

# The Influence of Role-Playing Methods on Elementary School Students Speaking Skills

## [Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar]

Bilqis Amira Maytarizma<sup>1)</sup>, Vevy Liansari<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
(10pt Normal Italic)

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
(10pt Normal Italic)

\*Email Penulis Korespondensi: vevyliansari@umsida.ac.id (wajib email institusi)

**Abstract.** This research aims to determine the effect of the role playing method on the speaking skills of class IV students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban. This type of research is experimental research, experimental design. The population in this study were all fourth grade students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Data collection techniques included observation, tests and documentation. Observation is used to obtain data on learning implementation using the role-playing method. Meanwhile, the test was used to measure the speaking skills of fourth grade students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Hypothesis testing was carried out using the results of a one-way paired samples t-test analysis (1-tailed) showing that there was a significant difference of  $p < 0.001$ . So it can be concluded that there is an influence of the role playing method on the speaking skills of class IV students at SD Muhammadiyah 9 Ngaban..

**Keywords** -Role Playing; Learning Methode; Speaking Kills

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 Ngaban. 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 SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan hasil analisis **paired samples t-test satu arah ( 1-tailed)** menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan  $p < 0,001$  Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

**Kata Kunci** - Bermain Peran; Metode Belajar; Keterampilan Berbicara

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah dasar tidak hanya diarahkan untuk melengkapi pengetahuan saja, namun sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan itu sangat erat sekali hubungannya dengan keterampilan yang lain. Pada aspek berbicara misalnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk berbicara secara efektif dan efisien untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, kritikan, dan pendapat dalam berbagai bentuk kepada lawan berbicara sesuai dengan konteks pembicaraan. Memiliki kemampuan berbicara merupakan anugerah bagi setiap manusia. Berkat kemampuan ini, setiap orang mampu komunikasi dengan orang lain. Objek yang disampaikannya pun beragam, dari sekedar menyampaikan informasi, meminta sesuatu, mengungkapkan keinginan dan perasaan, dan lain sebagainya sebagaimana keperluan masing-masing[1]

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan guru dalam mengajar supaya peserta didik mudah memahami apa yang disampaikan, selain itu agar peserta didik tidak mudah bosan dan bisa ikut aktif terlibat pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengaplikasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain. Metode pembelajaran yang digunakan pada setiap mata pelajaran berbeda-beda tergantung pada kreatif guru, tujuan yang ingin dicapai dan kesesuaian antara materi

dan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran.[2]

Ada banyak metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar .Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) diajarkan dari kelas satu sampai kelas enam. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menganut pembelajaran terpadu (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) yang diintegrasikan dalam suatu tema bersama dengan mata pelajaran lain.Salah satu keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik dimana pun berada. Terampil berbicara melatih dan menuntut anak didik untuk dapat komunikasi dengan siswa lainnya.Solusi yang diambil untuk menganggali permasalahan ini adalah dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Sedangkan,bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemerahan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyesuaian diri suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang sebagai media pengajaran dan metode pelatihan keterampilan tertentu. Berdasarkan kedua pendapat ini dapat disimpulkan bahwa, bermain peran adalah suatu cara untuk menguasai materi melalui pemerahan suatu tokoh sesuai kehidupan nyata manusia. Dalam melaksanakan metode pembelajaran bermain peran, guru perlu memperhatikan langkah-langkahnya dimana pembelajaran diawali dengan menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, kemudian memilih peran, menyusun tahapan-tahapan, menyiapkan pengamat, tahap pemerahan dan tahap diskusi [3]

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkan penggunaan metode bermain peran nilai rata-rata pretest sebesar 77,50, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 87,50 dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,005$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Pada penelitian selanjutnya oleh dengan hasil menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan bercerita isi dongeng pada siswa kelas IV SD MUHAMMADIYAH NGABAN Selanjutnya pada penelitian oleh menunjukkan hipotesis nihil ( $H_0$ ) di tolak dan Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima artinya ada pengaruh media wayang terhadap keterampilan berbicara pada anak usia dini kelompok B Fatahul Wardah Palembang. Pada penelitian yang dilakukan oleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, perkembangan anak setiap siklus mengalami kemajuan dalam mengekspresikan diri berbahasa yang didukung oleh faktor pemilihan tema dan sub tema yang dekat dengan keseharian anak.[4]

Berdasarkan masalah dan hasil kajian pustaka, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan metode bermain peran.

## II. METODE

Jenis penelitian ini adalah Pre Experimental design. Penelitian jenis Pre Eksperimen ini seringkali dianggap sebagai eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Metode penelitian pre-eksperimental design ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan.Bentuk desain yang digunakan oleh peneliti yaitu One Group Pretest Posttest Design yang mana sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu diberi tes awal (pretest) dan setelah diberi perlakuan juga di tes kembali dengan soal tes yang sama sebagai tes akhir (posttest).Dalam penelitian ini,proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik bercerita dengan menggunakan alat peraga buku cerita gambar seri dimana anak-anak dapat mendengarkan dan mencoba menggunakan gambar di saat bersamaan.Dengan mendengarkan dan melihat guru bercerita, diharapkan mampu mencertakan kembali isi cerita sebagai bentuk respon dan pengembangan kemampuan berbahasa.[5] Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif-eksperimen, dimana dalam prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu treatment(perlakuan) tertentu,serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti.[6] Untuk menguji hipotesis tersebut,peneliti perlu melakukan pengidentifikasi variabel-variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini.Pengertian kuantitatif itu sendiri ilmu dan seni yang berkaitan dengan tata cara (metode) pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi terhadap hasil analisis untuk bisa mendapatkan informasi untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi suatu treatment (X) dan diberi post-test (O)[7].Variabel independen ditunjukkan oleh treatment melalui bermain peran sedangkan variabel dependen adalah mengungkapkan kembali suatu cerita yang ditunjukkan oleh perbedaan hasil pretest dan posttest (O1 – O2)[7]

Berdasarkan rancangan metode penelitian,O1 adalah peserta didik di SD Muhammadiyah 9 Ngabean yang akan diberikan treatment berupa penerapan bermain permainan sehingga mengalami perubahan O2. Fokus penelitian adalah peningkatan keterampilan mengungkapkan kembali suatu cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bermain peran terhadap mengungkapkan kembali suatu cerita pada mata pelajaran[18] Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 9.Ngabean Penelitian ini peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Ngabean yang berjumlah 40 peserta didik.Sampel merupakan bagian dari populasi.Kalimat ini memiliki dua makna,yaitu (1)Semua unit populasi harus memiliki peluang untuk terambil sebagai unit sampel,dan(2)Sampel dipandang sebagai penduga populasinya atau sebagai populasi dalam bentuk kecil(miniatur populasi).Artinya besar sampel harus mencukupi untuk menggambarkan populasinya.[8] Sampel pada penelitian ini nahtu terdiri dari 4 kelompok yang dimana satu kelompoknya adalah 5 atau 6 peserta didik dimaksudkah untuk dijadikan objek penelitian dalam hal meneliti pengaruh bermain permainan terhadap keterampilan mengungkapkan kembali suatu cerita.[9]

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Heading number two

Prosedur penelitian ini dimulai dari pemberian pretest tanpa pemberian perlakuan dan pemberian posttest dengan perlakuan kepada peserta kelas IV SDN Muhammadiyah Ngabean 9. Hasil nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

		ANALISIS		
		DESKRIPTIF		
		Descriptives		
Pretest	Mean		Statistic	Std. Error
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46,43	4,207
	5% Trimmed Mean	Upper Bound	37,34	
	Median		55,52	
	Variance		46,03	
	Std. Deviation		47,50	
	Minimum		247,802	
	Maximum		15,742	
	Range		25	
	Interquartile Range		75	
	Skewness		50	
	Kurtosis		30	
Posttest	Mean		,228	,597
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	87,50	1,154
	5% Trimmed Mean	Upper Bound	83,15	
	Median		91,85	
	Variance		87,78	
	Std. Deviation		90,00	
	Minimum		56,731	
	Maximum		7,532	
	Range		75	
	Interquartile Range		95	
	Skewness		20	
	Kurtosis		15	

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, data **Pre-Test** memiliki rata-rata (mean) sebesar 46,43 dengan nilai tengah (median) 47,50. Penyebaran data ditunjukkan oleh str deviasi sebesar 15,742, dengan nilai minimum 25 dan maksimum 75, menghasilkan rentang (range) sebesar 50. Selain itu, interquartile range (IQR) sebesar 30 menunjukkan sebaran data di sekitar median. Nilai skewness sebesar 0,228 menunjukkan distribusi data sedikit condong ke kanan, sementara nilai kurtosis -1,195 mengindikasikan data lebih mendatar dibandingkan distribusi normal.

Sementara itu, data **Post-Test** memiliki rata-rata (mean) sebesar 87,50 dengan median 90,00. Str deviasi yang lebih kecil, yaitu 7,532, menunjukkan penyebaran data lebih kecil dibandingkan Pre-Test. Nilai minimum dan maksimum masing-masing adalah 75 dan 95, dengan rentang (range) sebesar 20 dan IQR sebesar 15. Distribusi data Post-Test cenderung condong ke kiri (skewness -0,551) dan memiliki kurtosis -1,135 yang juga menunjukkan distribusi lebih mendatar dibandingkan normal.[10]

Secara umum, terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata dan penyebaran antara Pre-Test dan Post-Test.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, data Pre-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,157 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,297 (Shapiro-Wilk), keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data Pre-Test berdistribusi normal. Sementara itu, data Post-Test memiliki nilai signifikansi sebesar 0,128 (Kolmogorov-Smirnov) yang juga lebih besar dari 0,05, tetapi pada Shapiro-Wilk memiliki nilai signifikansi 0,027 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, berdasarkan Shapiro-Wilk, data Post-Test tidak berdistribusi normal, sehingga uji non-parametrik mungkin lebih tepat digunakan untuk analisis data ini.[11]

Berdasarkan hasil analisis statistik pasangan sampel, rata-rata nilai **Pre-Test** adalah 46,43 dengan str deviasi 15,742, sedangkan rata-rata nilai **Post-Test** meningkat menjadi 87,50 dengan str deviasi 7,532. Jumlah sampel untuk masing-masing kelompok adalah 14 peserta. Str error mean untuk **Pre-Test** adalah 4,207, sedangkan untuk **Post-Test** adalah 2,013, yang menunjukkan bahwa penyebaran data pada **Post-Test** lebih kecil dibandingkan **Pre-Test**. Peningkatan signifikan pada rata-rata **Post-Test** menunjukkan adanya perubahan yang mencolok setelah intervensi dilakukan. Analisis lebih lanjut melalui uji statistik diperlukan untuk memastikan apakah perbedaan ini signifikan secara statistik.[13]

Setiap persamaan ditulis rata tengah dan diberi nomor yang ditulis di dalam kurung dan ditempatkan di bagian akhir margin kanan. Persamaan harus dituliskan menggunakan dalam MS Word atau Open Office, seperti contoh dalam Persamaan 1.[14]

$$(1) \frac{87,50}{46,43} = \frac{41,071}{-8,206}$$

Statistika deskriptif adalah metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu gugus data sehingga memberikan informasi yang berguna. Dalam statistika, untuk membuat sebuah data yang akurat dan dapat dipercaya dapat dilakukan sebuah observasi (pengamatan) secara langsung dan bertahap. Statistika dalam praktik, berhubungan dengan banyak angka hingga bisa diartikan numerical description. Perkembangan teknologi terutama di bidang komputer tentunya akan lebih banyak membantu dalam menyelesaikan perhitungan karena banyaknya angka yang mau dihitung atau diselesaikan, selain itu aplikasi yang dibuat juga berguna untuk mempercepat dan menghemat waktu apabila ingin melakukan perhitungan statistika ukuran keruncingan dan ukuran kemiringan dengan menggunakan perangkat lunak. Statistika deskriptif adalah metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu gugus data sehingga memberikan informasi yang berguna. Dalam statistika, untuk membuat sebuah data yang akurat dan dapat dipercaya dapat dilakukan sebuah observasi (pengamatan) secara langsung dan bertahap.[15]

## V. PANDUAN PENULISAN PERSAMAAN

Untuk data-data berkelompok, maka ratarata hitung (mean) dapat dihitung dengan rumus :

Keterangan :

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

= Rata-rata hitung (mean)

*f* = Frekuensi

*x* = Nilai tengah

(1)

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik di SDN Muhammadiyah 9 Ngabean dalam menceritakan kembali cerita rakyat memberikan pengaruh yang baik, dimana dapat meningkatkan keterampilan peserta didik khususnya dalam berbicara. Hal ini dapat dibuktikan melalui data analisis yang menunjukkan bahwa nilai pretest peserta didik lebih rendah dibandingkan nilai posttest, yang berarti bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menceritakan kembali cerita rakyat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya untuk semua pihak baik dari segenap jajaran ibu guru yang sudah senantiasa membimbing dan membantu peneliti untuk menyusun sekaligus menyelesaikan artikel ini dengan baik serta peserta didik yang sudah mau bekerja sama dan belajar bersama. Saya ucapkan banyak berterimakasih kepada kedua orang tua yang sudah senantiasa menjadi tempat keluh kesah dan sudah memberi kepercayaan penuh untuk saya, serta doa tulus yang tidak pernah terputus menjadi kekuatan yang tiada dual. Dan juga saya ucapkan Terima kasih kepada dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya dengan sabar dan teliti. Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang telah Ibu curahkan untuk membantu saya menyelesaikan penelitian ini. Semoga Allah selalu memberi kesehatan dan umur yang berkah tanpa doamu aku tidak bisa menjadi apa-apa. Untuk semua temanku yang sudah memberi dukungan serta semangat terbaik nya, sekaligus doa baik dari kalian semoga Allah membalas segala kebaikan kalian dan doa baik kembali kepada kalian.

## REFERENSI

- [1] S. M. Fakhrur, “Pemartabatan Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *Jurnal PGSD FKIP UAD*, vol. 3, no. 5, 2013.
- [2] S. Maharani, E. Sari, and P. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, “PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA,” vol. 8, no. 2, 2024.
- [3] J. Penelitian, D. Penalaran, H. P. Fisika, and U. Muhammadiyah Makassar, “PENERAPAN METODE EKSPERIMENT TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 TURATEA KABUPATEN JENEPONTO,” 2017, [Online]. Available: <http://journal.unismuh.ac.id/>
- [4] “BAB II LANDASAN TEORI.”
- [5] K. Berbicara *et al.*, “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan.”
- [6] O. : Kamsinah, “METODE DALAM PROSES PEMBELAJARAN: Studi tentang Ragam dan Implementasinya.”
- [7] “EKMA5311-M1”.
- [8] M. Martha Nainggolan Adelina Hasyim Mona Adha Penyunting and I. Suntoro FAKULTAS KEGURUAN DAN, “PENGARUH SIKAP KASIH SAYANG GURU TERHADAP PERILAKU SISWA BERBUDI PEKERTI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA PERINTIS 2 BANDAR LAMPUNG,” 2012.
- [9] N. Asyiah Siregar, N. R. Harahap, and H. S. Harahap<sup>3</sup>, “HUBUNGAN ANTARA PRETEST DAN POSTEST DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B DI MTS ALWASHLIYAH PANTAI CERMIN.”
- [10] U. Pendidikan, “Erlin Anindya Berliana Sutanto, 2023 EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN POLYA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIK SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SDN CILEGON IX.”
- [11] “PENGGUNAAN\_STATISTIK\_NON-PARAMETRIK\_DALAM\_PENELITIAN”.
- [12] “B A B V.”
- [13] A. Statistika and S. Deskriptif, “Pengertian Dasar dalam Statistika.”
- [14] S. Mahasiswa and D. Jabatan, “Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan.”
- [15] R. Candra, N. Santi, and S. Eniyati, “Implementasi Statistik dengan Database Mysql,” *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 20, no. 2, pp. 132–139, 2015.

### Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.