post kon	.140	18	.200 [*]	.953	18	.474

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.



gambar 4. 5 Uji Normalitas Data

Tes normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa memiliki distribusi yang normal pada masing-masing kelompok. Pengujian ini menjadi tahap awal yang penting sebelum melanjutkan ke jenis analisis statistik yang sesuai, khususnya jika ingin menggunakan uji parametrik. Penelitian ini menggunakan dua metode untuk menguji normalitas data, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Karena jumlah sampel dalam setiap kelompok adalah 18 siswa, maka interpretasi lebih difokuskan pada nilai signifikansi dari

uji Shapiro-Wilk, yang dinilai lebih akurat untuk jumlah sampel kecil.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk semua kelompok lebih besar dari 0,05. Pretest pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,150, posttest pada kelas eksperimen sebesar 0,137, pretest pada kelas kontrol sebesar 0,181, dan posttest pada kelas kontrol sebesar 0,474. Semua nilai tersebut memenuhi syarat distribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada pretest maupun posttest, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, terdistribusi secara normal. Karena data telah memenuhi asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

c. Uji Homogen

Setelah data diketahui berdistribusi normal, tahapan analisis statistik selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians. Uji ini berfungsi untuk mengidentifikasi apakah varians dari dua atau lebih kelompok data bersifat seragam atau tidak. Homogenitas varians merupakan syarat penting yang harus dipenuhi

sebelum dilaksanakan uji perbedaan antara kelompok, baik melalui metode parametrik maupun nonparametrik. Melalui uji homogenitas, peneliti dapat memastikan bahwa perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak disebabkan oleh perbedaan varians, melainkan merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan dalam penelitian.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.122	1	34	.729
	Based on Median	.056	1	34	.814
	Based on Median and with adjusted df	.056	1	33.204	.814
	Based on trimmed mean	.149	1	34	.702

gambar 4. 6 Uji Homogen

Berdasarkan hasil uji Levene, seluruh nilai signifikansi (Sig.) berada di atas angka 0,05. Nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,729, berdasarkan median sebesar 0,814, serta berdasarkan trimmed mean sebesar 0,702. Angka-angka ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa data hasil belajar dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Data yang telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas ini selanjutnya dapat dianalisis menggunakan uji independent sample t-test untuk menguji hipotesis dan melihat perbedaan hasil belajar antar kelompok secara signifikan.

d. Uji Independent Sample t-Test

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, analisis dilanjutkan dengan uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.122	.729	3.089	34	.004	2.444	.798	.828	4.063
	Equal variances not assumed			3.089	33.738	.004	2.444	.798	.825	4.064

gambar 4. 7 Uji Independent Sample t-Test

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel, nilai signifikansi dari Levene's Test adalah 0,729, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen,

sehingga analisis dilakukan dengan asumsi equal variances assumed. Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 3,069 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 34, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,004. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata selisih hasil belajar antara kedua kelompok adalah 2,444 poin, dengan standar error sebesar 0,798. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang 0,826 hingga 4,063, yang tidak mencakup angka nol, sehingga semakin memperkuat bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran Role-Playing terbukti secara statistik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

4.2 Pembahasan

1. Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Role-Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari

Penerapan metode pembelajaran Role-Playing di kelas IV SDN Wonosari menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung secara sistematis, terarah, dan bersifat interaktif. Langkah awal dilakukan melalui

perencanaan yang matang, seperti menyusun naskah drama yang relevan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia, menentukan peran berdasarkan jumlah peserta didik, serta membagi peran dengan mempertimbangkan kemampuan dan karakter masing-masing siswa. Pada tahap ini, guru sekaligus bertindak sebagai fasilitator memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami karakter, menghafalkan dialog, dan berlatih aspek vokal serta nonvokal, seperti pengucapan intonasi, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh agar dapat menghidupkan peran yang dimainkan.

Selama proses pelaksanaan, metode Role-Playing terbukti efektif dalam mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan berbicara secara kontekstual dalam suasana yang meniru situasi kehidupan sehari-hari. Dukungan langsung dari guru, terutama dalam aspek pelafalan, intonasi, pemilihan kosakata, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh, memberikan pengaruh positif terhadap kualitas penampilan siswa. Siswa yang sebelumnya kurang aktif dan merasa tidak percaya diri mulai menunjukkan perubahan sikap yang nyata, seperti tampil lebih percaya diri, berani berbicara, dan mampu menyampaikan dialog dengan baik di hadapan teman-temannya.

Bukti nyata dari peningkatan kemampuan berbicara siswa tercermin dalam data kuantitatif hasil pretest dan posttest. Rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 12,1 menjadi 16,3 setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan metode Role-Playing.

Kenaikan sebesar 4,2 poin ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, baik secara statistik maupun praktis, dalam keterampilan berbicara siswa. Sebaliknya, kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan kecil dari 12,2 menjadi 12,83, atau hanya sebesar 0,63 poin. Perbedaan kenaikan antara kedua kelompok memperlihatkan bahwa metode Role-Playing jauh lebih efektif dalam mendorong perkembangan keterampilan berbicara dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional.

Tak hanya berdampak pada aspek kognitif dan keterampilan, metode ini juga memberi pengaruh positif terhadap aspek afektif siswa. Mereka tampak lebih antusias selama pembelajaran berlangsung, menunjukkan kerjasama yang baik dalam kelompok, serta mampu menumbuhkan empati melalui peran yang dimainkan. Di akhir kegiatan, refleksi pembelajaran memungkinkan siswa mengevaluasi penampilan mereka sendiri dan memahami manfaat dari kegiatan Role-Playing. Umpan balik positif dari guru maupun teman sekelas turut memperkuat motivasi mereka dalam belajar. Dengan demikian, implementasi Role-Playing tidak sekadar metode teknis dalam pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan mendukung pengembangan keterampilan berbicara secara menyeluruh.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti, Hartati, & Nuryani (Puput Nuryani Hartati & Susanti, 2021). Dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa penggunaan metode Role-

Playing secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Hal ini memperkuat argumen bahwa metode Role-Playing efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berbicara siswa pada jenjang pendidikan dasar.

2. Analisis Pengaruh Metode Pembelajaran Role-Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari

Pengaruh penggunaan metode Role-Playing terhadap keterampilan berbicara siswa terlihat jelas melalui hasil analisis kuantitatif terhadap nilai pretest dan posttest dari dua kelompok. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang sebanding, ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest yang hanya selisih sedikit: 12,1 untuk kelompok eksperimen dan 12,2 untuk kelompok kontrol. Setelah proses pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan yang cukup mencolok pada kelompok eksperimen. Rata-rata posttest meningkat menjadi 16,3, mencerminkan peningkatan yang signifikan. Di sisi lain, kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan ringan, yaitu dari 12,2 menjadi 12,83. Perbedaan tingkat peningkatan antara kedua kelompok memperkuat temuan bahwa pendekatan pembelajaran dengan Role-Playing jauh lebih efektif dalam membangun keterampilan berbicara siswa. Metode Role-Playing memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berlatih berbicara melalui interaksi langsung dan kontekstual. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang bersifat pasif, pendekatan ini

mendorong siswa untuk terlibat, menghayati peran, dan menyampaikan ide secara verbal dengan percaya diri. Hasilnya, siswa bukan hanya mengalami peningkatan secara angka, tetapi juga menunjukkan perkembangan nyata dalam aspek keaktifan, keberanian, dan ekspresi saat berbicara.

Keabsahan temuan dalam penelitian ini diperkuat melalui analisis statistik. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data telah memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Selanjutnya, dilakukan uji independent sample t-test untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV.

Lebih dari sekadar hasil angka, peneliti mengamati bahwa metode ini mendorong terciptanya proses pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan berorientasi pada siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi turut aktif berpartisipasi melalui kegiatan bermain peran. Mereka diarahkan untuk mengungkapkan gagasan, merespons dialog dengan teman, merangkai kalimat secara tepat, serta menyesuaikan mimik wajah dan intonasi suara sesuai karakter yang dimainkan. Situasi ini memberikan siswa pengalaman nyata dalam menggunakan bahasa secara kontekstual dan bermakna.

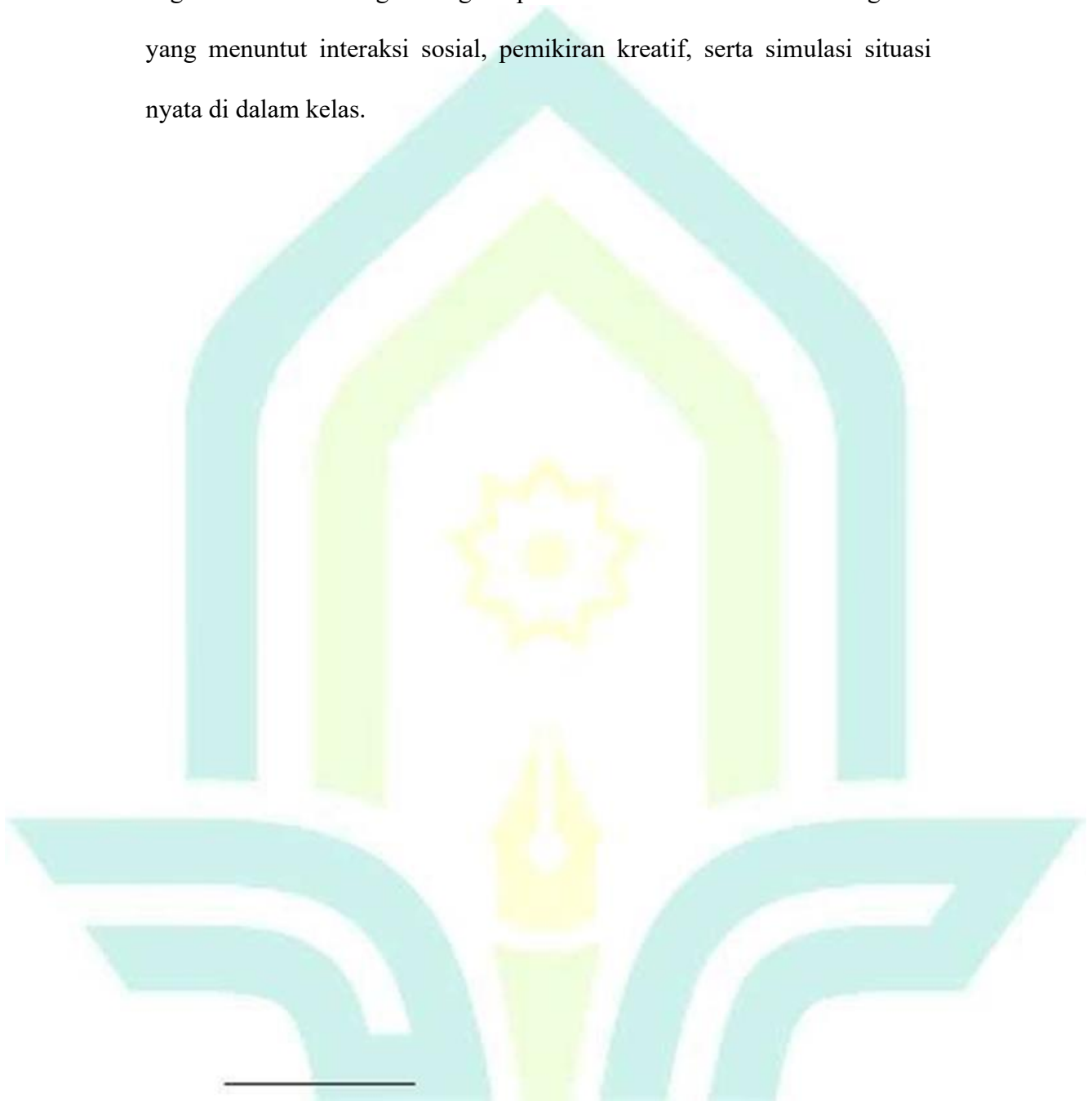
Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang semula pemalu mulai berani berbicara di depan kelas. Mereka tampak lebih percaya diri, antusias, dan menunjukkan peningkatan dalam

keberanian serta kelancaran berbicara. Refleksi yang dilakukan peneliti setelah pelaksanaan pembelajaran memperkuat temuan ini: siswa merasa senang, tidak bosan, dan lebih mudah memahami materi karena dilibatkan langsung dalam kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunardi (Sunardi, 2023). yang menyatakan bahwa model pembelajaran role-playing memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. Dalam penelitiannya, siswa yang dibimbing dengan metode ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara, baik dari aspek struktur bahasa, kelancaran berbicara, maupun keberanian tampil di depan kelas. Selain itu, Sunardi juga menegaskan bahwa role-playing dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, karena mereka mendapatkan pengalaman langsung dalam mengekspresikan diri melalui permainan peran yang menyenangkan dan kontekstual. Dalam simulasi pembelajaran yang dilakukannya, nilai t-hitung sebesar 3,264 lebih besar daripada t-tabel 2,353, dengan nilai posttest kelompok eksperimen mencapai 21,98 dibandingkan 21,01 pada kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa role-playing dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Keterkaitan antara temuan dalam penelitian ini dengan hasil studi Sunardi semakin menguatkan bahwa penerapan metode role-playing tidak hanya bermanfaat dalam melatih kemampuan bercerita, tetapi juga berperan penting dalam mengasah keterampilan berbicara secara menyeluruh. Hal ini

mencakup kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan berperan dalam skenario pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedua penelitian menunjukkan bahwa metode ini menyediakan ruang yang luas bagi siswa untuk mengembangkan potensi verbal mereka melalui kegiatan yang menuntut interaksi sosial, pemikiran kreatif, serta simulasi situasi nyata di dalam kelas.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak metode pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonosari, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi metode Role-Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan melibatkan siswa secara aktif sejak awal. Proses dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pengantar mengenai unsur-unsur dalam drama. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan naskah drama sederhana yang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa. Guru kemudian meminta siswa untuk membaca naskah, membagi peran, dan memahami karakter masing-masing. Tahap berikutnya adalah latihan bermain peran. Siswa berlatih secara berkelompok sambil dibimbing oleh guru, terutama dalam aspek keterampilan berbicara seperti artikulasi, intonasi, jeda, tempo, dan durasi. Guru memberikan contoh pelafalan yang benar dan mendorong siswa untuk menjiwai peran mereka. Setelah sesi latihan, setiap kelompok tampil di depan kelas memainkan adegan drama yang telah disiapkan. Hasil pelaksanaan metode ini menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap

keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 12,1 meningkat menjadi 16,3 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami sedikit peningkatan dari 12,2 menjadi 12,83. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Role-Playing tidak hanya menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh melalui pengalaman langsung dan latihan berbicara yang bermakna.

2. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode Role-Playing. Uji independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,004, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, metode Role-Playing terbukti secara kuantitatif memberikan dampak nyata dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV. Penerapan metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi lisan siswa di jenjang sekolah dasar.

5.2 Saran

1. Bagi Guru, disarankan untuk menggunakan metode *role playing* sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi

yang berkaitan dengan keterampilan berbicara. Metode ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi lisan siswa. Guru sebaiknya merancang skenario pembelajaran yang menarik, relevan dengan kehidupan siswa, serta memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk terlibat secara aktif.

2. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *role playing* dengan menyediakan sarana pendukung seperti media pembelajaran, ruang yang fleksibel, dan pelatihan untuk guru agar mampu mengembangkan strategi pembelajaran aktif dan komunikatif.
3. Bagi Siswa, diharapkan untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat diterapkan metode *role playing*. Siswa perlu menyadari bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan penting yang dapat dikembangkan melalui latihan yang berkelanjutan dalam situasi yang menyenangkan dan kolaboratif.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang kelas, maupun variasi materi pelajaran. Selain itu, dapat pula dilakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam proses interaksi, partisipasi siswa, serta dampak jangka panjang dari penggunaan metode *role playing* terhadap pengembangan keterampilan berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa*. 11(1), 9–16.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Asep Priatna, G. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 10(2), 71–76.
- Blatner, A. (2000). *Foundations of Psychodrama: History, Drama, and Practice, Fourth Edition*. Springer Publishing Company.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Dewi Anggraeni, A. (2018). Metode *Role playing* dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8(1), 29–35. <https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804>
- Hariato, E. (2020). *Metode Bertukar Gagasan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran*. 9(4), 411–422.
- Husnul Khaatimah, R. W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated-Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Jakub Saddam Akbar, Putu Ari Dharmayanti, Vibry Andina Nurhidayah, Siti Isma Sari Lubis, Randi Saputra, William Sandy, Sri Maulidiana, Vidya

- Setyaningrum, Luh Putu Sri Lestari, Wulan Wahyu Ningrum, Nur Muji Astuti, Nelly, Fitri Susanti Ilyas, Akhmad Ramli, C. Y. (2023). *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)* (Vol. 1). Sonpedia.
- Kurniawan, D. (2018). *Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Margamulya Lampung Selatan*. 1–8.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 606–615. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>
- Muhammad Ilham, I. A. W. (2020). *KETERAMPILAN BERBICARA: PENGANTAR KETERAMPILAN BERBAHASA*. Lembaga Academic \& Research Institute.
- Muna, L. N. (2024). *Implementasi Teknik Role playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Di SDN 3 Sekuro Lilik*. 2(3), 454–474.
- Puput Nuryani Hartati, T., & Susanti. (2021). Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1–12.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*.
- Septiyadi, R. (2015). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role playing Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Model Penyambungan*. 6.
- Setiawati, E., & Ulfah, A. (2018). *Meningkatkan perkembangan berbicara anak melalui bercerita menggunakan flannel boards*. 9(2).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

- Sugiyono, S. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA, Cv.
- Sulistiyani, H. (2022). *Buku Sakti Berbicara: Bagaimana Membangun Komunikasi yang Efektif Kepada Siapa Saja dalam Setiap Situasi*. Anak Hebat Indonesia.
- Sunardi, S. (2023). Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *XX*, 316–324.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”* Holistica.
- Wahyono, H. (2024). *Dasar-Dasar Terampil Berbicara*. Deepublish.