



PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV DI SDN 8 UTAN TAHUN 2021/2022

Rizky Fitri^{1,*}, Ida Bagus Kade Gunayasa², Heri Hadi Saputra³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

rizkyfitri2001@gmail.com^{1,*}, kadegunayasa@gmail.com², heri_fkip@unram.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas empat SDN 1 Utan. Sampel penelitian diambil dengan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Sensus/Sampling total*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 8 Utan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* dan diperoleh nilai signifikansi atau Sig(2-tailed) 0,040 yang berarti <0.05 . Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan.

Kata-kata Kunci: Metode, Bermain Peran, Keterampilan Berbicara.

THE EFFECT OF THE ROLE PLAYING METHOD ON THE SPEAKING SKILLS OF FOURT GRADERS AT 8 UTAN ELEMNTARY SCHOOL IN 2021/2022

Abstract: This study aims to determine the effect of the role playing method on the speaking skills of fourth grade students at SDN 8 Utan. This type of research is experimental research, *Quasi Experimental Design* in the form of *Nonequivalent Control Group Design*. The population in this study were all fourth grade students at 8 Utan Elementary School. The research sample was taken using the *Nonprobability Sampling* technique with the type of *Census/Total Sampling*. Data collection techniques in the form of observation, tests, and documentation. Observation is used to obtain data on the implementation of learning using the role playing method. Meanwhile, the test was used to measure the speaking skills of fourth grade students at 8 Utan Elementary School. Hypothesis testing was carried out using the *Independent Sample T-Test* and obtained a significance value or Sig(2-tailed) 0.040, which means <0.05 . This shows that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an effect of the role playing method on the speaking skills of fourth grade students at 8 Utan Elementary School.

Keywords: Methods, Role Playing, Speaking Skills.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan pendekatan ilmiah (*saintific*) yang diturunkan metode pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks. Untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 ini, keterampilan berbahasa Indonesia ini sangat diutamakan, yang mencakupi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Oleh karena itu, pada jenjang sekolah dasar inilah pendidik mulai mengasah keterampilan berbahasa peserta didik agar terampil dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan di kehidupan bermasyarakat. Dalam pendidikan abad-21 mempertimbangkan pengembangan kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi menjadi bagian yang terintegrasi meliputi : komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi (Hidayat, 2013).

Kecakapan komunikasi dapat dibelajarkan pada peserta didik melalui pembelajaran keterampilan dasar berbahasa yaitu keterampilan berbicara. Berbicara merupakan sesuatu yang khas pada manusia karena bicara adalah salah satu sistem komunikasi dimana seseorang mengutarakan pendapat dan perasaan hati dan mengerti maksud seseorang melalui pendengar.

Menurut (Hurlock, 2008) bahwa berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Dalam hal ini berbicara berarti memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi kepada lawan bicara.

Menurut Effendi, (2009: 139-140) kegiatan berbicara di dalam kelas mempunyai aspek komunikasi dua arah, yakni antara pembicara dengan pendengarnya secara timbal balik. Agar isi pembicara mudah dipahami dan tidak menimbulkan kesalahan serta tidak meragukan, maka perlu disertai intonasi lagu, dan pelafalan yang tepat.

Ada banyak manfaat yang bisa dirasakan langsung jika seseorang mampu atau terampil berbicara. Menurut Musaba, (2012:13-21) ada beberapa manfaat yaitu memperlancar komunikasi antar sesama, mempermudah pemberian berbagai informasi, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kewibawaan diri, dan meningkatkan mutu profesi dan pekerjaan.

Untuk memaksimalkan keterampilan berbicara peserta didik guru harus menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan mampu menunjang kegiatan latihan berbicara peserta didik. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suryani, 2012).

Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru adalah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah metode yang mengajak peserta didik untuk mensimulasikan kejadian-kejadian atau peristiwa saat ini, masa lalu atau mungkin masa yang akan datang. Dalam metode ini juga mengharuskan peserta didik untuk terampil dalam berbicara untuk menceritakan peristiwa yang akan disimulasikan dan juga mengharuskan peserta didik untuk memerankan sebuah peran.

Menurut Fogg (Huda, 2014:208) "*Role playing* (Bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan dan aturan. Pembelajaran dilakukan dengan mentransfer suatu materi dengan cara bermain peran. Dalam bermain peran tersebut, terdapat beberapa aturan yang mengarahkan pada tujuan pembelajaran

Martinis, (2010:166) yang berpendapat bahwa metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran sesuai dengan tokoh yang dia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Bermain peran memang menitikberatkan pada keterampilan berbicara. Aktivitas pada metode ini mengharuskan para peserta didik memerankan peran dan menceritakan alur cerita.

Penerapan metode bermain peran ini diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa diakrenakan metode bermain peran ini menitikberatkan pada

kegiatan latihan berbicara siswa. Jadi peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah metode bermain peran dapat memberi pengaruh atau tidak terhadap keterampilan berbicara siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono, (2019:127) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (treatment/perlakuan) terhadap variable dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 30 Agustus sampai 6 September 2021 dan berlokasi di SDN 8 Utan, Kecamatan Utan, Kabupaten Sumbawa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas empat SDN 8 Utan 26 orang. Sampel penelitian diambil dengan teknik *sensus/sampling total* menggunakan kelas IV dan disesuaikan dengan jadwal siswa secara on/off dimana setengah siswa dari kelas tersebut sebagai kelas eksperimen dan setengahnya lagi sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 8 Utan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan melakukan 2 uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Semua uji tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran

Observer dalam menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran adalah wali kelas IV, yaitu Ibu Kamariyah, S.Pd dengan hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran

Kelas	Pertemuan	Skor	Ket
Eksperimen	Pertemuan1	88,2	Sangat baik
	Pertemuan2	94,1	Sangat baik

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua di kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor yang meningkat dalam setiap pertemuan yang berarti penggunaan metode bermain peran membuat aktivitas belajar siswa semakin meningkat.

Data Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Tabel 2. Rekapitulasi *Prestest* dan *Posttest* Keterampilan Berbicara

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Prestest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Prestest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	13	13	13	13
Rata-rata	59,78	64,26	61,28	71,10
Nilai tertinggi	72,20	77,70	77,70	86,10

Nilai terendah	50	55,50	50	58,30
----------------	----	-------	----	-------

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol berjumlah 13 siswa dan jumlah siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen juga berjumlah 13 siswa.

Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa pada kelas kontrol yaitu $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{777,2}{13} = 59,78$. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{796,7}{13} = 61,28$. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{835,5}{13} = 64,26$. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{924,4}{13} = 71,10$. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) semakin tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Nilai tertinggi *pretest* untuk kelas kontrol sebesar 72,20 sedangkan nilai terendah sebesar 50. Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai tertinggi *pretest* sebesar 77,70 dan nilai terendah sebesar 50. Untuk *posttest* nilai tertinggi pada kelas kontrol sebesar 77,70 sedangkan nilai terendah sebesar 55,50. Sedangkan nilai tertinggi *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 86,1 dan nilai terendah sebesar 58,30.

Hasil Uji Normalitas

Data *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,317 dan data *posttest* kelas eksperimen nilai signifikansi sebesar 0,683. Sedangkan untuk data *pretest* kelas kontrol sebesar 0,765 dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yaitu 0,330. Dengan demikian, keempat data tersebut berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Dari hasil uji homogenitas, variabel keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen dan kontrol pada *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,253 pada *Based on mean* sedangkan nilai keterampilan berbicara pada *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,297 di bagian *Based on mean*. Dapat disimpulkan bahwa varian data *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol adalah lebih besar dari 5% atau 0,05 yang berarti data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,04 yang artinya $0,04 < 0,05$, dengan demikian penentuan kriteria menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,169 \geq t_{tabel} = 2,064$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperimental Desain Tipe Nonequivalent Control Group Design*. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus dan September 2021. Penelitian ini dilaksanakan selama 7 hari di mulai dari 30 Agustus sampai dengan 6 September 2021 pada siswa kelas IV di SDN 8 Utan Tahun 2021/2022. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan Tahun 2021/2022.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala bahan yang dibutuhkan pada saat penelitian, diantaranya materi pokok yang diajarkan yaitu teks nonfiksi dan teknik berbicara. Mempersiapkan instrument-instrumen penelitian berupa sintaks

keterlaksanaan pembelajaran metode bermain peran dan instrument rubrik penilaian yang berjumlah 9 aspek penilai keterampilan berbicara yaitu tekanan, ucapan tepat dan benar, nada dan irama, kosa kata/diksi atau ungkapan struktur kalimat, kelancaran, penguasaan materi, keberanian, dan sikap.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan ada saat penelitian yaitu: memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen dan kontrol yaitu siswa kelas IV SDN 8 Utan yang masing-masing berjumlah 13 siswa dengan menggunakan instrument penelitian yang telah diuji validitasnya. Memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada kelas eksperimen dan memberikan perlakuan berupa pembelajaran metode ceramah dan penugasan pada kelas kontrol. Kemudian memberikan tes akhir (*posttest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap akhir penelitian, peneliti menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

Pelaksanaan penelitian menggunakan metode pembelajaran bermain peran di kelas IV SDN 8 Utan sebanyak dua kali pada kelompok eksperimen, pada pertemuan pertama guru mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran, pada pertemuan kedua guru memberikan perlakuan yang sama. Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan penugasan dipertemuan pertama dan kedua.

Berdasarkan hasil observasi sintaks keterlaksanaan yang dinilai oleh observer yaitu guru kelas IV SDN 8 Utan dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi mengajar guru pada pertemuan pertama yang memperoleh nilai 88,2 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan kemudian pada perlakuan kedua memperoleh nilai 94,1 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu metode yang tepat untuk melatih keterampilan berbicara siswa karena memberikan banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan terus berlatih untuk berbicara berkomunikasi dengan baik dan benar. Dalam metode bermain peran siswa dirangsang untuk berpikir serta mensimulasikan suatu peristiwa dengan imajinasi dan bahasa mereka sendiri sehingga dapat terus melatih keterampilan berbicara siswa.

Adapun pengaruh dari metode bermain peran tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian dan analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara pada siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran metode bermain peran mengalami perubahan atau peningkatan.

Pada saat penelitian ini dilaksanakan, sebelum diberikan perlakuan siswa diberikan teks bacaan sebagai *pretest* untuk mengetahui kemampuan keterampilan berbicara awal siswa. Dilanjutkan dengan pemberian perlakuan menggunakan metode bermain peran pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Kemudian setelah masing-masing diberikan perlakuan siswa diberikan *posttest* untuk melihat kemampuan keterampilan berbicara baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen yaitu yang diberikan perlakuan metode bermain peran mengalami perubahan atau peningkatan. Keterampilan berbicara yang diperoleh oleh siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,28 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,10. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 59,78 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 64,26.

Dari data hasil tes keterampilan berbicara tersebut selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dan apakah data tersebut homogen atau tidak. Adapun hasil analisis data yang diperoleh yaitu menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Begitupun juga dengan hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kontrol dapat dikatakan homogen atau memiliki varian yang sama karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$.

Selanjutnya setelah dilakukan uji prasyarat analisis data hasil keterampilan berbicara

siswa dianalisis melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent simple t-test* dengan berbantuan SPSS 22 for windows dan diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,169 \geq t_{tabel} = 2,064$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil keterampilan berbicara siswa yang diberikan perlakuan dengan siswa yang tidak diberi perlakuan.

Oleh karena itu, dapat dikatakan ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni “ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan”, diterima.

Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran memberi pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Martinis, 2010:166) bahwa bermain peran memang menitikberatkan pada keterampilan berbicara karena aktivitas pada metode ini mengharuskan para peserta didik memerankan peran dan menceritakan alur cerita, siswa juga dapat banyak melatih keterampilan berbicara dengan cara yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian dari Dyah Putri Pratiwi pada tahun 2016 yang berjudul: “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara pada Peserta Didik Kelas V SD di Kelurahan Makasar, Jakarta Timur” (Pratiwi, 2016). Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SDN Makasar 06 Pagi Jakarta Timur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara pada peserta didik kelas V SDN Makasar 06 Pagi Jakarta Timur. Hasil tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan uji-t, diperoleh harga t_{hitung} sebesar 3,38 dan $dk = 52$, sedangkan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = 52$ adalah sebesar 1,67. Oleh karena harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($3,38 > 1,67$) maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 8 Utan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara menggunakan analisis data kuantitatif *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,040 yang artinya $0,040 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Saran

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan sekolah dapat mendukung serta memfasilitasi guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang kreatif. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan metode bermain peran untuk menunjang keterampilan berbicara siswa ketika pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dikarenakan metode bermain peran ini memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Kemudian bagi siswa diharapkan melalui metode bermain peran dapat memberikan pemahaman yang cepat dan motivasi terhadap materi yang disampaikan guru dan dapat melatih keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, M. F. (2009). *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hidayat, S. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. (2008). *Perkembangan Anak I* (M. M. Tjandrasa, Ed.). Jakarta: Erlangga.
- Martinis, Y. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gang Persada Press Jakarta.
- Musaba, Z. (2012). *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Pratiwi, D. P. (2016). *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara pada Peserta Didik Kelas V SD Kelurahan Makasar, Jakarta Timur*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (5th ed.). Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.