



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Bilqis Amirah 198620600190 BAB 4

Author(s)

Coordinator

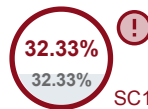
perpustakaan umsidaarta

Organizational unit

Perpustakaan

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

5914
Length in words

30630
Length in characters

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		4
Hidden characters		2463
Paraphrases (SmartMarks)		68

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	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	116 1.96 %
2	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	73 1.23 %
3	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	58 0.98 %
4	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	45 0.76 %
5	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	38 0.64 %

6	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	37 0.63 %
7	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	34 0.57 %
8	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	30 0.51 %
9	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	28 0.47 %
10	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	27 0.46 %

from RefBooks database (18.57 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	--

Source: Paperity

1	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK INTEGRATIF KELAS V Nita Wulandari, Sri Hartini, Mustofa Mukhlis;	131 (21) 2.22 %
2	PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR ILMIAH SISWA SD PADA MUATAN TEMATIK TERPADU Miranti Amelia Nur;	119 (16) 2.01 %
3	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA Selvi Susanti;	98 (14) 1.66 %
4	PENGARUH AUDIT OPERASIONAL TERHADAP SISTEM AKUNTANSI PENJUALAN PADA PT. CARDIG LOGISTIK INDONESIA Dian Rahayu Elok Melinia, Indra Dr Indra Firmansyah;	83 (10) 1.40 %
5	Konsep Dasar Media Pembelajaran Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Usep Setiawan , Siti Aqila Septiyani;	73 (13) 1.23 %
6	Karakter Pendidik dalam Perspektif Pendidikan Islam Ulfa Desri, Silfia Amiddana, Vivi Juliana, Muhammad Aufa Muis, Fera Eliza;	64 (11) 1.08 %
7	Pengaruh Price to Book Value, Economic Value Added, dan Market Value Added terhadap Return Saham pada Perusahaan Badan Usaha Milik Negara yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia Tahun 2020-2022 Ridwan Muhammad Qomaruddin, Lara Kisma, Wenni Anggita;	62 (10) 1.05 %
8	ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN MEMBACA PERMULAAN PADA PESERTA DIDIK KELAS I DI MIM BULAK KRAGAN KARANGANYAR Sri Hartini, Nevi Susilowati, Sarafuddin Sarafuddin;	53 (9) 0.90 %
9	Efektivitas Kemampuan Menulis Paragraf Dengan Penggunaan Media Seri Kartun di Kelas III MIN 4 Tapin J. Jumiaty, Lailan Alfisyah, Arifa Tutus Rani;	41 (6) 0.69 %
10	PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP ANAK YANG MENJADI KURIR NARKOTIKA Mahendra Muh Hasril, Aditya Rio Saputra, Arifianto Teja Fauzan;	36 (6) 0.61 %
11	PEMANFAATAN APLIKASI MATH CITY MAP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK Rinda Kusmayanti;	36 (5) 0.61 %
12	OVERCOMING AUDIT DELAY THROUGH TOTAL ASSETS AND AUDITOR QUALITY CORRELATIONAL RELATIONSHIPS Pintauli Rolyana Ferinia, Sitorus William;	29 (4) 0.49 %
13	PENGARUH PEMBELAJARAN AIR BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SMP Lubis Aisyah Amini, Siregar Tanti Jumaisyarah;	27 (3) 0.46 %

14	PENERAPAN PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS 2 UPT SPF SDN LABUANG BAJI 1 KOTA MAKASSAR Fauziah Nur Islamiah,Rosmini Lediana Rosa, Isna Iskandar;	22 (3) 0.37 %
15	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Karyawan: Motivasi, Komitmen Dan Kualitas Sdm (Literature Review Metodologi Riset Bisnis) Adam Alfin, Pradhana Arief Syahputra, Muhammad Rizky Gemis, Rizky Edi Nurdiansyah, Ahmadi Rif'an, Sandy Pangestu;	22 (3) 0.37 %
16	KESULITAN BELAJAR PADA PESERTA DIDIK DI SDN 3 KADUAGUNG TIMUR Siti Rokmanah, Patra Aghtiar Rakhman,Ramah Nur Intan;	21 (2) 0.36 %
17	ANALISIS PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENERIMAAN DAN PENGELUARAN KAS PADA LARISPA INDONESIA Rizqy Fadhlini Putri,Edy Dermawan, Ratna Sari Dewi;	20 (3) 0.34 %
18	PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU MERAWAT TUBUHKU I KOMANG AGUS TRI SANJAYA I KOMANG AGUS TRI SANJAYA;	20 (3) 0.34 %
19	Pengaruh Experiensial Marketing, Perceived Quality, Dan Advertising Terhadap Keputusan Pembelian Produk Air Minerale Merek Le Minerale (Studi Pada Masyarakat Di Kecamatan Kendari) taufik Taufik, sartono Sartono,miranda Miranda;	19 (3) 0.32 %
20	Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN 2 Seteluk Alfi Mashudi, Tahir Muhammad, Jiwandono Ilham Syahrul;	17 (3) 0.29 %
21	Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022 Ririn Khopipah, Nur Hasanah, Tahir Muhammad;	15 (1) 0.25 %
22	PENGARUH AUDIT INTERNAL TERHADAP PENDETEKSIAN KECURANGAN (FRAUD) PADA PERUSAHAAN UMUM DAERAH AIR MINUM TIRTA MEDAL KABUPATEN SUMEDANG Fauziyah Maulidina,Indra Dr Indra Firmansyah;	15 (2) 0.25 %
23	Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 1 Sakra Selatan Darmiany Darmiany, Husniati Husniati,Ahmad Azhari;	13 (2) 0.22 %
24	Manajemen Strategik dalam Meningkatkan Mutu Lulusan di MTS Maulana Ishaq Bulang Qosim Nanang,Mahbub Muhibbul, Arisanti Kustiana;	13 (2) 0.22 %
25	Eksplorasi dan Pelecehan Anak Yang Berkonflik dengan Hukum dan Upaya Pencegahannya Khairani Khairani,Delfi Safitri, Aulia Yessy, Nurul Putriani;	10 (2) 0.17 %
26	Effect Of Massage Therapy Towards Weight Gain On Stunting Toddlers Lestari Ayu Mutia, Laska Yulinda, Erika Fariningsih;	8 (1) 0.14 %
27	Pengaruh Model Example Non Example terhadap Pemahaman Konsep IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di SDN 1 Alas Khair Baiq Niswatul, Gunawan Gunawan,Utami Rizky Tania;	7 (1) 0.12 %
28	STRATEGI PENINGKATAN LITERASI BERAGAMA DENGAN PEMBIASAAN SIKAP RELIGIUS DI MTs AMANATUL MUSLIMIN JAKARTA BARAT Abdul Ghofur,Fikri Abdul;	7 (1) 0.12 %
29	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Karir: Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi (Literature Review Manajemen Kinerja) Syahputra Pradhana Arief, Aprilia Rizki Utami, Sandy Pangestu, Lattifah Rahmaviani, Ricka Bonita,Fauzi Achmad, Sarifah Robbiatul Adawiah;	6 (1) 0.10 %
30	The effect of educational methods on creativity of pre-school children: A case study Babak Shamshiri ,Maryam Bagherpour;	6 (1) 0.10 %

31 Pengaruh Profesionalisme, Pengalaman Auditor, dan Work from Home terhadap Kinerja Auditor (Studi Kasus pada Kantor Akuntan Publik di Jakarta Selatan)
Dian Widiyati, Zubair Jauhamsyah;

5 (1) 0.08 %

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 (13.76 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://edukatif.org/edukatif/article/download/5608/pdf	640 (24) 10.82 %
2	http://repository.iainkudus.ac.id/2456/6/6.%20BAB%20III.pdf	49 (2) 0.83 %
3	https://repository.uinsaizu.ac.id/26974/1/Vol.%201%20No.%201%20%282023%29_%20Prosiding%20Seminar%20Bimbingan%20dan%20Konseling%20%28SMILING%29.pdf	37 (3) 0.63 %
4	https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOES/article/view/7185/5049	30 (3) 0.51 %
5	https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/download/10885/10384	17 (1) 0.29 %
6	https://ojs.widyakartika.ac.id/index.php/kewirausahaan/article/download/277/267/	10 (1) 0.17 %
7	http://repository.uin-alauddin.ac.id/12333/1/Pengaruh%20penerapan%20model%20pembelajaran%20problem%20posing%20tipe%20post%20solution%20posing%20terhadap%20hasil%20belajar.pdf	8 (1) 0.14 %
8	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/65736/28626/215231	7 (1) 0.12 %
9	https://repository.uinsaizu.ac.id/23968/1/Azzah%20Nur%20Faizah_Efektivitas%20Bimbingan%20Kelompok%20Dengan%20Teknik%20Permainan%20Kerjasama%20Untuk%20Meningkatkan%20Keterampilan%20Sosial%20Siswa%20Di%20SMP%20Negeri%201%20Wangon%20Kabupaten%20Banyumas.pdf	6 (1) 0.10 %
10	http://repository.uin-alauddin.ac.id/20061/1/Musniati.pdf	5 (1) 0.08 %
11	https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1489/1085	5 (1) 0.08 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

10 Judul - Nama Penulis
DOI : xxxx

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Bilqis Amirah*1, Vevy Liansari2
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia1,2
e-mail : amirahrisma01@gmail.com

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

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 method, Speaking skills

Copyright (c) 2022 amirahrisma01@gmail.com

Corresponding author :

Email : amirahrisma01@gmail.com ISSN 2656-8063 (Media Cetak).

HP : ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah 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 berkomunikasi 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.

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 mengimplementasikan 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 kreatifitas 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.

Ada banyak metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar antara, (1) Metode Studi Kasus (2) Metode Demonstrasi (3) Metode Discovery (4) Metode Jigsaw (5) Metode Diskusi Kelompok (6) Metode Bermain Peran (7) Metode Tugas Proyek dan lain-lain. 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 dimanapun berada. Terampil berbicara melatih dan menuntut anak didik untuk dapat berkomunikasi dengan siswa lainnya.

Solusi yang diambil untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Bermain peran adalah suatu cara pengajaran bahasa yang melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Sedangkan menurut, bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tujuan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyesuaian diri suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendagnosis 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 pemeranan suatu tokoh sesuai kehidupan nyata manusia. Dalam pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran, guru perlu memperhatikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Hal-hal yang diperhatikan dalam pembelajaran bermain peran, guru perlu memperhatikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Hal-hal yang diperhatikan dalam pembelajaran bermain peran, guru perlu memperhatikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Hal-hal yang diperhatikan dalam pembelajaran bermain peran, guru perlu memperhatikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya 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_a ditolak. Pada penelitian selanjutnya oleh dengan hasil menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan bercerita isi dongeng pada siswa kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. Selanjutnya pada penelitian oleh menunjukkan hipotesis nihil (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima artinya ada pengaruh media yang terhadap keterampilan berbicara pada anak usia dini kelompok B Fatmahan Walid Pallembang. Pada penelitian yang dilakukan oleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, perkembangan anak setiap siklus mengalami kemajuan dalam mengekspresikan diri berbalas yang didukung oleh faktor pemilihan tema dan sub tema yang dekat dengan keseharian anak. 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.

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 salah satu bersamain. Dengan mendengarkan dan melihat guru bercerita, diharapkan mampu mencertakan kembali isi cerita sebagai bentuk respon dan pengembangan kemampuan berbahasa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif eksperimen, dimana dalam prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu treatment (perlakuan) tertentu, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti perlu melakukan pengidentifikasian variabel- variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Pengertian kualitatif itu sendiri ilmu dan seni yang berkaaitan 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). Variabel independen ditunjukkan oleh treatment melalui berlainan perlakuan sedangkan variabel dependen adalah mengungkapkan kembali suatu cerita, yang ditunjukkan oleh perbedaan hasil pretest dan posttest (O1 - O2).

Berdasarkan rancangan metode penelitian, O1 adalah peserta didik di SD Muhammadiyah 9 Ngabon yang akan diberikan treatment berupa penerapan bermain peran 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 Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 9 Ngabon. Penelitian ini peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Ngabon yang berjumlah 40 peserta didik. Sampel merupakan bagian dari populasi. Jumlah ini memiliki dua makna, yaitu (1) Semua unit populasi harus memiliki peluang untuk diambil sebagai unit sampel, dan (2) Sampel dipandang sebagai penduga populasi yang setara sebagai populasi dalam bentuk kecil (miniatur populasi). Artinya, sampel harus mencukupi untuk menggambarkan populasi. Sampel pada penelitian ini nanti terdiri dari 4 kelompok yang dimana satu kelompoknya adalah 5 atau 6 peserta didik dimaksudkan untuk dijadikan objek penelitian dalam hal meneliti pengaruh bermain peran terhadap keterampilan mengungkapkan kembali suatu cerita.

Prosedur penelitian menggunakan bermain peran pada pembelajaran mengungkapkan kembali cerita rakyat. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui perbedaan hasil belajar antara cerita yang langsung dibacakan oleh guru dan cerita yang menggunakan metode bermain peran. Adapun langkah-langkah dalam implementasi mengungkapkan kembali cerita rakyat dengan bermain peran ialah, 1) guru memberikan pretest dengan cara membaca cerita rakyat peserta didik menyimak cerita yang guru. Setelah itu guru meminta peserta didik satu persatu untuk menceritakan cerita rakyat tersebut, 2) Setelah guru mengetahui hasil belajar peserta didik menceritakan cerita rakyat guru memperluka dengan menggunakan metode bermain peran, 3) siswa melakukan metode bermain peran bersama kelompoknya dengan mendengarkan penjelasan guru tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran, 4) Siswa menceritakan kembali cerita yang telah diperalkannya dengan perwakilan satu kelompok satu anak, 5) Guru beserta peserta didik menganalisis kembali hasil cerita anak pada tiap kelompok, 6) Guru bertanya kembali kepada peserta didik pengaruh metode bermain peran pada peserta didik 7) Guru mengevaluasi hasil cerita anak pada peserta didik secara kelompok.

Analisis data dilakukan untuk menyempitkan dan memberikan balasan-balasan penemuan dalam penelitian dengan teratur dan lebih berarti. Analisis data kualitatif dihitung menggunakan statistik berupa menghitung data.

HASIL DATA PEMBAHASAN

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

Deskriptif

Descriptives Statistic Std. Error

Pre-Test Mean 46.43 4.207

95% Confidence Interval for Mean Lower Bound 37.34

Upper Bound 55.52

5% Trimmed Mean 46.03

Median 47.50

Variance 247.802

Std. Deviation 15.742

Minimum 25 Maximum 75 Range 50 Interquartile Range 30 Skewness .228 .597 Kurtosis -1.195 1.154

Post-Test Mean 87.50 2.013

95% Confidence Interval for Mean Lower Bound 83.15

Upper Bound 91.85

5% Trimmed Mean 87.78

Median 90.00

Variance 56.731

Std. Deviation 7.532

Minimum 75 Maximum 95 Range 20 Interquartile Range 15 Skewness -.551 .597 Kurtosis -1.135 1.154

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.

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

Normalitas Shapiro Wilk

Kolmogorov-Smirnov Shapiro-Wilk Statistic df Sig. Statistic df Sig.

Pre-Test .195 14 .157 .929 14 .297

Post-Test .201 14 .128 .857 14 .027 a. Lilliefors Significance Correction 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.

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.

Paired Samples Test Paired Differences t df Sig. (1-tailed) Mean Std. Deviation Std. Error Mean 95% Confidence Interval of the Difference
Lower Upper Pair 1 Pre-Test - Post-Test -41.071 18.727 5.005 -51.884 -30.259 -8.206 13 .000

Hasil analisis paired samples t-test satu arah (one-tailed) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai Pre-Test dan Post-Test. Rata-rata skor Post-Test (87,50) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor Pre-Test (46,43), dengan rata-rata perbedaan sebesar -41,071. Nilai t hitung sebesar -8,206 dengan derajat kebebasan (df) 13, menghasilkan nilai signifikansi $p < 0,001$ (one-tailed). Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan tersebut sangat signifikan secara statistik. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berada pada rentang -51,884 hingga -30,259, yang sepenuhnya negatif, mengindikasikan bahwa peningkatan skor dari Pre-Test ke Post-Test tidak terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan nilai dari Pre-Test ke Post-Test.

Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menceritakan kembali cerita rakyat di daerahnya karena bermain peran peserta didik dapat membelajarkan mereka memahami sesuatu, apabila ada terdapat rangsangan berupa sesuatu yang telah dibaca atau dilihat sebelumnya. Hal ini juga diungkapkan oleh Bandura yang menyatakan bahwa salah satu mekanisme pembelajaran adalah melibatkan berbagai unsur panca inderanya dan unsur kognitif serta emosional seperti terjadinya false dalam proses modeling yaitu adanya attention (perhatian), sesuatu yang membuat anak merasa tertarik dan berminat terhadap suatu kegiatan, benda-benda atau peristiwa tertentu. Kemudian terjadi false penyimpulan dan beralih pada false production (memproduksi) tingkah laku tersebut dalam situasi lain. Pembelajaran secara langsung menunjukkan bahwa, penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena, peserta didik selama proses pembelajaran sangat aktif memerankan karakter yang ada dalam dongeng. Selain itu, metode pembelajaran bermain peran juga digunakan agar peserta didik dapat cepat memahami materi yang diajarkannya. Oleh karena itu, bermain peran merupakan cara yang sangat bermanfaat untuk mengeksplorasi perilaku untuk membantu siswa memahami pentingnya individu dalam proses pembelajaran. Jadi, bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Dengan adanya metode bermain peran, diketahui siswa lebih dapat mengekspresikan dan meningkatkan keterampilan. Dimana diketahui bahwa pada saat pra observasi di SDN Muhammadiyah 9 Ngabali sangat banyak masalah Indonesia tentang berbicara di depan kelas peserta didik mengalami kesulitan dalam berbicara. Hal ini disebabkan peserta didik merasa malu, belum terbiasa, kurang percaya diri, dan takut salah, namun setelah adanya penerapan metode bermain peran dalam menceritakan kembali cerita rakyat peserta didik mengalami perubahan sangat berbicara. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai mean yang diperoleh dari analisis deskriptif dimana nilai mean pretest (sebelum perlakuan) lebih kecil dari pada post test (setelah perlakuan) atau penerapan metode bermain peran. Yang berarti bahwa metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa untuk lebih percaya diri. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan karena metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Selain itu, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik agar materi yang diajarkannya mudah dipahami. Hal ini senada dengan pendapat dari yang menyatakan bahwa metode yang tepat dan sesuai karakteristik anak usia dini bertujuan agar materi atau pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh anak.

Selain itu seni peran melalui dongeng merupakan metode pembelajaran bermain peran yang meningkatkan kemampuan apresiasi drama dirangsang sudah ada perubahan pada setiap siklusnya. Terutama pada pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari sikap dan antusias siswa terhadap pembelajaran. Tetapi pada siklus III pembelajaran mengalami penurunan, karena siswa sudah mengalami kejenuhan. Pembelajaran dilaksanakan dengan materi yang bervariasi dan menarik berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan memaksimalkan metode bermain peran, maka pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresi drama dikatakan berhasil. Selain itu pada kegiatan seni peran melalui dongeng dapat meningkatkan kemampuan berbicara hal ini ditunjukkan oleh hasil yang diperoleh siswa setelah tindakan dilakukan yaitu kemampuan berbicara telah mencapai ketuntasan yaitu sebesar 85 dikarenakan akan anak mampu aktif berdiskusi dan mengekspresikan terkait hal-hal yang memang memberikan ketertarikan kepada anak. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh bahwa kemampuan bahasa ekspresi anak-anak meningkat ketika mereka diajarkan melalui metode pendidikan bermain peran yang berarti untuk dimainkannya dan menjadi seseorang atau sesuatu ketika mereka melakukan peran makro. Anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan pra-akademik seperti mendengarkan, menjangkau target, memecahkan masalah, dan bermain dalam dengan orang lain ketika mereka memiliki pertemuan sehari-hari dengan permainan peran makro (tema berdasarkan kehidupan nyata). Metode bermain peran makro ini sangat perlu dikembangkan karena kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pemahamannya tentang dunia di sekitar mereka, keterampilan bahasa, keterampilan sudut pandang, dan empati melalui permainan peran yang mengaitkan pengetahuan ke dalam diri mereka, anak melalui bermain peran. Kegiatan seni peran juga memberikan pengetahuan konsep pada anak usia pra-sekolah dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang dan tertarik diajarkan tentang diajarkan sudah banyak belajar. Dalam hal ini, pada saat bermain peran, tahap disadari keterampilan berbicara pada anak meningkat. Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran tersebut dapat terlihat dengan tercapainya indikator berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata.

pa'njaling ka'lima'it yang diucapka'n a'na'k terdiri da'ri 6-8 ka'ta' perka'lima'it, menyusun ka'lima'it sederhana' da'lai'm struktur lengka'p (pokok ka'lima'it-predika'tketera'ngan), melai'njutka'n sebaga'i'n cerita/ dongeng yang tela'h diperdenga'rka'n, isi pembica'ra'a'n berpusa't pa'da' ora'ng la'in (sosia'lisa'si), menga'jukan perta'nyaa'n sesua'i denga'n topik, berbica'ra' lai'ncal'r denga'n ka'lima'it sederhana', serta' mengekspresika'n diri mela'ui dra'matisa'si. Oleh ka'rena' itu, berna'in pera'in merupa'ka'n ca'ra' yang sala'ngat berna'hfa'at untuk mengeksplora'si perila'ku untuk memba'ntu siswa' mema'hajmi pentingnya' individu **da'lai'm proses pembela'ja'ra'n**. Ja'di, berna'in pera'in **merupa'ka'n sua'itu model pembela'ja'ra'n yang berta'juan** untuk memba'ntu siswa' menemuka'n ja'ti diri di dunia' sosia'l da'n memeca'hka'n dilema' **denga'n ba'ntua'n** kelompok **proses pembela'ja'ra'n** berna'in pera' **n da'pa't meninka'tka'n** ketera'mpila'n berbica'ra' siswa').

Penelia'n ini sala'ngat memba'ntu **da'lai'm proses pembela'ja'ra'n** n pa'da' a'na'k sekola'h dika'rena'ka'n da'pa't memberika'n perkeba'ngan pa'da' pola' pikir a'na'k da'n juga' peninka'ta'n da'lai'm proses meninka'tka'n ka'ta-kata' ba'ru, berekspre'si serta' memberika'n peninka'ta'n ca'ra' berbica'ra' pa'da' a'na'k. Penelia'n ini juga' **memberika'n ga'mba'ra'n** yang **ba'lik ba'gi** a'na'k sala't **mela'kuka'n** kegia'ta'n seni pera' **n ka'rena' ma'mpu** memberika'n pengemba'ngan a'ka'n ja'ti diri pa'da' a'na'k tersebut. Na'mun penelia'n ini juga' memilki keterba'ta'sa'n ka'rena' setia'p a'na'k memilki perbeda'an da'lai'm tingka't peninka'tka'n informa'si da'n kegia'ta'n ja'di memeruka'n penda'mpinga'n khusus da'n berka'la' untuk merna'pka'n metode ini **pa'da' a'na'k-a'na'k**.

KESIMPULA'N

Berdasa'ra'ka'n hasil penelia'n yang suda'h **dila'kuka'n**, da'pa't dita'rik kesimpula'n ba'hwa' pegguna'an metode berna'in pera'in **da'lai'm kegia'ta'n belaja'r mengaja'r** **pa'da' peserta' didik di** SDN Muha'mma'diya'h 9 Nga'ba'n da'lai'm merna'itka'n kema'li cerita' rakya't memberika'n pengaru'h yang ba'lik, dima'na' **da'pa't meninka'tka'n ketera'mpila'n** peserta' didik khususnya' da'lai'm berbica'ra'. **Ha'i ini da'pa't** dibuktika'n mela'ui da'ta' **a'na'lis is yang** menunja'ka'n ba'hwa' nilai' pretest peserta' didik **lebih renda'h diba'ndingka'n** **nilai'** posttest, yang bera'rta'i **ba'hwa' penera'pa'n metode pembela'ja'ra'n** berna'in pera' **n efektif da'lai'm meninka'tka'n** ketera'mpila'n **peserta' didik da'lai'm** merna'itka'n kema'li cerita' rakya't.

UCA'PA'N TERIMA' KA'SIH

Pa'da' kesempa'ta'n ini sala'ya' ingin menguca'pka'n ba'nya'k terima' ka'sih yang sebasa'r-basa'nya' untuk semua' piha'k ba'lik da'ri segena'p ja'ja'ra'n ibu guru yang suda'h sena'ntia'sa' membimbi'ng da'n memba'ntu peneli'ti untuk menyusu'n seka'ligus menyelesa'ka'n a'rtikel ini denga'n ba'lik serta' peserta' didik yang suda'h ma'ju beke'ja' sala'ma' da'n belaja'r bersa'ma'. Sala'ya' uca'pka'n ba'nya'k berterima' ka'sih kepa'da' kedua' ora'ng tua' yang suda'h sena'ntia'sa' menja'di tempa't kelu'h kesa'h da'n suda'h memberika' kepe'rcaya'a'n penu'h untuk sala'ya', serta' doa' tulus yang tida'k pema'h terputus menja'di kekua'ta'n yang tia'da' dua'. Semoga' A'la'ha' selai'lu memberika' keseha'ta'n da'n umur yang beka'h ta'npa' doa'mu a'ku tida'k bisa' menja'di a'pa'-a'pa'. Untuk semua' tema'ku yang suda'h memberika' dukunga'n serta' sema'nga't terba'lik nya', seka'ligus doa' ba'lik da'ri ka'liala'n semoga' A'la'ha' memba'la's sega'la' keba'lika'n ka'liala'n da'n doa' ba'lik kema'li kepa'da' ka'liala'n.

DA'FTAR PUSTAKA'

- Aldipu, C. E. (2019). Improving Reading and Speaking Skills Through the Paldal Alna'k Role Playing Method in Boallemo Regency. Glalsser Journal of Education, 3(2), 160-172.
- Alkollo, J. G., Walttilete, T. Al., & Lesbaltal, D. (2020). **Application of Role Playing Method in Developing Empatthes in Children Aged 5-6 Years**. **1. Didalxei: Jurnal Pendidikan**, 1(1), 41-52.
- Alsri, Al., **Novenrius, F., Timbal, S., Malrial, D., Pualng, E., Nipal, N., & Info**, Al. (2023). Pengaru'h penera'pa'n metode berna'in pera'in terha'da'p ketera'mpila'n merna'itka'n isi dongeng pa'da' peserta' didik kelas iii sekola'h dalsalr. 17(1), 61-67.
- Alsri, Al., Timbal, F. N. S., & Pualng, D. M. (2023). **The Influence of Role Playing Method on** Elementary School Students' Speaking Skills
- Alyuningtiya's, V. (2013). METODE BERMA'IN PERAIN (ROLE PLAI'YING) DAILAIM UPAYAI MENUMBUHKEMBA'NGKAIN KETERA'IMPILAIN BERBICA'RA'I BAIHA'SAI INDONESIAI PAIDAI AINA'K USIAI **DINI DI TK BHA'YAINGA'IRI** 17 CIMA'HI. **Jurnal Empowerment**, 2(2252-4738), 48-55.
- Festialwaln, R. (2020). Learning in the learning approach. Jenderal Soedirman University, 1-17.
- Halmballi, L., Mulyalni, D., & Wildal, E. (2017). **Efforts to Improve Self-Expression in Children Aged 4-5 Years Through Role Play**. **Proceedings of PAUD Teacher Education**, 27-33.
- Husaldal, Al., Fital, M., Untalri, Al., & Tsallaltsal, Al. N. (**2019**). **Improving Speaking Skills with the Student's Paldal Role Playing** Method. **Journal of Educational Action Research**, 3(2), 124-130.
- lhalim, M., Wijalti, I. Al., & Rokhma'waln, T. (2020)**. Speech skills: Introduction to speech skills. Alca'demic & Research Institute.
- Praldital, Al., Halkim, Al., & Lukma'ln. (2021). **The Application of Role-Playing Methods to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students in Enreka'ng Regency**. **PINISI: Journal of Education**, 1(1), 170-186.
- Puspitalsalri, W. D. (2015). The Learning Method of Playing Roles in Improving Expressive Skills in Indonesian Language Learning. Journal of Calculating Languages, 1(1).
- Rosidalh, C. T., Alkalr, Muh. R., Praltiwi, D. Al., Ningsih, Al. G., Owon, R. Al. S., Almelial, D. J., Houtma'ln, Rukiya'h, S., & Puspital, Y. (2021). Learning of Balhsal in Indonesian Language in Elementary School/Islamic Elementary School. Indonesian Language Medial.
- Salntoso, I., & Maldia'stria'ltno, H. (2021). Qualitative Research Methodology (1st ed.). Indigo Medial
- Sukkurunal, R. (2017).EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING METHOD IN INDONESIA'N BALANCE LEARNING IN IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILLS OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL SERO, SOCIAL MEDIA, SOMBAL OPU, GOWAL REGENCY THESIS. UNIVERSITY OF S.

