



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

WURINGGA LUSTIA 218620600068 BAB 1-4

Author(s) Coordinator






perpustakaan umsidaYanti

Organizational unit

Perpustakaan

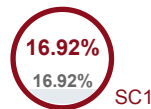
Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		68

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



25
The phrase length for the SC 2

4315
Length in words

32494
Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI SUKASARI II KABUPATEN TANGERANG Fitriani Hamdah Siti Hamsanah, Elisa Deliyana;	51 1.18 %
2	http://repository.unpas.ac.id/67218/6/BAB%20II.pdf	45 1.04 %
3	https://core.ac.uk/download/pdf/287320438.pdf	39 0.90 %
4	https://core.ac.uk/download/pdf/287320438.pdf	30 0.70 %

5	https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/4191/3107/	20 0.46 %
6	http://repository.unpas.ac.id/64999/5/10.%20BAB%20II.pdf	19 0.44 %
7	http://repository.ub.ac.id/126314/10/12._LAMPIRAN.pdf	19 0.44 %
8	http://repository.unmuhjember.ac.id/22117/2/2.%20ABSTRAK.pdf	17 0.39 %
9	http://repository.unpas.ac.id/64999/5/10.%20BAB%20II.pdf	17 0.39 %
10	https://core.ac.uk/download/pdf/287320438.pdf	17 0.39 %

from RefBooks database (5.82 %)

NUMBER OF IDENTICAL WORDS
(FRAGMENTS)

Source: Paperity

1	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI SUKASARI II KABUPATEN TANGERANG Fitriani Hamdah Siti Hamsanah, Elisa Deliyana;	94 (6) 2.18 %
2	PERBEDAAN PENGARUH METODE PEMBELAJARAN MASSED PRACTICE DANDISTRIBUTED PRACTICE TERHADAP HASIL KETRAMPILAN KETEPATAN LEMPARAN ATAS BOLA SOFTBALL EKSTRAKURIKULER SOFTBALL KELAS X SMK BHINA KARYA KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015 FUAD MUSTOFA, AGUSTIYANTO AGUSTIYANTO;	28 (5) 0.65 %
3	KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN MOJODEMAK 01 KABUPATEN DEMAK Lestari Reza Asri, Rais Rahmat, Siti Patonah;	27 (3) 0.63 %
4	Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV SDN 104266 Pematang Sijonam Sujarwo, Rizka Ramadhani;	22 (2) 0.51 %
5	Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap Riga Zahara Nurani, Alvina Damayanti, Hatmat Heris Mahendra;	22 (4) 0.51 %
6	Peningkatan Motivasi Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing Prihantini Prihantini, Alifa Nur Latifah, Sri Wulandari;	15 (1) 0.35 %
7	Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 24 Palembang Armariena Dian Nuzulia, Regita Andrinisa, Marleni Marleni;	14 (2) 0.32 %
8	Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika Pecahan Siswa Kelas V SD Negeri 102048 Tanjung Beringin Umar Darwis, Nadia Nadia;	13 (2) 0.30 %
9	Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing dan Picture and Picture terhadap Keterampilan Menulis Siswa Shandra Puspasari, Dindin Ridwanudin;	11 (1) 0.25 %
10	PENGGUNAAN TEKNIK BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA-KATA BAHASA ARAB PADA ANAK USIA DINI Ni'mah Khoirotn;	5 (1) 0.12 %

from the home database (0.00 %)

NO TITLE NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
from the Internet (11.10 %)		
NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://core.ac.uk/download/pdf/287320438.pdf	86 (3) 1.99 %
2	http://repository.unpas.ac.id/67218/6/BAB%20II.pdf	51 (2) 1.18 %
3	https://media.neliti.com/media/publications/431734-none-104e2b08.pdf	37 (5) 0.86 %
4	http://repository.unpas.ac.id/64999/5/10.%20BAB%20II.pdf	36 (2) 0.83 %
5	http://repository.unmuhjember.ac.id/7770/5/BAB%20I%20FIKS.pdf	26 (3) 0.60 %
6	http://repository.unmuhjember.ac.id/22117/2/2.%20ABSTRAK.pdf	24 (2) 0.56 %
7	https://repository.unika.ac.id/17464/4/12.40.0097%20B.%20DEVI%20ARTHA%20PARAMITHA%20%2854%29.BAB%20III.pdf	21 (2) 0.49 %
8	https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/4191/3107/	20 (1) 0.46 %
9	http://repository.ub.ac.id/126314/10/12._LAMPIRAN.pdf	19 (1) 0.44 %
10	https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jap/article/download/7460/pdf	14 (2) 0.32 %
11	http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA/article/download/15858/pdf_57	14 (2) 0.32 %
12	http://repository.iainkudus.ac.id/4116/5/5%20BAB%20II%20revisi.pdf	14 (1) 0.32 %
13	http://repository.unmuhjember.ac.id/7770/1/JURNAL%20NEW.pdf	13 (2) 0.30 %
14	https://injotel.org/index.php/12/article/view/49	10 (1) 0.23 %
15	https://repository.uinsaizu.ac.id/23131/1/Zahrotusy%20Sya%27diyah_Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif%20Berbasis%20Android%20untuk%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Komunikasi%20Matematis%20Siswa%20pada%20Materi%20Aritmatika%20Sosial%20Kelas%20VII%20di%20MTs%20Negeri%202%20Purbalingga.pdf	10 (1) 0.23 %
16	https://repository.uinsaizu.ac.id/719/1/Cover%2C%20Bab%20I%2C%20V%2C%20Daftar%20Pustaka.pdf	10 (1) 0.23 %
17	https://theses.iainkediri.ac.id/8154/4/933401811_bab3.pdf	10 (1) 0.23 %
18	http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/download/5157/1300/16351	10 (1) 0.23 %
19	https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/download/9454/5917	9 (1) 0.21 %
20	http://repository.unmuhjember.ac.id/14669/2/2.%20Abstract.pdf	9 (1) 0.21 %
21	https://fe.ummetro.ac.id/ejournal/index.php/JS/article/download/342/234	9 (1) 0.21 %
22	https://journal.unigha.ac.id/index.php/BIOMAFIKA/article/download/1767/1276	8 (1) 0.19 %
23	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/24741/1/Pengaruh%20Permainan%20Edukatif%20Barang%20Bekas%20Plastik%20pada%20Perkembangan%20Kreativitas%20Anak%20Usia%205-6%20Tahun%20di%20TK%20Islam%20Alimran%20Kota%20Makassar.pdf	8 (1) 0.19 %
24	https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1273140.pdf	6 (1) 0.14 %
25	https://www.academia.edu/58318259/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Scrapbook_Materi_Karangan_Deskripsi_Mata_Pelajaran_Bahasa_Indonesia_Kelas_III_Sekolah_Dasar	5 (1) 0.12 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Wuringga Lustia 1), Vevy Liansari *,2)

1)Program **Studi Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas** Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*lustiawuringga@gmail.com (vevyliansari@umsida.ac.id)

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

Keywords - Role Playing, speaking ability, Learning method

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

Kata Kunci - Role Playing, kemampuan berbicara Metode pembelajaran

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan dan perilaku, oleh karena itu merupakan upaya untuk meningkatkan perkembangan peserta didik agar mempunyai akhlak, kecerdasan, akhlak dan kemampuan yang baik[1]. Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di terapkan khususnya bagi peserta didik sekolah dasar, karena aktivitas berbahasa merupakan suatu simbol untuk memperoleh berbagai gagasan dan informasi[2].

1. Pembelajaran bahasa memiliki peran sangat penting bagi peserta didik karena, keterampilan berbahasa merupakan bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas kehidupan sehari hari. Dalam berbahasa Terdapat 4 aspek yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan aspek aspek tersebut memiliki tantangan dan kendala sendiri bagi peserta didik. Pasal 1 Undang- Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan, dan tidak diskriminatif. Pendidikan juga harus menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Berbagai upaya telah di lakukan pemerintah untuk meningkatkan Pendidikan di tanah air ini di antaranya yaitu pembaruan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran peningkatan kualitas guru dalam bentuk pembelajaran, dan berbagai inisiatif lainnya[3].

(Wothman 2006) menyatakan bahwa kesiapan anak anak untuk berinteraksi dengan orang dewasa berarti berkembangnya pemahaman mereka mengenai aturan aturan dan fungsi bahasa dengan orang dewasa akan menyediakan konsep, dalam hal ini peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar tentang bahasa dari lingkungan sekitar tempat tinggalnya[4].

1. Dengan belajar secara berbeda, yaitu untuk menciptakan pembelajaran bersumber pada metode pembiasaan dan kesenangan mereka menjadi semangat dan senang mengikuti pembelajaran. Untuk mencapai hal ini guru perlu mencari informasi tentang kondisi kondisi yang dapat memajukan kualitas. Namun saat ini masih banyak guru yang mengajar menggunakan model pembelajaran ceramah, mengajar berpatokan pada buku atau memberikan tugas dalam jumlah yang banyak sehingga berdampak pada buruknya pembelajaran dan menimbulkan siswa menjadi mudah bosan[5]. Seorang guru profesional harus mampu memilih dan menerapkan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pendidikan mata pelajaran di dalamnya.

Di sekolah dasar terdapat mata pelajaran yang bersifat eksak dan non eksak salah satu mata pelajaran yang bersifat non-eksak adalah bahasa Indonesia, yang berkaitan erat dengan interaksi dan komunikasi antarsesama. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif sudah sepatutnya guru mencari dan menggali informasi mengenai kondisi kondisi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar [6]. Dalam metode pembelajaran mempunyai langkah langkah terstruktur yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang tersusun menjadi suatu metode pembelajaran yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai[7].

Metode pembelajaran perlu dipahami bahwa guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dikelas adalah inti penyelenggara pendidikan yang di tandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan pengguna metode dan strategi pembelajaran semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru secara optimal dalam pelaksanaan menurut kemampuan guru. Kegiatan pembelajaran dikelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dengan optimal.

Di dalam metode pembelajaran terdapat elemen yang berupa sintak, prinsip sistem sosial. Menurut (Sanjaya 2010) menyatakan bahwa metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Ia menekankan bahwa pentingnya variasi dalam metode pembelajaran untuk menjaga motivasi siswa dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan [7]. Ada beberapa variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai panduan belajar untuk mengadaptasi bahan ajar dan kegiatan pembelajaran yang akan di selenggarakan oleh guru untuk menyesuaikan materi beserta langkah langkah kegiatan yang di susun oleh para guru. Salah satu cara belajar yang

efektif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran metode Role Playing atau disebut dengan bermain peran. Metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan dan rasa percaya diri siswa secara keseluruhan salah satunya yaitu yang dapat digunakan adalah Role Playing[8].

Metode pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar[5]. karenanya penggunaan metode pembelajaran Role Playing pada bahasa Indonesia dinilai efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran guna untuk tercapainya kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan sehingga akan menjadi kegiatan pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan dapat menguasai semua keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki. Dengan mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan peserta didik menguasai 4 keterampilan dalam berbahasa: yaitu ketrampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara[7]. Salah satu topik pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah wawancara Seperti yang dijelaskan dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru perlu memberikan suatu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dikarenakan peserta didik dapat memahami dan menggunakan bahasa adalah sebagai sarana alat untuk berkomunikasi baik secara tertulis maupun lisan.

Suatu kegiatan pembelajaran akan memiliki kualitas yang baik jika metode pembelajaran dapat memberikan hasil yang sesuai guna untuk mencapai tujuan pendidikan yang relevan. Metode pembelajaran adalah cara atau prosedur yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan untuk memfasilitasi proses belajar yang efektif. Metode pembelajaran mencakup berbagai pendekatan dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dan pendekatan yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi, mengembangkan keterampilan serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan[9].

George shaftel menyatakan bahwa Role playing merupakan bentuk metode pengajaran yang melibatkan peserta didik untuk memainkan suatu peran tertentu dalam suatu situasi. Dalam bermain peran siswa di tantang oleh pendidik untuk mendramatisasikan situasi yang problematis guna memecahkan masalah dalam berbagai permasalahan kehidupan. Metode pembelajaran bermain peran membimbing dan membantu peserta didik mengasah kemampuan berbicara dengan cara mensimulasikan situasi yang nyata melalui aktivitas bermain peran. Dengan menggunakan metode Role Playing peserta didik dapat didorong untuk bermain peran melalui dialog, dan dialog dapat meningkatkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi artikulasi atau menyampaikan gagasannya[10].

Tujuan yang diharapkan dari penerapan metode bermain peran adalah karena peserta didik dapat belajar bagaimana cara berkomunikasi secara efektif dan bagaimana memahami **dan menghargai perasaan orang lain, dan dapat belajar bagaimana tanggung jawab dalam mengambil keputusan secara spontan**, model ini juga mendorong kelas untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan metode Role Playing peserta didik dapat mempelajari nilai keyakinan dengan bermain peran dalam peran dan situasi yang berbeda. Metode pembelajaran Role Playing merupakan cara mendominasi imajinasi dan persepsi peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik dapat mengembangkan **imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan tokoh hidup maupun benda mati**. Saat metode Role Playing dapat diterapkan oleh lebih dari satu orang atau semua berdasarkan apa yang diajarkan[11].

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

Pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar dapat dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik **dalam berinteraksi dengan baik dan tepat baik** dalam percakapan lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia mencakup bahwa keterampilan berbicara meliputi 4 yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu dari keempat aspek yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara dalam **berbahasa yang sangat penting perannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang kritis dan kreatif adalah** keterampilan berbicara[12].

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

Keterampilan berbicara sangat penting bagi semua orang termasuk anak-anak Oleh karena itu, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan komunikasi yang perlu ditingkatkan oleh peserta didik. Permasalahannya adalah banyak peserta didik yang berdiam diri selama proses pembelajaran di kelas dibandingkan mengikuti pembelajaran di kelas dengan mengutarakan pendapat atau mengajukan pertanyaan[13].

Berbicara menurut Greene & petty (dalam tarigan 2008) menyatakan "bahwa dalam perkembangan bahasa anak, keterampilan menyimak muncul lebih awal dibandingkan keterampilan lainnya, pada tahap ini kemampuan berbicara mulai berkembang seiring dengan meningkatnya penguasaan kosakata yang diperoleh anak di lingkungan sekitarnya." Tarigan mengatakan bahwa "kemampuan berbicara berfungsi sebagai sarana untuk mengomunikasikan gagasan yang telah disusun dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan pendengar." Selain itu, berbicara juga mencerminkan karakter pembicara seperti ketenangan, kemampuan beradaptasi serta penguasaan situasi komunikasi. (Tarigan 2008) menyatakan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi lebih lanjut. (Tarigan 2008) menegaskan bahwa manusia sebagai makhluk sosial tindakan pertama paling penting adalah tindakan sosial [14].

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

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

Dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran, penting bagi peserta didik memiliki keterampilan berbicara yang baik karena peserta didik diminta untuk berimajinasi dan penghayatan saat memerankan tokoh **di depan kelas, dengan bermain peran** peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk berbicara[16].

Dengan demikian peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dan belajar secara nyata dan praktis hal ini akan membuat peserta didik merasa tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia. Ketika peserta didik memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, maka secara tidak langsung hal

tersebut dapat meningkatkan prestasi bahasa peserta didik dalam bahasa terutama keterampilan berbicara.

Berkaitan dengan pernyataan di atas pada kegiatan pembelajaran sekolah dasar berbicara merupakan salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan serta dikuasai secara utuh oleh siswa. Melalui keterampilan berbicara yang mampu dikuasainya peserta didik dengan baik dengan masyarakat di lingkungan mereka. Keterampilan berbicara dapat dikembangkan menjadi keterampilan berkomunikasi adalah satu keterampilan yang harus diberikan kepada setiap peserta didik[17].

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

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

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa melalui model Role Playing pada mata pelajaran IPA kelas V[1]. Penelitian yang di tulis oleh S.marita ulfah yang berjudul **"Keefektifan model pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan berbicara"** menunjukkan bahwa Role Playing dapat mengembangkan keterampilan berbicara terhadap siswa. Metode yang di gunakan dalam penelitian tersebut dengan menggunakan One group pre-test post-test. Dijelaskannya, bahwa hasil yang dilakukan dengan membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan bermain peran dan yang menerapkan metode pemberian tugas ini dapat di buktikan bahwa hasil tentang keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum di terapkan metode Role Playing tergolong tinggi[18].

Penelitian yang dilakukan oleh Citra putri rosdiana tentang menyelidiki Efektifitas metode bermain peran di kalangan siswa kelas 5, mengidentifikasi bahwa sebelum intervensi menunjukkan hasil rendah setelah menerapkan bermain peran dapat meningkatkan bermain peran dengan hasil yang cukup tinggi. Penelitian ini menekankan bahwa pentingnya melibatkan metode pengajaran dalam pendidikan[19].

Berdasarkan judul diatas dapat dirumuskan bahwa Apakah terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik kelas 4 sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran role playing Dengan demikian dapat disimpulkan **bahwa metode Role Playing dapat mempengaruhi peserta didik dalam keterampilan berbicara** dan juga metode Role Playing dapat di gunakan guru untuk **meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.**

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti di dalam penelitian ini menggunakan judul penelitian yaitu "Efektivitas Metode **Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara** Peserta Didik Sekolah Dasar"

1. II. Metode

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

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

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

Tes ini melibatkan dua tahap yaitu pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode Role Palying. Tes yang digunakan berupa soal yang meminta siswa untuk membuat teks wawancara.

Subjek penelitian merupakan sumber yang memberikan informasi tentang data atau hal hal yang diperlukan oleh peneliti[20]. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDN Jatikalang 1.

Teknik sampel yang paling tepat untuk penelitian ini adalah purposive sampling, yang memungkinkan peneliti memilih kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian ini mencakup observasi, pretest dan posttest keterampilan berbicara, memberikan penilaian keterampilan berbicara dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara menyeluruh dari awal hingga akhir pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah diterapkannya metode Role Playing. Pre-test dan Post-test dilakukan untuk mengevaluasi efektifitas metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara. Tes ini melibatkan dua tahap yaitu pre-test sebelum diterapkan metode Role Playing dan post-tes di lakukan setelah diterapkan metode Role Playing.

Skala penilaian menggunakan rubrik penilaian untuk memberikan skor kepada peserta didik berdasarkan kriteria tertentu, rubrik penilaian diisi oleh peneliti setiap sesi pembelajaran untuk menilai keterampilan berbicara peserta didik.

Teknik analisis data dengan menggunakan uji hipotesis, karena membandingkan dua kelompok antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan pre-test dan post-test. Sehingga teknik analisis data menggunakan Uji T Paired sample T test dan independent sample T test

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

Kelompok **Pre-Test Perlakuan Post - Test**

Eksperimental **X**

Kontrol -

1.

2.

3.

4.

5.

6. Tabel 1. : **Non-Equivalent Control Group Design.**

7. Keterangan :

8. Ye = Data hasil pretes kelas eksperimental
 9. Ye = Data hasil pretes kelas eksperimental
 10. YK = Data Hasil Pretes Kelas Kontrol
 11. YK = Data Hasil Pretes Kelas Kontrol
 12. X = Perlakuan Yang Di Berikan Pada Kelas Eksperimen

2. III. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Data dalam penelitian ini berupa hasil tes wawancara bahasa Indonesia peserta didik pada keterampilan berbicara yang diperoleh melalui penerapan metode pembelajaran Role Playing pada Pre-test dan Post-test. Berdasarkan hasil analisis deskriptif data tersebut disajikan dalam tabel berikut :

Tabel.2 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

SD	Kolmogorov-Smirnova		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Statistic	Sig.
nilai 1	,134 19	,200*	,961 19	,601
2	,215 16	,046	,945 16	,420

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

Gambar. 1 diagram batang uji normalitas

Gambar diagram batang diatas menunjukkan perbandingan distribusi nilai antara dua kelompok , yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. sumbu horizontal (x) menunjukkan kategori kelompok sedangkan sumbu vertikal (Y) menunjukkan rentang nilai siswa median dari kelompok 1 berada di sekitar nilai 70 nilai minimum berada pada kisaran 60, sedangkan nilai maksimum 83 distribusi nilai tampak lebih besar dibanding kelompok 2 yang menunjukkan nilai lebih tinggi. Sedangkan kelompok 2 median berada di sekitar 93 yang menunjukkan pencapaian nilai yang tinggi secara keseluruhan, nilai minimum mendekati 85 dan nilai maksimum mencapai hampir 98. Secara keseluruhan diagram batang menunjukkan bahwa kelompok 2 memiliki nilai akademik yang lebih tinggi dan lebih stabil dibandingkan kelompok 1. Perbedaan ini tampak baik dari nilai median maupun dari sebaran nilai yang lebih sempit dan terpusat di kisaran nilai tinggi. Sementara itu kelompok 1 menunjukkan variasi nilai yang lebih besar dan median yang lebih rendah.

Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic df1 df2 Sig.

nilai	Based on Mean	3,074	1	32	,089
	Based on Median	2,939	1	32	,096
	Based on Median and with adjusted df	2,939	1	28,603	,097
	Based on trimmed mean	3,247	1	32	,081

Tabel 3. uji homogenitas varians

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's test untuk mengetahui apakah data antar kelompok memiliki varians yang homogen. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,089, berdasarkan median sebesar 0,096 berdasarkan df sebesar 0,097, dan berdasarkan trimmed mean sebesar 0,081. Karena seluruh nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data antar kelompok memiliki varians yang homogen (tidak berbeda secara signifikan). Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t independen dan asumsi equal varians assumed

Descriptives

SKOR

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean	Minimum	Maximum	Lower Bound	Upper Bound
Kelompok 1	16	69,8750	5,86373	1,46593	66,7504 72,9996	60,00	82,00		
kelompok 2	16	91,7500	3,56838	,89209	89,8485 93,6515	84,00	98,00		
Total	32	80,8125	12,09489	2,13809	76,4518 85,1732	60,00	98,00		

Tabel 4 hasil uji hipotesis

Hasil analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui karakteristik nilai peserta didik dari masing-masing kelompok yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. statistik deskriptif ini mencakup jumlah sampel (N), nilai rata (mean) simpangan baku. Dari data diatas rata rata nilai kelompok 1 adalah 69,88 dengan simpangan baku sebesar 5,86 menunjukkan adanya variasi nilai yang cukup besar antar peserta didik nilai minimum yang diperoleh

adalah 60 sedangkan nilai maksimum mencapai 82. Interval kepercayaan mencapai 95 % untuk rata rata berada pada kisaran 66,75 hingga 73,00 yang berarti terdapat kepastian cukup tinggi bahwa nilai rata rata populasi kelompok 1 berada dalam rentang tersebut. Sedangkan kelompok 2 menghasilkan rata rata 91,75 yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok 1 simpangan baku sebesar 3,57 menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung homogen nilai terkecil adalah 84 sedangkan nilai tertinggi adalah 98 yang menunjukkan seluruh peserta berada pada rentang nilai tinggi interval yang diperoleh dari kelompok 2 95% berada pada kisaran 89,85 hingga 93,65 yang memperkuat bahwa secara populasi kelompok ini memiliki kecenderungan nilai yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif **dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara nilai rata rata kelompok 1 dan kelompok 2**, kelompok 2 tidak hanya memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi tetapi juga menunjukkan stabilitas nilai antar individu. Untuk mengetahui apakah **terdapat perbedaan yang signifikan antara** lain **kelompok 1 dan kelompok 2** , dilakukan uji -t dua sampel independent samples T-Test. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok 1 adalah sebesar 69,88 dengan simpangan baku 3,57. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai **t sebesar -12,274 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 30** dan nilai signifikansi (**Sig.2-tailed**) sebesar **0,000** karena **nilai** signifikansi < 0,05 maka **dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kelompok yang signifikan antara nilai kelompok 1 dan kelompok 2**. **Dengan demikian, hipotesis nol () ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai** siswa pada kelompok 1 dan nilai kelompok 2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Jatikalang 1 hal ini berhasil sebelum proses pembelajaran , peneliti terdahulu menyusun modul ajar yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta langkah-langkah pembelajaran (terdiri dari kegiatan pembuka atau pendahuluan kegiatan inti dan kegiatan penutup) selain itu peneliti juga mempersiapkan alat atau perangkat pembelajaran bahan bacaan yang sesuai dengan isi materi. Hal ini penelitian menunjukkan agar peneliti dapat memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran Role Playing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SDN Jatikalang 1

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode Role Playing terhadap kemampuan berbicara peserta didik sekolah dasar. Pada pertemuan pertama penelitian peserta didik diberikan perlakuan metode berupa metode diskusi untuk mengukur kemampuan awal peserta didik selanjutnya peneliti menyampaikan materi tentang wawancara menggunakan metode diskusi. Pada pertemuan kedua peneliti memberikan perlakuan berupa metode pembelajaran Role Playing untuk memotivasi peserta didik dan mengulas kembali pemahaman peserta didik. Selain itu peneliti memberikan Post-Test Dan Pre-test berupa soal project untuk mengetahui pencapaian keterampilan berbicara peserta didik kelas iv SDN Jatikalang 1. Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik sesuai tujuan yang telah disusun secara efisien. Temuan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Palying memiliki pengaruh yang signifikan **terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SDN** Jatikalang 1.

3. IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing, ditemukan adanya pengaruh terhadap keterampilan berbicara pada materi wawancara peserta didik kelas IV di SDN Jatikalang 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Plying dapat memberikn dampak positif terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SDN Jatikalang 1. Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan terdapat perbedaan hasil yang signifikan dalam ketemapulan berbicara peserta didik melalui metode pembelajaran role playing. Untuk peneliti selanjutnya menyarankan penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi atau lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.