

Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V

Sdn Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan

Sasmitha Ayu Fitrianti¹⁾, Yulianti²⁾, Arief Rahman Hakim³⁾

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

e-mail¹⁾: sasmithaayu10@gmail.com

e-mail²⁾: yulianti@unikama.ac.id

e-mail³⁾: ariefrahmanhakim@unikama.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of role playing models on the speaking ability of the fifth grade students of Grati 2 SDN Grati Subdistrict, Pasuruan Regency.

This research uses quantitative methods, this type of research is an experimental quasi experimental design. The population in this study were grade V students of Grati 2 Elementary School in Grati sub-district, amounting to 40 students with 2 classes, namely the VA class of 20 students and the VB class of 20 students. Data collection methods include interviews, questionnaires, and documentation. The test instrument for the questionnaire is the validity test and the reliability test. Data analysis test consists of normality test, homogeneity test and hypothesis test. Hypothesis testing in this study uses the t test (t-test).

The results showed that there was an influence of the use of role playing models (Role Playing) on the speaking ability of the fifth grade students of Grati 2 SDN Grati Subdistrict, Pasuruan Regency. With the average pretest score in the experimental class 67.25 and the control class 62.5. While the posttest mean score in the experimental class was 80.75 and the control class was 73.25. Analysis of the data of the two classes using the t test (t-test) obtained the results of significance (sig) of 0.645 < 0.05 then stated H_a was accepted and H_o was rejected. This shows that there is an influence of role playing models (Role Playing) on the speaking ability of grade V students of SDN Grati 2, Grati Subdistrict, Pasuruan Regency. The suggestion in this study is that teachers are expected to be able to apply innovative learning models such as role playing learning models that students can achieve KKM (minimum completeness criteria).

Keywords : Role Playing, Speaking Ability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SDN Grati 2 kecamatan Grati yang berjumlah 40 siswa dengan jumlah 2 kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 20 siswa dan kelas VB yang berjumlah 20 siswa. Metode pengumpulan data diantaranya menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Uji instrumen untuk angket adalah Uji validitas dan uji reliabilitas. Uji analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan. Dengan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 67,25 dan kelas kontrol 62,5. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen 80,75 dan kelas kontrol 73,25. Analisis data kedua kelas menggunakan uji t (*t-test*) diperoleh hasil signifikansi (sig) sebesar 0,645 < 0,05 maka dinyatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan. Saran dalam penelitian ini adalah guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran bermain peran (*role Playing*) siswa bisa mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal).

Kata Kunci: *Bermain Peran, Kemampuan Berbicara*

PENDAHULUAN

Seseorang yang terlahir normal tidak akan pernah lepas dari berbicara, sebab berbicara adalah suatu bawaan yang tertanam sejak kecil. Dengan berbicara kita bisa berkomunikasi dengan seseorang. Sedangkan menurut Tarigan (2017: 225) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan hasil observasi pada hari sabtu tanggal 20 Juli 2019 di SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara, pada materi yang bertemakan Organ Gerak Hewan dan Manusia tema 1 subtema 2 pembelajaran 1, yakni siswa masih 70% mengalami kesulitan dalam berbicara ialah kurangnya percaya diri. Karena selama ini siswa masih belum percaya diri berbicara di depan kelas. Hal ini ada beberapa faktor lain yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran kemampuan berbicara karena disebabkan kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa merasa malas, jenuh, dan cenderung untuk bermain dengan temannya. Dan hal ini, dapat disimpulkan bahwa siswa kurang tertarik pada pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya model bermain peran (*role playing*) maka proses pembelajaran akan lebih efektif apabila guru menerapkan sebuah model pembelajaran. Miftahul (2013: 115)

Berdasarkan masalah diatas peneliti juga melihat dari beberapa Penelitian sebelumnya yang meneliti tentang pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 42 Pontianak Kota. Berdasarkan hasil analisis data, bahwa pada kelas kontrol sebesar 53,61. Hasil perhitungan *effect size* data kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh *Effect size*= 3,27 dengan kategori tinggi, berarti memberikan pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 42 Pontianak Kota. Maria Leni (2014)

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif yaitu dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian.

Tujuan untuk mengetahui pengaruh model bermain peran (*Role Playing*) terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati 2 Kabupaten Pasuruan. peneliti menggunakan desain *quasi eksperimen*. Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (acak).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 40 siswa. Sehingga sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi siswa kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati yang berjumlah 40 siswa

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara adalah wawancara dan tes. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa (*observasi awal*) dan kemampuan sesudah diberikan perlakuan (*observasi akhir*).

Sebelum data digunakan untuk penelitian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Menurut Arikunto (2010:211) validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk melihat apakah validitas butir yang dinyatakan layak (valid atau tidak) dilakukan dengan perhitungan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka data dikatakan valid.

Instrumen reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi diberikan awal pembelajaran dan akhir pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pada saat proses pembelajaran berupa foto.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Semua uji ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Uji normalitas dilakukan dengan cara statistik chi-kuadrat dengan taraf signifikan 0,05. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan homogen atau tidak. Untuk menguji hipotesis digunakan uji t. Uji t yang digunakan yakni uji t (*Independent Sample t Test*). Tujuan pengujian ini untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok, apakah secara signifikan kedua kelompok tersebut memiliki kesamaan atau tidak.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis bahwa data untuk *posttest* diperoleh $\text{sig} = 0,645$, karena nilai signifikansi $0,645 > 0,05$ maka varians datanya diasumsi sama. menghasilkan nilai signifikan sebesar $\text{sig} (2\text{-tailed})$ diperoleh sebesar 0,000. Hasil data *posttest* tersebut dinyatakan ada pengaruh. Hal ini sesuai dengan kriteria dari *SPSS 16.0 For Windows* jika nilai signifikan $0,00 > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan h_a diterima dan h_o ditolak. Sehingga terdapat pengaruh model bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data bahwa pembelajaran model bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum adanya perlakuan (*pretest*) sebesar 62,5 pada kelompok kontrol dan 67,25 pada kelompok eksperimen. Sedangkan rata-rata kemampuan berbicara siswa setelah adanya perlakuan (*posttest*) yaitu pada proses pembelajaran kelompok eksperimen dengan menerapkan model bermain peran sebesar 80,75 pada kelompok kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional sebesar 73,25. Dan rata-rata angket kemampuan berbicara siswa kelas V dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan yaitu sebesar 75,80 pada kelompok kontrol dan 80,25 pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis ada pengaruh pada proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa di kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran di kelas eksperimen, siswa kelas VA terlihat antusias dan aktif saat pembelajaran menggunakan model bermain peran. Model Bermain Peran (*Role Playing*) adalah model yang mengajarkan siswa belajar sambil bermain. Model ini adalah sebuah permainan yang memperagakan dalam skenario yang sudah di sediakan oleh guru. Sehingga menjadi siswa lebih aktif dan tidak merasa jenuh. Hal ini sesuai dengan pendapat (Tarigan, 2010) . Model bermain peran dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat (Uno B. Hamzah, 2008) bahwa model pembelajaran bermain peran juga bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dalam lingkungan sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Dengan menggunakan model pembelajaran di kelas eksperimen, proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh, yaitu kelas eksperimen 67,25 dan kelas kontrol 62,5. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh, yaitu kelas eksperimen 80,75 dan kelas kontrol 73,25. Hal ini diperkuat dengan hasil uji t (*t-test*) yang nilai signifikansi (sig) sebesar $0,645 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh penggunaan model bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Grati 02 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti akan menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah diharapkan dapat dijadikan sebagai perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

2. Bagi Guru diharapkan dapat digunakan guru sebagai acuan agar menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).
3. Bagi Peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Miftahul, H. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur. 2017. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa, Bandung.
- Uno, Hamzah. B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara