

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S-1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

Juwita Ariyanti
NIM. 2021A1H219P

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
07 Juli 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 08048501


Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi**



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Juwita Ariyanti telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

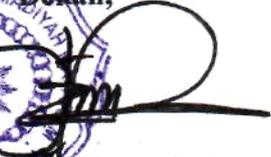
05 Februari 2024

Dosen Penguji

1. **Haifaturrahmah, M.Pd** (Ketua) (.....) 
NIDN. 08048501
2. **Arpan Islami Bilal, M.Pd** (Anggota) (.....) 
NIDN. 08060668101
3. **Baiq Desi Milandari, M.Pd** (Anggota) (.....) 
NIDN. 0808128901

**Mengesahkan
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Juwita Ariyanti
Nim : 2021A1H219P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar Skripsi yang berjudul *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023* adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 05 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,


Juwita Ariyanti
NIM. 2021A1H219P



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juwita Ariyanti
NIM : 2021A1H219P
Tempat/Tgl Lahir : Nbonggu, 07 Juli 1997
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 337 745 020
Email : juwitaariyantianifin@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa
Kelas IV SDN 3 BATU KUMBUNG

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 47%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 22 Maret 2024

Penulis

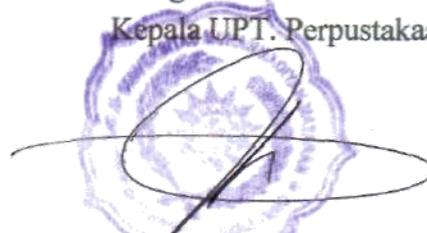


Juwita Ariyanti

NIM. 2021A1H219P

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juwita Ariyanti
NIM : 2021A1H219P
Tempat/Tgl Lahir : Ntonngu, 07 Juli 1997
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : juwitaariyantiarifin@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa
Kelas IV SDN 3 BATU KUMBUNG

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

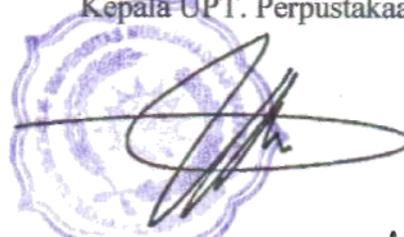
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 22 Maret 2024
Penulis



Juwita Ariyanti
NIM. 2021A1H219P

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

*“jika kamu terjatuh karena manusia, maka bangkitlah karena Allah”
”Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa
kebersamaan dan tidak ada kemudahan tanpa doa”*



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur alhamdulillah kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah rezeki dan semua yang saya butuhkan. Allah SWT sutradara terhebat.
2. Kedua orang tuaku tercinta (Junari dan Arifin) motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakanku, menyayangiku serta mendukungku. Terima kasih banyak tak terhingga atas semua pengorbanan dan kesabaran sampai kini. Semoga mama dan bapak diberi kesehatan, keberkahan dan rezeky dari Allah SWT *amin.
3. Saudara kandungku (Iwan Samudra) terima kasih atas semangat dan motivasi ditengah perjuangan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga tiap hari selalu di masakin tiap saat di gedor pintu kamar buat bawa masuk sepiring nasi, sepiring buah yang sudah dikupas dan 1 gelas susu dan aku yang tinggal makan, karena dalam hal ini kita kebalik hehehe.
4. Diri sendiri yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya bakal selesai pada waktunya.
5. Untuk sahabat-sahabatku yang memberikan dorongan, motivasi, canda dan tawa selalu. Sahabat masa kuliahku anggota kos seganteng (fani, uci, ayu, kiki, fatur, dila, wulan, tuti dan arfa), anggota grub buronan mertua dan anggota grub COS. Terima kasih untuk semua yang telah menjadi sahabat serta keluarga selama di rantauan.
6. Seluruh keluarga besar SDN 3 Batu Kumbang, tempat belajar bagaimana mengaplikasikan ilmu yang saya miliki. Terima kasih atas dukungan, do'a serta dorongan yang diberikan.
7. Member BTS, Kim Namjoon, Kim Soekjin, Min Yoongi, Jun Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyuhn dan Jeon Jungkook. Yang selalu memberiku hiburan, menjadi moodbooster setiap saat, memberiku inspirasi dan semangat melalui karya-karyanya sehingga saya mampu melewati masa skripsi ini.

Mataram, 05 Februari 2024
Yang membuat pernyataan,

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram dan selaku dosen pembimbing pertama
4. Bapak Syafrudin Muhdar, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua serta dosen pembimbing akademik
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah
6. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, Oktober 2023

Penulis,

Juwita Ariyanti
NIM.2021A1H219P



JUWITA ARIYANTI, 2021A1H219P. Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan berbicara Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbung Tahun Pelajaran 2022/2023, **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram**

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd
Pembimbing II : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbung Tahun Pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment design* dengan *two Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa IV SDN 3 Batu Kumbung yang berjumlah 40 siswa dengan penjabaran siswa kelas IVA memiliki siswa yang berjumlah 20 dan kelas IVB memiliki siswa dengan jumlah 20. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa Ada pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbung Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dar hasil perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu pada keterampilan berbicara diperoleh nilai t_{hitung} 8,821 dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, Model Pembelajaran

JUWITA ARIYANTI, 2021A1H219P. The Effect of Role Playing Model on Students' Speaking Skills at the Fourth Grade of SDN 3 Batu Kumbang in Academic Year 2022/2023. Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Haifaturrahmah, M.Pd

Second Supervisor : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the role-playing model on the speaking skills of fourth-grade students at SDN 3 Batu Kumbang Academic Year 2022/2023. This research is a quasi-experimental study with a Two-Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study consisted of 40 students from class IV at SDN 3 Batu Kumbang, with 20 students in class IVA and 20 students in class IVB. Data collection techniques used were observation and documentation. Data analysis was performed using the Independent Sample T-Test formula. Based on the analysis results, it is concluded that there is an influence of the role-playing model on the speaking skills of fourth-grade students at SDN 3 Batu Kumbang Academic Year 2022/2023. This can be seen from the results of hypothesis testing conducted by the researcher based on the comparison of t-values with the t-table, where in speaking skills, a t-value of 8.821 was obtained at a 5% significance level, leading to the rejection of H_0 .

Keywords: Role Playing Model, Speaking Skills, Learning Model

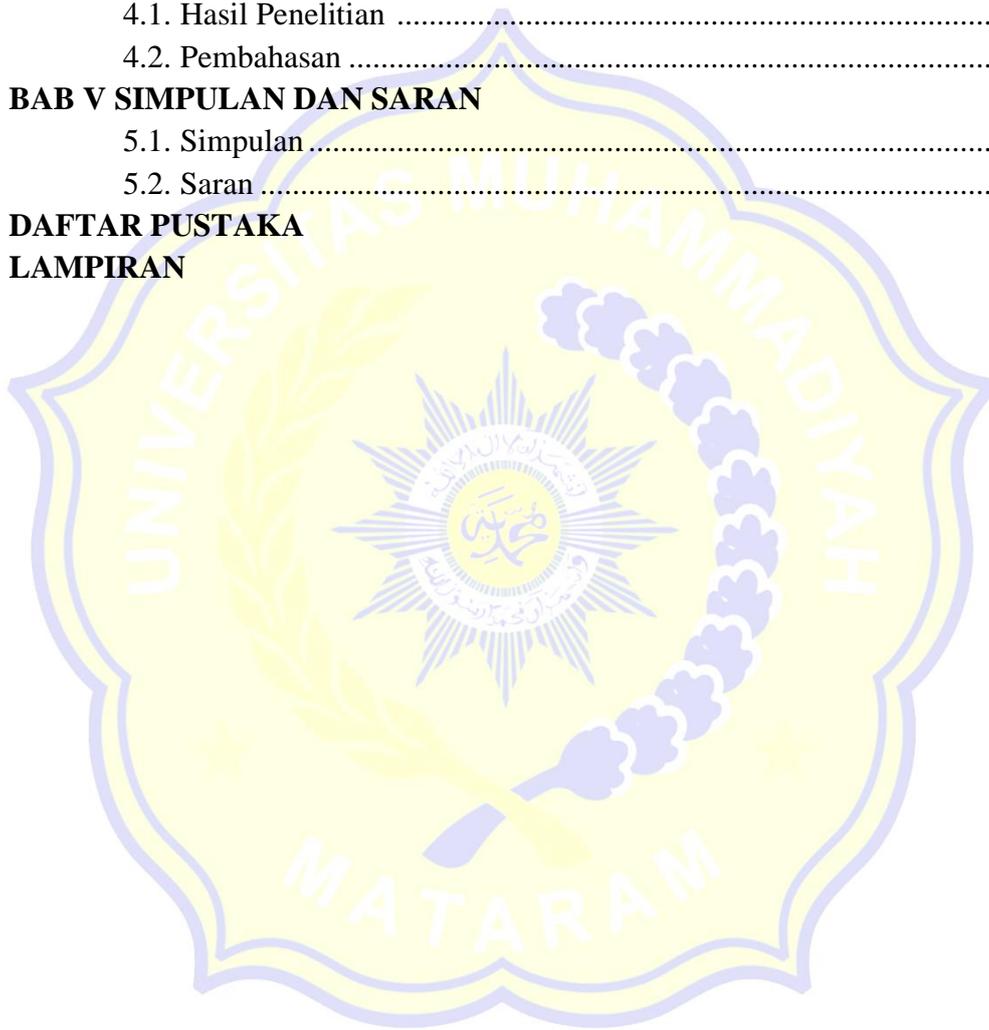
MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISM	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Definisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian yang Relevan.....	9
2.2. Kajian Pustaka	12
2.2.1. Model <i>Role Playing</i>	12
2.2.2. Kemampuan berbicara.....	24
2.3. Kerangka Berpikir	36
2.4. Hipotesis Penelitian	37
BAB III. METODO PENELITIAN	
3.1. Rancangan Penelitian.....	39
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
3.3. Ruang Lingkup Penelitian	40

3.4. Populasi dan Sampel.....	41
3.5. Variabel Penelitian	43
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	43
3.7. Instrumen Penelitian	44
3.8. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	54
4.2. Pembahasan	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	67
5.2. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

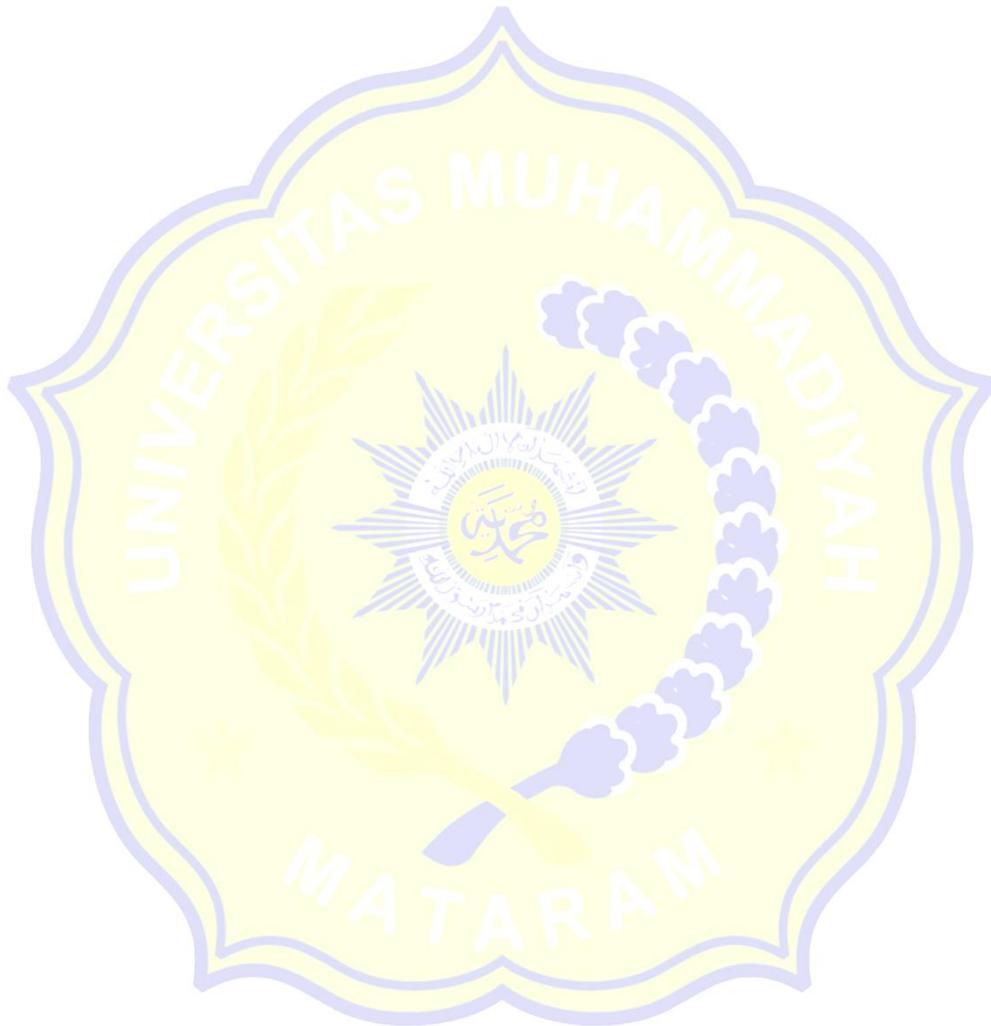


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Langkah-langkah Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	16
Tabel 2.2. Langkah-langkah Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	17
Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	39
Tabel 3.2. Data Siswa Kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang	41
Tabel: 3.3. Kisi-Kisi Rubrik Kemampuan Berbicara.....	44
Tabel 3.4. Kategori Keterampilan Berbicara Siswa.....	47
Tabel: 3.5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Ekperimen	47
Tabel 3.6. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol	48
Tabel 3.8. Kategori Keterampilan Berbicara Siswa.....	49
Tabel 4.1. Hasil Uji Normalitas Keterampilan berbicara.....	54
Tabel 4.2. Hasil Uji Homogenitas Keterampilan berbicara.....	55
Tabel 4.3. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran.....	56
Tabel 4.4. Data Hasil Keterampilan Berbicara Siswa.....	56
Tabel 4.5. Uji Hipotesis Keterampilan berbicara.....	58

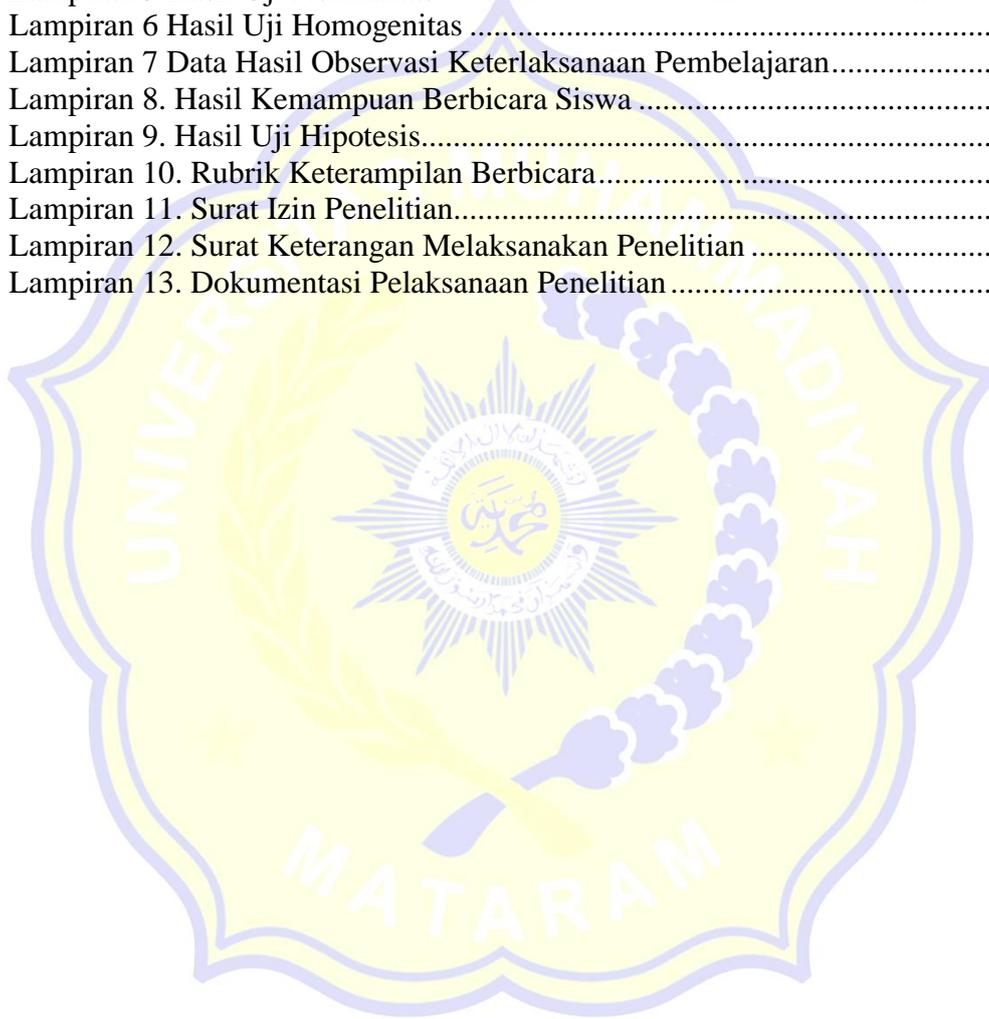
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir.....	37
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	74
Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik	98
Lampiran 3 Materi Pembelajaran.....	100
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	103
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas	104
Lampiran 6 Hasil Uji Homogenitas	105
Lampiran 7 Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	106
Lampiran 8. Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	114
Lampiran 9. Hasil Uji Hipotesis.....	122
Lampiran 10. Rubrik Keterampilan Berbicara.....	123
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 12. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	126
Lampiran 13. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	128



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik (Kurdi dan Abdul, 2016: 65).

Setiap aktivitas pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam pola interaksi namun faktor utamanya terletak pada pendidik dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Selain itu, model dan strategi ternyata mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran (Daroah, 2018: 24). Keterampilan yang diharapkan dimiliki siswa, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan dari metode, model dan strategi dengan tujuan di dalam setiap proses pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013 juga mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan menguasai dan menyeimbangkan berbagai aspek seperti kompetensi spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa adalah keterampilan berkomunikasi secara lisan. Sebabnya, dalam kurikulum 2013 siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif

dan memiliki sikap kritis dalam mengungkapkan atau berkomunikasi tentang ide-ide mereka (Fauziddin, 2017: 5).

Siswa selalu berpartisipasi dalam kegiatan berbicara pada setiap pembelajaran, seperti ketika mereka diminta untuk berbicara di depan untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, atau pendapat mereka. Semua orang pada umumnya memiliki kemampuan untuk berbicara, namun kemampuan berbicara dengan lihai dan teratur merupakan hal yang sangat menantang. Sensasi itu dapat dirasakan saat berbicara di hadapan kerumunan orang banyak (Julia, 2019:65). Kemampuan berbicara seseorang dapat bervariasi, mulai dari yang sangat baik atau lancar, sampai yang sedang, dan bahkan ada yang gagap atau rendah. Pandangan umum bahwa semua orang bisa berbicara telah mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap pengembangan keterampilan berbicara. Adapun mengenai pernyataan tersebut, kenyataannya di lapangan masih ditemui kesulitan dalam kemampuan berbicara yang dialami oleh siswa, terutama mereka yang berada di tingkat sekolah dasar (Mekarningsih, *at el*, 2019: 87).

Data aktivitas belajar guru kelas IV SDN 3 Batu Kumbang meliputi kurangnya memberikan apersepsi kepada siswa, kurangnya pengaturan waktu, kurangnya membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, kegiatan secara kelompok dengan melibat situasi latihan soal yang berlangsung, dan kurangnya pendampingan siswa dalam kegiatan kelompok. Sedangkan data aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang meliputi kurangnya keterlibatan siswa dalam kelompok *problem posing*,

kurangnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kurangnya keterampilan berbicara siswa, kurangnya aktivitas siswa dalam diskusi, dan kurangnya respon dalam pembelajaran. Selain dari data aktivitas di atas, terlebih pada pemilihan model pembelajaran yang baik dan bervariasi akan berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa di kelas. Dengan menerapkan beragam model pembelajaran, dapat mengurangi rasa jenuh siswa dan memperbaiki keterampilan berbicara siswa selama proses belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan guru di kelas IV SDN 3 Batu Kumbang, dimana guru masih menggunakan model ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dampaknya adalah siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan, hal ini terlihat saat mereka cenderung mudah merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti penjelasan dari guru. Mereka juga cenderung lebih menyukai aktivitas individu seperti mengganggu teman yang lain dan mengelilingi kelas. Tentunya ini dapat berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa. Masalah tersebut terlihat dari fakta yang ditemukan bahwa banyak siswa kelas IV yang melakukan kesalahan atau hambatan saat berbicara. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata kemampuan berbicara rendah, seperti terlihat pada aspek yakni Ketepatan Ucapan, Keberanian, Pilihan Kata (Diksi), Sikap yang Wajar, Tenang dan Tidak Kaku, Gerak-gerak dan Mimik yang tepat, Kelancaran dan Penguasaan Topik/Materi. Beberapa faktor dapat memengaruhi rendahnya kemampuan berbicara siswa, seperti kurangnya bimbingan yang optimal dalam berbicara,

kurangnya evaluasi terhadap aktivitas berbicara siswa, dan metode pembelajaran yang monoton dalam kegiatan berbicara.

Data menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berbicara di kelas IV SDN 3 Batu Kumbang masih di bawah rata-rata. Dari 30 siswa yang diuji, hanya 68% dari mereka yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 37 siswa, hanya 25 yang berhasil dan mendapatkan nilai di atas rata-rata, sementara 14 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM.

Dalam menghadapi masalah ini, kita perlu memilih model pembelajaran yang sesuai untuk siswa agar dapat diatasi. Salah satu metode pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah *role playing*. Model *role playing* atau bermain peran adalah bentuk model mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran lebih menekankan pada kenyataan dimana para siswa diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial (Mukatiatun, 2018: 101-102).

Role playing (bermain peran) adalah suatu metode pengajaran yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam eksplorasi identitas mereka dalam konteks sosial dan membantu mereka dalam menyelesaikan masalah dengan dukungan dari kelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Meti, 2015: 43). Lebih lanjut Maritnis (2017: 154), model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, penghayatan, dan merangsang motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Rahmi (2014: 4-8), menunjukkan bahwa pembelajaran yang

menggunakan model *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar IPS siswa kelas IV. Selanjutnya hasil penelitian Rosmiati (2012: 8-13), bahwa penerapan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV MI pangkalan kota sukabumi.

Berdasarkan latar belakang di atas, pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan model *role playing* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena model ini cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara, karena menggunakan konsep permainan. Pada saat proses pembelajaran, siswa dapat melakukan gerakan-gerakan atau berjalan-jalan di kelas tanpa merasa dikekang atau takut dimarahi tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai, disamping itu mereka cukup tertarik dengan model ini karena mereka bebas berekspresi dan menyampaikan apa yang mereka pikirkan tanpa takut disalahkan. Siswa juga dapat menerima karakter, perasaan dan ide orang lain dalam situasi yang khusus dan lebih menyenangkan. Penelitian ini mengkaji tentang hal tersebut melalui penelitian yang mengungkap tentang “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023?.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian meliputi hal-hal berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar teoretis dalam pengembangan ilmu pembelajaran, untuk memberikan kontribusi dalam penelitian yang lebih mendalam tentang penerapan model peran bermain dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Mendorong pemanfaatan keterampilan masing-masing siswa yang berdampak pada peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam mengungkapkan idea tau gagasan.

2. Manfaat bagi Guru

Bagi para pengajar pelajaran bahasa Indonesia, harapannya adalah penelitian ini dapat memberikan opsi baru untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih efisien dalam proses pendidikan.

3. Manfaat bagi Sekolah

Sebagai saran untuk institusi pendidikan, terutama para pendidik, dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk proses belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman baru dalam ranah pendidikan dan strategi-strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah menyelesaikan pendidikan.

1.5. Batasan Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, diperlukan penjelasan mengenai beberapa istilah penting berikut ini:

1. Model *Role Playing*

Model *Role playing* (bermain peran), merupakan metode pembelajaran yang melibatkan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa untuk memahami bahan pelajaran dengan lebih baik. Model simulasi yang melibatkan permainan peran atau *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif. (Mulyono, 2012: 44). Ahli lain mengungkapkan bahwa model *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan siswa (Djamarah, 2015: 237).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwa model *role playing* (bermain peran) merupakan model yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Keterampilan berbicara

Kemampuan berbicara adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan (Mukatiatun, 2016: 82). Kemampuan berbicara merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Fauziddin, 2017: 43).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara merupakan keterampilan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, atau gagasan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai model *role playing* pernah dilaksanakan oleh beberapa peneliti, yaitu:

1. Rahmi Tahun (2014) dengan judul Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan model *role playing* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata skor kelas kontrol yaitu 69,00. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,66$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Data ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 di terima. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar IPS siswa kelas VI.

Kesamaan dalam studi ini adalah menerapkan model *role playing*. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian berbasis angka dengan pendekatan eksperimen semu, dan fokus pada pengukuran tingkat motivasi dalam belajar. Perbedaannya 1) Penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmi yaitu motivasi belajar IPS kelas VI SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran

2022/2023 pada Tema Indahnya Kebersamaan” 2) Pada penelitian Ade Rahmi menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan K13. 3) Pada penelitian yang dilakukan Ade Rahmi adalah mata pelajaran IPS, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Rosmiati Tahun (2012) dengan judul Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VI MI Pangkalan Kota Sukabumi. Pelaksanaan model bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di Pangkalan Kota Sukabumi telah berjalan dengan sukses. Hal ini terlihat dari konsistensi kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kurikulum, termasuk tujuan pengajaran, bahan pengajaran, jenis kegiatan, peralatan, dan penelitian. Siswa juga telah mengalami peningkatan keaktifan dalam pembelajaran, sebagai hasil dari pemahaman terhadap petunjuk-petunjuk dari guru, keterlibatan dalam tugas belajar, pemecahan masalah, dan keberanian untuk bertanya kepada rekan sekelas atau guru.

Persamaan untuk penelitian ini: 1) Sama-sama memakai model *role playing*. Selain itu, penelitian ini sama-sama memakai model penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan *quasi experiment*. Perbedaannya: 2) Mengukur variabel keterampilan berbicara siswa, 3) Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Rosmiati masih menggunakan Kurikulum Tingkatan Satuan

Pendidikan (KTSP), sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah K13.

3. Safitri Tahun (2015) dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap hasil belajar kognitif peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka Putih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $26,545 > 2,074$, sehingga rata-rata skor motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor motivasi belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan.

Persamaan untuk penelitian ini yaitu sama-sama memakai metode *role playing*. Selain itu, penelitian ini sama-sama memakai metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*. Perbedaannya:

- 1) Penelitian yang dilaksanakan Oleh Safitri masih menggunakan Kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah K13.
- 2) Pada penelitian yang dilakukan oleh Meti Safitri mengukur hasil belajar kognitif. Sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti untuk mengukur kemampuan berbicara siswa.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Model *Role Playing*

1. Definisi Model *Role Playing*

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu *role playing*, yaitu cara untuk menguasai materi pelajaran dengan cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman yang nyata dan memainkan peran sebagai karakter dalam suatu situasi. Bermain peran atau *role playing* adalah salah satu teknik pembelajaran yang masuk dalam kategori simulasi. (Mulyono, 2012: 44).

Model *role playing* (bermain peran) sebagai model juga dapat diinterpretasikan sebagai metode untuk menguasai materi melalui pengembangan pemahaman dan penghayatan siswa. Siswa dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan dengan memainkan peran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Melalui keterlibatan dalam pertunjukan ini, para siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan dapat mencerna pengetahuan dengan lebih baik. Dalam pelaksanaan strategi bermain peran ini, terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, seperti pemilihan topik, pemeran yang terlibat, pembuatan lembar kerja jika diperlukan, latihan dialog singkat jika diperlukan, serta pelaksanaan permainan bermain peran (Djamarah, 2015: 237).

Manfaat belajar dari model ini meliputi: ketrampilan kolaborasi, komunikasi, dan mengartikan peristiwa. Dengan berpartisipasi dalam permainan peran, siswa mencoba untuk memahami interaksi antar manusia dengan cara memainkannya dan membahasnya. Dengan demikian, siswa dapat bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah (Meti, 2017: 217).

Role Playing (bermain peran) melibatkan dua siswa atau lebih yang memainkan peran dan memahami topik atau situasi yang diberikan. Model ini memungkinkan siswa untuk mendalami dan memahami topik secara lebih intens. Para siswa menunjukkan peran yang sesuai dengan keyakinan yang mereka miliki. Mereka bersosialisasi dengan peran lain secara jujur dan terbuka. Model ini dapat digunakan untuk melatih pembelajaran yang baru. (Maritnis, 2017: 152).

Role Playing (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu murid dalam menemukan identitas mereka dalam masyarakat dan menjelaskan masalah melalui kolaborasi dengan anggota kelompok. Bermain peran dapat memberikan contoh nyata tentang bagaimana manusia berperilaku, yang berguna bagi siswa untuk: (1) mengeksplorasi emosi mereka; (2) mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang memengaruhi sikap, nilai, dan pandangan mereka; (3)

mengembangkan keterampilan dan sikap dalam mengatasi masalah; (4) mendalami materi pelajaran dengan pendekatan yang berbeda (Dwi, 2017: 76).

Model *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Fokus utama dari model ini adalah pada isu-isu yang dipresentasikan dalam pertunjukan, ketimbang pada keterampilan akting para pemain. Siswa mengembangkan imajinasi dan penghayatan dengan memainkan peran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pelakonan dalam pendidikan adalah cara untuk menghidupkan pembelajaran agar lebih menarik dan efektif bagi para siswa, sehingga hasil yang dicapai pun akan lebih baik. Ini merupakan upaya untuk menghindari kebosanan dalam proses belajar-mengajar (Devi, 2018: 59).

Mengambil peran sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam menemukan identitas mereka dalam interaksi sosial dan menyelesaikan masalah dengan bantuan dari rekan sejawat. Dengan berperan, siswa dapat mempelajari secara aktif konsep peran, menyadari keberadaan peran yang beragam, dan mempertimbangkan tindakan mereka sendiri serta tindakan orang lain. Melalui proses bermain peran, siswa dapat belajar tentang perilaku manusia dalam kehidupan

sehari-hari dan dapat mengambil contoh yang bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan mereka.

- a. Belajar mata pelajaran dengan beragam metode adalah penting. Hal ini memiliki nilai yang besar bagi siswa ketika mereka terlibat dalam kehidupan masyarakat di masa depan, karena mereka akan dihadapkan pada berbagai situasi di mana mereka harus memainkan peran yang berbeda, seperti dalam lingkungan keluarga, tetangga, lingkungan sosial, dan sebagainya.
- b. Menghormati pandangan orang lain dan membantu mengatasi rasa malu, rendah diri, canggung, dan sedih pada anak-anak.
- c. Memberikan fasilitas untuk mengekspresikan emosi yang tersembunyi di balik suatu keinginan (Gangel, 2018: 29).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* (bermain peran) merupakan model yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik dalam proses pembelajaran.

2. Langkah-langkah Menggunakan Model *Role Playing*

Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai alat bagi siswa untuk: (1) menjelajahi perasaannya, (2) mendapatkan motivasi dan pemahaman yang dapat memengaruhi sikap, nilai, dan

pandangannya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai pendekatan. Ini akan memberikan manfaat bagi para siswa di masa depan ketika mereka terlibat dalam masyarakat, karena mereka akan menemukan diri mereka dalam berbagai situasi di mana berbagai peran terlibat, seperti di lingkungan keluarga, dengan tetangga, di tempat kerja, dan sebagainya.

Prosedur teknis dari *role playing* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Langkah-langkah Menggunakan Model *Role Playing* (Meti, 2017: 220).

No	Langkah-langkah Menggunakan Model <i>Role Playing</i>
1	Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
2	Beritahukan kepada teman-teman sekelas bahwa peran guru akan sangat penting dalam bermain drama ini. Siswa memiliki pekerjaan untuk mendukung guru dalam mengatasi berbagai situasi di sekolah.
3	Ajaklah siswa yang tepat untuk berperan sebagai karakter lain dalam situasi ini. Guru memberikan catatan pembukaan kepada murid itu agar dapat membantu mereka memahami atau memasuki peran dengan lebih baik. Mulailah untuk beracting, namun berhentilah sesekali untuk meminta pendapat dari kelas dan arahan mengenai peningkatan skenario. Jangan ragu untuk meminta siswa untuk menarik garis khusus yang dapat digunakan oleh guru.
4	Teruslah berlatih dalam bermain peran sampai siswa benar-benar terlatih untuk membantu guru dalam menghadapi berbagai situasi. Proses ini memberi pelajar kesempatan untuk melatih kemahiran mereka ketika guru berperanan seolah-olah situasi sebenarnya untuk mereka.

Menurut Gangel (2018: 54-64), adapun untuk menyiapkan suatu situasi *role playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah berikut:

Tabel 2.2. Langkah-langkah Menggunakan Model *Role Playing* (Gangel, 2018: 54-64)

No	Langkah-langkah Menggunakan Model <i>Role Playing</i>
1	<p>Persiapan dan instruksi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru perlu menciptakan situasi permainan peran yang menarik. Skenario-skenario masalah yang dipilih harus menjadi fokus utama dalam sosiodrama, yang menekankan pada berbagai peran, masalah, dan situasi yang akrab bagi siswa, serta relevansinya bagi kehidupan mereka. Semua aspek dari situasi harus diuraikan, termasuk gambaran tentang kondisi kejadian, orang-orang yang terlibat, dan sikap dasar yang diambil oleh pihak yang terlibat. Pemeran khusus tidak boleh didasarkan pada orang-orang nyata di dalam kelompok, sebaiknya hindari menetapkan karakter yang sama ketika membuat pemeran agar tidak ada kemungkinan mengganggu hak pribadi secara psikologis dan memastikan mereka merasa aman. b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, Kegiatan ini direncanakan untuk mempersiapkan murid, mendukung mereka dalam mengembangkan kreativitas mereka, dan untuk memperkuat solidaritas kelompok dan interaksi. c. Coba kamu memparafasakan dan mengubah kata-kata pada teks ini. Setelah memberikan penjelasan awal kepada seluruh kelas, guru memberikan arahan khusus kepada peserta bermain peran. Penjelasan tersebut mencakup asal usul dan sifat-sifat dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (aktor dan aktris) dipilih tanpa paksaan. Murid diberikan hak untuk menentukan peran mereka sendiri. Jika siswa pernah melihat sebuah kejadian di kehidupan nyata, mereka dapat menggunakan kejadian tersebut sebagai dasar untuk bermain peran. Peserta yang terlibat diberikan peluang untuk menampilkan tindakan atau perbuatan yang meniru pengalaman tersebut. Pada saat brifing, para pemeran akan diberikan deskripsi yang mendetail tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari setiap karakter. Diperlukan untuk memperkuat warisan karakter masa lalu. Dengan cara ini, kita bisa merencanakan tata letak ruangan dan alat-alat yang diperlukan untuk bermain peran tersebut. d. Guru menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan dan memberikan petunjuk terkait dengan setiap peran kepada para penonton. Penonton didorong untuk terlibat secara aktif dalam berpartisipasi dalam

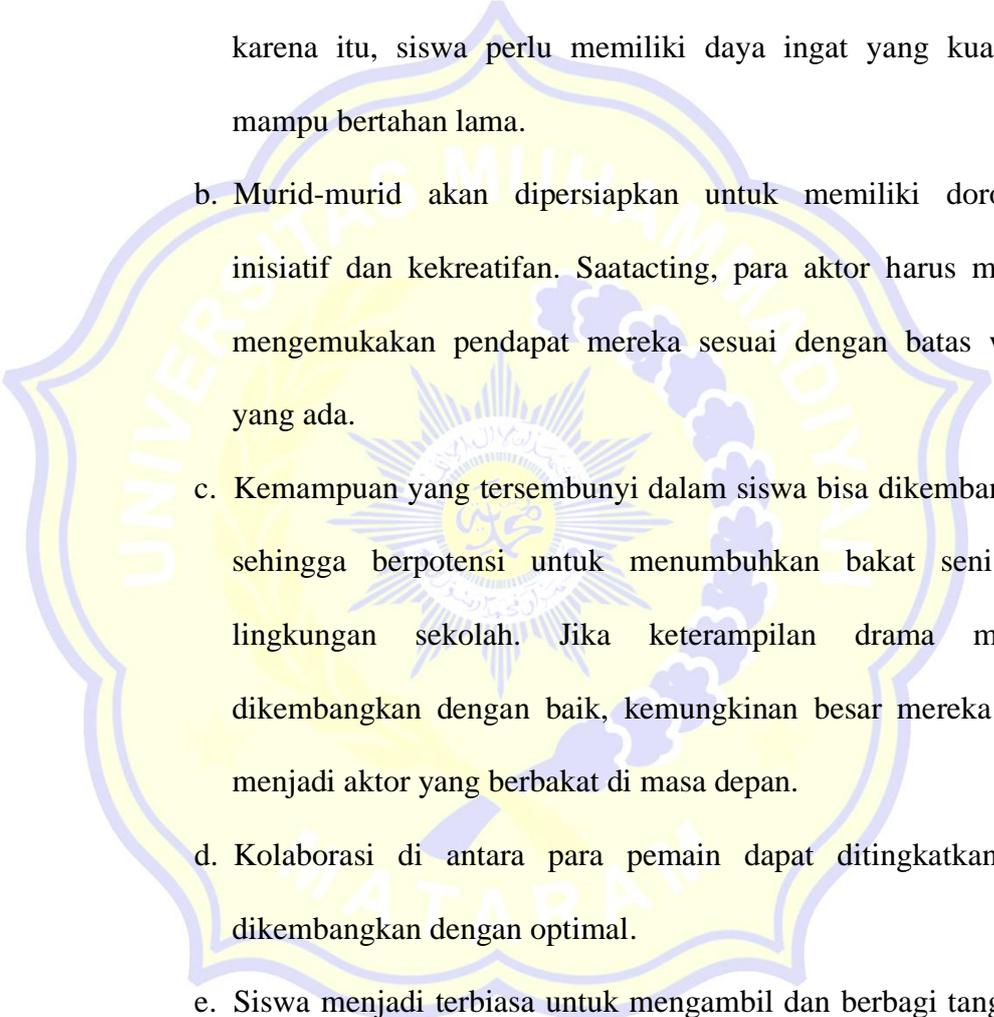
	<p>permainan peran itu. Oleh karena itu, kelas disusun menjadi dua bagian, yaitu bagian yang bertugas sebagai pengamat dan bagian yang bertugas sebagai spekulator, dan masing-masing bagian melaksanakan tugasnya. Kelompok I berperan sebagai pengamat yang bertanggung jawab untuk mengamati: (1) perasaan karakter individu, (2) karakter-karakter khusus yang diharapkan dalam situasi, dan (3) alasan di balik respons karakter dalam cara yang mereka lakukan. Kelompok II berperan sebagai spekulator yang mencoba menanggapi peran tersebut dengan tujuan dan analisis pendapat.</p>
2	<p>Tindakan Dramatik dan Diskusi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Aktor terus memerankan karakter-karakter mereka sepanjang pertunjukan, sementara penonton berpartisipasi dengan memberikan tugas-tugas awal kepada para aktor. b. Berperan sebagai karakter tertentu harus dihentikan saat mencapai momen krusial atau ketika perilaku tertentu meminta dihentikannya adegan tersebut. c. Semua siswa di kelas berikutnya ikut serta dalam pembahasan mengenai situasi bermain peran. Setiap grup audience diberi kesempatan untuk mengungkapkan hasil pengamatannya dan tanggapannya. Para aktor juga ikut terlibat dalam perbincangan tersebut. Guru memimpin diskusi dengan tujuan memperluas pemahaman tentang pentingnya bermain peran bagi perkembangan siswa, yang kemudian akan membantu mereka memahami dan merespons situasi lain di kehidupan sehari-hari dengan lebih baik.
3	<p>Evaluasi Bermain Peran:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Murid menyampaikan informasi, baik secara tertulis maupun melalui diskusi, tentang pencapaian dan prestasi yang didapat saat bermain peran. Peserta didik diizinkan untuk menyampaikan pendapat evaluatif mengenai aktivitas bermain peran yang telah mereka lakukan, seperti mengenai signifikansi bermain peran bagi mereka, strategi yang mereka gunakan saat bermain peran, dan langkah-langkah untuk meningkatkan kualitas bermain peran di masa depan. b. Penilaiannya dari guru tentang bermain peran adalah efektif dan berhasil. Dalam mengevaluasi ini, guru dapat memanfaatkan komentar evaluatif dari murid, catatan yang ditulis oleh guru saat berlangsungnya permainan peran. Berdasarkan penilaian tersebut, guru dapat

	<p>kemudian menentukan tingkat perkembangan individu, interaksi sosial, dan kemajuan akademik dari murid-muridnya.</p> <p>c. Guru mengevaluasi dan mencatat hasil bermain peran yang telah dilakukan siswa di jurnal sekolah atau buku catatan guru. Sangatlah vital untuk melakukan peran atau terlibat dalam peran di masa yang akan datang.</p>
--	--

Berdasarkan pendapat ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa langkah-langkah model *role playing* (bermain peran) meliputi persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, dan evaluasi bermain peran.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Role Playing*

Penerapan metode pengajaran bertujuan untuk mendorong kerja sama antara siswa dengan rekan-rekannya dalam mencapai target bersama. (Roestiyah, 2021: 15), Dengan cara ini, siswa akan merasa termotivasi dan termotivasi untuk belajar dengan giat serta siap untuk mengembangkan kemampuan belajar mereka, mempromosikan keinginan untuk mengambil inisiatif dan memiliki keberanian untuk bertanggung jawab Sagala (2013: 213-214), Salah satu model yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah *Role Playing*, yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini adalah salah satu dari banyak model yang bisa dipakai untuk proses pembelajaran. Sama seperti model-model lainnya, model peran ini memiliki berbagai keunggulan dan kelemahan. Model *role playing* memiliki banyak keunggulan, antara lain:

- 
- a. Murid sedang berlatih untuk membiasakan, memahami, dan mengingat materi yang akan dipentaskan. Sebagai seorang aktor, penting untuk memahami dan meresapi seluruh cerita secara menyeluruh, terutama bagi karakter yang akan diperankan. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki daya ingat yang kuat dan mampu bertahan lama.
 - b. Murid-murid akan dipersiapkan untuk memiliki dorongan inisiatif dan kekreatifan. Saat acting, para aktor harus mampu mengemukakan pendapat mereka sesuai dengan batas waktu yang ada.
 - c. Kemampuan yang tersembunyi dalam siswa bisa dikembangkan sehingga berpotensi untuk menumbuhkan bakat seni dari lingkungan sekolah. Jika keterampilan drama mereka dikembangkan dengan baik, kemungkinan besar mereka akan menjadi aktor yang berbakat di masa depan.
 - d. Kolaborasi di antara para pemain dapat ditingkatkan dan dikembangkan dengan optimal.
 - e. Siswa menjadi terbiasa untuk mengambil dan berbagi tanggung jawab dengan teman-temannya.
 - f. Siswa perlu melatih kemampuan berbicara agar mereka dapat mengkomunikasikan pikiran dan ide dengan jelas kepada orang lain. Hal ini dapat membantu mereka untuk membangun bahasa lisan yang efektif.

Roestiyah (2021: 26), adapun kelebihan model *role playing* yaitu:

- a. Murid secara teratur berlatih untuk mempersiapkan, memahami, dan mengingat materi yang akan dipentaskan. Sebagai seorang aktor, penting bagi kita untuk benar-benar memahami dan meresapi keseluruhan cerita, terutama bagian yang akan kita perankan. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki kemampuan daya ingat yang kuat dan juga mampu bertahan dalam jangka waktu yang lama.
- b. Para siswa akan diajari bagaimana untuk mengambil inisiatif dan mengeluarkan kreativitas mereka. Saatan bermain drama, para aktor diharuskan untuk menyampaikan pendapat mereka sesuai dengan waktu yang ada.
- c. Bakat yang dimiliki oleh siswa dapat dikelola agar dapat menghasilkan pertumbuhan bakat seni drama di lingkungan sekolah. Apabila seni lakonan disusun dengan baik, adalah sangat mungkin bahawa mereka akan menjadi pelakon yang mempunyai kemahiran yang baik pada masa akan datang.
- d. Kolaborasi di antara para peserta dapat ditingkatkan dan dikembangkan secara optimal.
- e. Para murid belajar untuk mendapatkan kebiasaan dalam menerima serta berbagi tanggung jawab dengan teman-temannya.

f. Siswa perlu melatih bahasa lisan mereka agar bisa mengkomunikasikan ide dan gagasan dengan jelas kepada orang lain. Hal ini meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara dan memberikan pemahaman yang baik kepada pendengar.

Selain mempunyai kelebihan, model *role playing* juga mempunyai kelemahan, yaitu:

- a. Sebagian besar anak yang tidak terlibat dalam permainan drama cenderung menjadi lebih pasif.
- b. Menyita banyak waktu, baik selama persiapan untuk memahami materi pelajaran maupun saat pertunjukan berlangsung;
- c. Dibutuhkan ruang yang cukup besar, karena jika ruang bermain terlalu sempit akan membuat gerakan pemain menjadi terbatas.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh kebisingan yang disebabkan oleh pengunjung dan penonton yang kadang-kadang melakukan aktivitas seperti bertepuk tangan. (Sagala, 2013: 214).

Roestiyah (2021: 54), adapun kelemahan model *role playing* antara lain:

- a. Mayoritas anak yang tidak terlibat dalam bermain drama cenderung memiliki kurangnya kreativitas.
- b. Proses persiapan dan pelaksanaan pertunjukan membutuhkan banyak waktu, baik untuk memahami materi pelajaran maupun untuk melaksanakannya.

- c. Dibutuhkan area yang cukup besar, jika ruang bermain terbatas menjadi kurang bebas.
- d. Banyak kelas lain sering terganggu oleh kebisingan yang disebabkan oleh para penonton dan pemain yang kadang-kadang melakukan tepuk tangan, dan hal-hal sejenisnya.
- e. Model ini harus dilakukan dengan kesabaran, ketelitian, dan waktu yang cukup banyak.
- f. Guru yang kurang inovatif sering kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan situasi/tingkah laku sosial tertentu, sehingga metode pengajarannya sering kali tidak efektif baginya.
- g. Terkadang siswa tidak mau berperan dalam sebuah adegan karena merasa tidak percaya diri atau malu.
- h. Jika dramatisasi tidak berhasil, guru tidak akan dapat menyimpulkan apapun, yang juga berarti bahwa tujuan pengajaran tidak akan tercapai.

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dapat dinyatakan bahwa model bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang mendorong interaksi antara dua siswa atau lebih mengenai topik atau situasi tertentu. Murid melaksanakan tugas sesuai dengan keyakinan mereka masing-masing. Mereka saling berhubungan dengan karakter lain secara terbuka. Langkah-langkah dari Model *role playing* adalah: a) Rencanakan suatu permainan peran di mana guru akan

menunjukkan tindakan yang diinginkan. Kabari teman-teman di kelas bahwa guru akan menjadi tokoh utama dalam bermain peran ini. Tugas siswa yaitu membantu guru dalam mengelola keadaan di kelas. Ajukanlah permintaan kepada siswa yang berkaitan untuk berperan sebagai karakter lain dalam situasi ini. Guru memberikan catatan pertama kepada siswa untuk dibaca agar dapat membantu mereka memahami atau mempersiapkan diri untuk peran yang akan dimainkan. Mulailah aktif dalam bermain peran, namun jangan lupa untuk berhenti sesekali dan minta pendapat serta arahan dari kelas mengenai perkembangan skenario. Jangan ragu untuk meminta siswa membuat garis khusus yang dapat digunakan oleh guru. Lanjutkan dramatisasi sampai siswa meningkatkan keterampilan guru dalam menghadapi situasi. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan mereka saat guru memainkan peran yang nyata bagi mereka.

2.2.2. Keterampilan berbicara

1. Definisi Keterampilan Berbicara

Berbicara ialah satu daripada kemahiran berbahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara merupakan sarana untuk berkomunikasi yang efektif karena pesan akan lebih jelas disampaikan melalui percakapan langsung. Nasution (2018: 397) menjelaskan bahwa berbicara adalah proses dalam

menyampaikan dan menerima bahasa, serta ide-ide kepada lawan bicara, sambil juga menerima ide-ide dari lawan bicara tersebut.

Setiap orang harus memiliki keterampilan berbicara sebagai suatu kemampuan yang harus dimiliki. Penyebabnya adalah karena kemampuan berkomunikasi sangat penting dalam berbicara. Menurut Rusniah (2016: 16), berbicara adalah kemampuan untuk mengeluarkan suara-suara yang jelas atau kata-kata yang mengekspresikan, mengungkapkan, atau menyampaikan pemikiran, ide, dan emosi. Berbicara adalah salah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan. Salik (2019: 399) menyatakan bahwa sesaat setelah mendengarkan, berbicara menjadi kegiatan bahasa kedua yang paling umum dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Manusia pada dasarnya memahami bahasa melalui bunyi-bunyi yang didengar, dan kemudian mereka belajar mengucapkan kata-kata sehingga akhirnya mampu berbicara.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan, menyatakan, dan menyampaikan ide, pikiran, atau konsep kepada orang lain melalui kata-kata yang dapat dimengerti, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berbicara dengan berlatih berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Ini dapat dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.

2. Tujuan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk memfasilitasi pertukaran informasi dan ide antara individu atau kelompok. Sari (2016:16) menyatakan bahwa berbicara merupakan sarana untuk menyampaikan ide-ide yang telah disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penonton. Suaib (2019: 16) menyatakan bahwa berbicara memiliki tiga tujuan utama, yaitu: a) menyampaikan informasi dan laporan (*to inform*), b) menghibur dan menghibur (*to entertain*), dan c) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Menurut Utami (2017: 76-77), berbicara memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

- a. Mengekspresikan Pikiran, Perasaan, Gagasan, Imajinasi, dan Pendapat

Berbicara bertujuan untuk mengekspresikan pikiran, emosi, ide, dan pendapat merupakan jenis komunikasi yang berasal dari dorongan internal individu. Berbicara dalam konteks pribadi menunjukkan bahwa individu memiliki sejumlah motif yang menjadi dasar munculnya ide dan konsep. Penting untuk berbagi hasil dari pemikiran dan perasaan dengan orang lain. Kegiatan berbicara dilakukan untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan alasan ini.

b. Memberikan Respon atas Makna Pembicaraan Orang Lain.

Kegiatan yang ditujukan untuk merespons percakapan orang lain terjadi karena adanya dorongan dari luar. Tanggapan tersebut bisa berarti setuju dengan maksud dari pembicaraan orang lain, tetapi juga bisa berarti menolaknya. Bentuk ekspresi kesepakatan dalam ucapan dapat memiliki makna yang lebih menyeluruh, seperti mengonfirmasi, mendukung, dan menyatakan dengan tegas. Jawaban menolak dapat dijelaskan sebagai sikap tidak setuju, tidak searah, tidak sependapat, kontradiktif, dan berbeda pendapat.

c. Ingin Menghibur Orang Lain

Membuat orang lain merasa senang dan gembira adalah upaya untuk mengubah perasaan dan pikiran mereka agar merasa lebih bahagia. Perasaan sedih, bahagia, atau senang dapat dengan jelas terlihat dari ekspresi seseorang. Ciri-ciri ini mudah dikenali. Seseorang yang menghadapi situasi ini membutuhkan dorongan dari orang lain. Stimulus tersebut bisa dalam bentuk informasi atau percakapan yang memberikan kegembiraan. Berbicara dengan tujuan untuk menghibur didasari oleh keinginan untuk membuat lawan bicara merasa bahagia, gembira, atau terbebas dari beban emosi dan pikiran mereka.

d. Menyampaikan Informasi

Berbicara dengan tujuan untuk mengkomunikasikan informasi kepada orang lain hampir serupa dengan berbicara untuk mengekspresikan pemikiran, ide, konsep, dan pandangan. Perbedaan yang paling pokok ialah berasal dari sumber obrolan. Sumber informasi yang digunakan untuk berbicara bisa didapatkan dari diri sendiri atau dari sumber lain. Memberikan informasi adalah proses menyampaikan kabar kepada individu lain mengenai suatu peristiwa dengan tujuan agar orang lain dapat mengetahui tentang topik tersebut.

e. Membujuk atau Mempengaruhi Orang Lain

Membujuk atau mempengaruhi orang lain melalui berbicara adalah ketika seseorang mencoba meyakinkan pendengar untuk melakukan sesuatu yang diinginkan oleh pembicara. Mempengaruhi adalah mencoba untuk merayu orang lain agar setuju dengan pandangan atau opini yang diungkapkan oleh pembicara. Keterampilan persuasif dalam berbicara membutuhkan kemampuan bicara yang berbeda dari keterampilan lainnya. Hasil akhir persuasif terjadi ketika lawan bicara berhasil mengubah pandangan atau pendirian yang sebelumnya diyakini sebagai benar. Argumentasi dan alasan yang disampaikan harus dapat meyakinkan lawan bicara.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan berbicara meliputi Mengkomunikasikan pikiran, perasaan, ide, imajinasi, dan pendapat, merespons makna pembicaraan orang lain, berusaha menyenangkan orang lain, memberikan informasi, serta mengajak atau memengaruhi orang lain.

3. Jenis-jenis Berbicara

Berkomunikasi melalui ucapan memegang peran penting, dan seringkali pembicara harus bisa menyesuaikan dirinya untuk menyampaikan pesan dengan tepat dalam berbagai situasi. Menurut Wulandari (2016: 24-25), ada dua tipe kegiatan berbicara (*speaking*) yang dapat diidentifikasi, yaitu:

a. Berbicara dimuka umum pada masyarakat (*public speaking*) yang bisa dibagi kedalam:

- 1) Berbicara dalam konteks yang bersifat memberikan informasi atau melaporkan sesuatu (*informative speaking*).
- 2) Bicara dalam situasi-situasi yang memiliki nuansa kebersamaan atau persaudaraan (*fellowship speaking*).
- 3) Berbicara dalam situasi-situasi yang mempengaruhi, meminta, menekan, dan memastikan (*persuasive speaking*).
- 4) Berbicara dengan damai dan penuh kehati-hatian dalam situasi-situasi yang memerlukan perundingan (*deliberative speaking*).

b. Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi:

1) Diskusi kelompok (*group discussion*) yang dapat di bedakan

atas:

a) Sekarang masih bisa dipecah menjadi kelompok belajar, kelompok diskusi kebijakan, dan kelompok komik secara informal.

b) Acara resmi yang mencakup konferensi, perbincangan, dan simposium.

2) Prosedur parlementer (*parliamentary procedure*)

3) Debat

Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan berbicara dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar. Salah satu contoh kegiatan berbicara yang bisa digunakan adalah kelompok diskusi yang tidak resmi.

4. Indikator Keterampilan berbicara

Menurut Nasution (2018: 432), indikator kemampuan berbicara diantaranya:

a. Ketepatan Kandungan Isi Program

Ketepatan isi yaitu kemampuan untuk menyajikan informasi yang sesuai dengan pertanyaan serta terkait dengan materi yang dibahas. Teks tersebut merangkum materi pelajaran

secara terperinci, sehingga mempermudah pemahaman tentang pelajaran yang dibahas.

b. Ketepatan Isi Cerita

Ketepatan logika dalam sebuah cerita adalah keselarasan antara cara cerita disampaikan dengan realitasnya, dan mampu mengungkapkan makna materi kepada para pendengar.

c. Ketepatan Diksi

Ketepatan dalam pemilihan kata atau diksi yaitu kemampuan untuk menggunakan kata yang tepat sesuai dengan konteks serta situasi komunikasi. Dalam menyampaikan pesan, penting untuk menggunakan kata-kata yang jelas agar pendengar dapat memahami informasi yang disampaikan dengan baik.

d. Ketepatan Kalimat

Ketika berbicara, penting untuk menggunakan kalimat yang efektif sehingga struktur kalimat dapat menjadi tepat dalam komunikasi. Ada empat hal yang membuat kalimat menjadi efektif yaitu keseluruhan, hubungan antarkalimat, fokus perhatian, dan penggunaan kata-kata secara hemat dalam pengucapan.

e. Kelancaran Berbicara

Keterampilan berbicara dengan lancar adalah kemampuan untuk menggunakan kalimat lisan dengan kecepatan yang moderat, tanpa putus-putus, dan menjaga jarak antara kata-kata

tetap. Kelancaran juga didukung oleh kemampuan pembicara untuk mengolah vokal dengan tepat tanpa memasukkan bunyi yang tidak perlu seperti e, anu, em, dan sejenisnya.

Melatih kemampuan berbicara pada murid bertujuan agar mereka memiliki keberanian untuk menyampaikan jawaban atau hasil tugas yang diberikan oleh pengajar. Penilaian atas kemampuan berbicara dapat dicerminkan melalui tanda-tanda yang terlihat. Menurut Suaib (2019: 32), ada beberapa tanda kemampuan berbicara, antara lain:

a. Ketepatan pilihan kata (diksi)

Diksi adalah pilihan kata yang tepat dan selaras (dalam penggunaannya) untuk mengungkapkan gagasan sehingga diperoleh efek tertentu (seperti yang diharapkan).

b. Struktur kalimat

Struktur kalimat adalah pola atau unsur untuk membentuk komponen kata menjadi kalimat yang benar dan sesuai penulisan dalam bahasa Indonesia.

c. Kelogisan (penalaran)

Kelogisan penalaran adalah salah satu unsur kebahasaan kritik dan esai, yaitu makna kalimat dapat diterima oleh akal dan logis.

d. Komunikatif/kontak mata

Kontak mata (*eye contact*) adalah kejadian ketika dua orang melihat mata satu sama lain pada saat yang sama. Kontak mata merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang disebut okulesik dan memiliki pengaruh yang besar dalam perilaku sosial.

Kemampuan berbicara merupakan aktualisasi diri melalui bahasa lisan. Arsjad (1998: 17-22) mengemukakan beberapa aspek yang dapat menunjang kemampuan berbicara yaitu:

a. Ketepatan Ucapan

Setiap individu yang sedang berkomunikasi seharusnya terbiasa untuk mengucapkan kata-kata dengan benar ketika berbicara. Ketika pengucapan bunyi bahasa tidak akurat, hal ini dapat menyebabkan pendengar terganggu. Pengucapan bunyi bahasa dapat dianggap kurang baik jika terlalu berbeda dari ucapan yang biasa sehingga menarik perhatian, mengganggu komunikasi, bahkan membuat pembicara terlihat aneh..

b. Keberanian

Seseorang harus menunjukkan keberanian dalam berbicara didepan orang untuk menyampaikan segala sesuatu yang ingin disampaikan.

c. Pilihan Kata (Diksi)

Seorang pengambil pidato seharusnya mampu menggunakan pilihan kata (diksi) yang tepat, jelas, dan beragam. Dengan jelas, maksudnya dapat dengan mudah dipahami oleh para pendengar yang dituju. Paraphrased: Secara tepat, pilihan kata-kata harus sesuai dengan topik pembicaraan dan tujuan pembicaraan. Pendengar juga akan lebih menarik dengan pembicara yang menggunakan variasi bahasa sehingga mereka tidak merasa bosan. Ini akan membuat mereka lebih tertarik dan lebih fokus pada topik yang dibahas.

d. Sikap yang Wajar, Tenang dan Tidak Kaku

Sebuah pembicara yang ingin berhasil dalam berbicara perlu menunjukkan sikap yang santai, rasional, dan tidak tegang atau cemas. Sikap tersebut dapat diperoleh melalui latihan yang konsisten, sehingga rasa gugup dan cemas saat berbicara di depan orang lain bisa diatasi.

e. Gerak-gerik dan Mimik yang tepat

Kelakuan dan ekspresi wajah yang sesuai dari seorang pembicara akan memperkaya komunikasi dan mendukung orang lain dalam memahami tujuan yang disampaikan pembicara. Jika gerak tubuh dan ekspresi wajah terlalu berlebihan, itu akan mengalihkan perhatian pendengar dari pesan yang kita sampaikan menjadi terfokus pada gerakan tubuh dan ekspresi

wajah yang berlebihan. Sebaliknya, jika gerak tubuh dan ekspresi wajah terlalu dramatis, pendengar tidak akan lagi fokus pada pesan yang kita sampaikan.

f. Kelancaran

Seseorang yang mempunyai kefasihan berbicara akan membuat pendengar lebih mudah memahami pesan yang disampaikan oleh pembicara. Banyak faktor dapat memiliki pengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam berbicara dengan lancar, seperti rasa cemas atau gugup. Kadang-kadang terdengar bunyi eee... di tengah kalimat sehingga mengganggu pendengar ketika menangkap isi pembicaraan. Sebaliknya, pembicara yang berbicara dengan terlalu cepat juga dapat membuat pendengar kesulitan untuk memahami inti dari pembicaraan tersebut.

g. Penguasaan Topik/Materi

Kemahiran yang mendalam dalam topik tertentu akan meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan untuk mengungkapkannya dengan lancar. Menguasai topik sangatlah penting karena hal tersebut merupakan faktor kunci dalam berbicara.

Berdasarkan indikator keterampilan berbicara di atas, berbicara mempunyai beberapa indikator meliputi ketepatan ucapan, keberanian, pilihan kata (diksi), sikap yang wajar, tenang

dan tidak kaku, kelancaran, penguasaan topik/materi, dan gerak-gerik dan mimik yang tepat.

2.3. Kerangka Berpikir

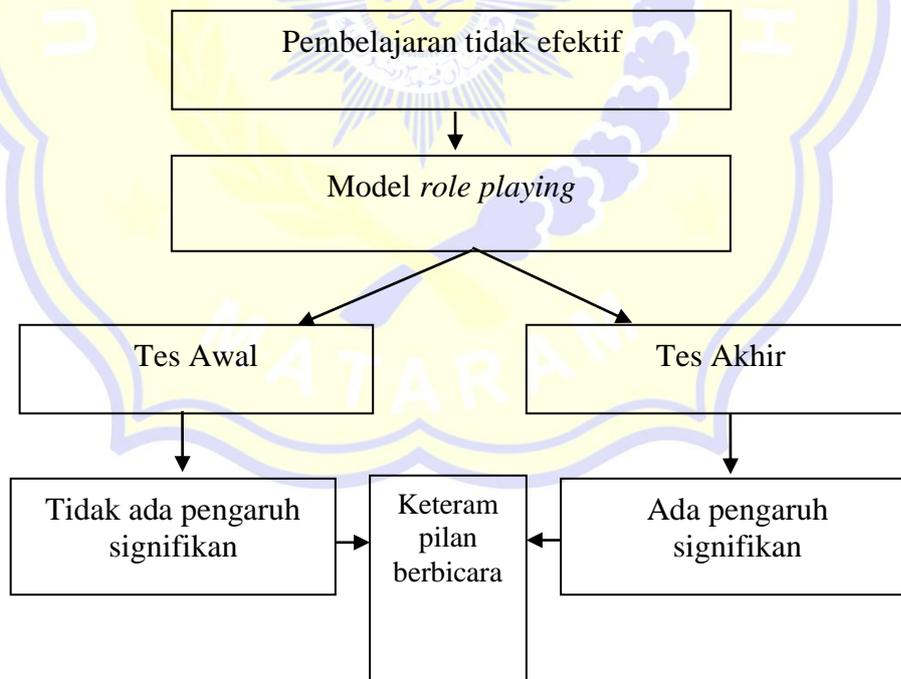
Kemampuan guru dalam memilih dan memilih model yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian serta interaksi yang dilaksanakan oleh peneliti dengan para guru di kelas IV SDN 3 Batu Kumbang, terungkap bahwa para guru masih menggunakan pendekatan ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran. Dampaknya adalah siswa sulit untuk memahami konsep yang diajarkan, terlihat dari tingkah laku mereka yang mudah merasa jenuh dan cenderung enggan untuk fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Mereka juga cenderung lebih fokus pada kegiatan individu seperti mengganggu teman dan bergerak-gerak di dalam ruangan kelas. Tentunya ini dapat berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa. Masalah tersebut terlihat dari fakta yang ditemukan di adalah banyak siswa kelas IV yang melakukan kesalahan atau hambatan saat berbicara. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata keterampilan berbicara rendah, seperti terlihat pada aspek yakni Ketepatan Ucapan, Keberanian, Pilihan Kata (Diksi), Menunjukkan sikap yang normal, rileks dan fleksibel, ekspresi tubuh dan wajah yang sesuai, serta kemampuan untuk menguasai materi dengan

lancar. Banyak faktor dapat memengaruhi rendahnya kemampuan berbicara siswa, seperti kurangnya bimbingan yang efektif, kegiatan siswa yang belum dievaluasi secara tepat, dan metode pembelajaran yang tidak beragam dalam aktivitas berbicara.

Dengan mempertimbangkan masalah yang ada dan mengakui betapa pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, penggunaan model *role playing* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Karena model ini menggunakan konsep permainan tetapi lebih terstruktur, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Alur penelitiannya dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut:

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir



2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori serta kerangka berpikir, jadi hipotesis untuk penelitian ini yaitu ada pengaruh signifikan antara kelas eksperimen

yang menggunakan model *role playing* dengan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang. Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

H₁ : Ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya pemakaian model *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* sebagai metode penelitian. *Quasi eksperimen* melibatkan kelompok kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya mengontrol faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen. Dalam desain *quasi experiment*, pengambilan sampel dilakukan secara non-random di mana peneliti memilih langsung kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa menggunakan metode acak.

Dalam studi ini, digunakan desain yang melibatkan Dua kelompok studi, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model *role playing*, sementara kelompok kontrol menggunakan pendekatan ceramah dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: (Sugiyono, 2019: 231).

Keterangan:

O_1 = Kelas Eksperimen sebelum diberikan perlakuan memakai model *role playing*

O_2 = Kelas Eksperimen sesudah diberikan perlakuan memaka model *role playing*

O_3 = Kelas Kontrol sebelum diberikan perlakuan memaka model ceramah

O_4 = Kelas Kontrol sesudah diberikan perlakuan menggunakan model ceramah

X = Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen memaka model *role playing*

- = Pemberian perlakuan pada kelas kontrol menggunakan model ceramah
- Penelitian ini meliputi 4 kali pertemuan, dimulai dengan pre test pada kelas eksperimen dan kontrol pada pertemuan pertama, dilanjutkan dengan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol pada pertemuan kedua dan ketiga, dan diakhiri dengan post test pada kelas eksperimen dan kontrol pada pertemuan keempat.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana kegiatan penelitian dilaksanakan. Penelitian ini berlangsung di sekolah dasar SDN 3 Batu Kumbang, partisipan dari penelitian ini adalah murid-murid dari kelas IV. Penelitian telah berlangsung setelah belajar tentang tema 1 sub tema 1 dalam pembelajaran 6.

3.2.2. Waktu Penelitian

Lama penelitian merujuk pada periode ketika peneliti melakukan observasi dan membuat laporan hasil penelitian. Studi ini telah dilaksanakan pada tanggal 16 sampai 19 Agustus 2023.

3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu terbatas pada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2017: 26) menyatakan bahwa populasi merupakan totalitas dari objek atau individu yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Menurut Bakhtiar (2012: 55), populasi merujuk kepada wilayah umum yang mencakup semua objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik khusus yang ditentukan oleh peneliti. Populasi ini kemudian menjadi sumber data yang digunakan untuk penelitian, di mana kesimpulan bisa ditarik dari hasil studi tersebut.

Populasi untuk penelitian ini yaitu semua siswa kelas IVA dan IVB SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 40 siswa.

Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IVA	13	7	20
IVB	9	11	20
Jumlah	22	18	40

Dengan mempertimbangkan hal-hal di atas dan melihat keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak satu kelas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas IVA dan IVB yang jumlah siswanya 40 siswa sebagai populasi untuk memperoleh data penelitian.

3.4.2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017: 60). Beberapa orang berpendapat bahwa sampel merupakan bagian dari seluruh populasi individu yang menjadi subjek penelitian. (Bakhtiar, 2012: 55).

Dari pendapat para ahli di atas, maka yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian populasi yang ingin diteliti.

Menurut Arikunto (2016: 60), metode yang dipakai untuk menentukan sampel yaitu Teknik Total Sampling, yang merupakan pengambilan sampel berdasarkan total jumlah populasi.

Penentuan jumlah sampel bergantung pada ukuran populasi yang ada. Apabila jumlah penduduk kurang dari 100, disarankan untuk membuat mereka semua sebagai contoh. Jika jumlah populasi melebihi 100, maka sekitar 10-15%, 20-25% atau lebih dapat diambil, tergantung pada kemampuan peneliti (Arikunto, 2016: 107).

Berdasarkan hasil observasi kondisi kelas di SDN 3 Batu Kumbang, kelas IV ada dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB. Oleh karena itu, pengambilan sampel dilakukan dengan metode random sampling, di mana kelas kontrol dan kelas eksperimen dipilih secara acak melalui sistem undian atau pengocokan. Setelah pengundian dilakukan, kelompok (eksperimen) kelas IVA memiliki 20 siswa dan kelas IVB memiliki juga 20 siswa, yang menjadi kelas kontrol, sehingga jumlah total populasi siswa adalah 40 orang.

3.5. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang berpengaruh atau yang menyebabkan perubahan dan timbulnya nilai dari variabel terikat (Nursalam, 2011). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *role playing*.

3.5.2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Nursalam, 2011). Variabel terikat adalah keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

3.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.6.1. Rubrik Keterampilan Berbicara

Rubrik ini di dalamnya mencakup indikator pada keterampilan berbicara peserta didik, dan mengamati serta menilai kemampuan berbicara peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik. Peneliti akan menggunakan lembar penilaian yang sudah teruji dan divalidasi oleh validator.

3.6.2. Lembar Observasi Guru dan Peserta Didik

Lembar penilaian guru dan siswa digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, observasi yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi penerapan model *role playing* dalam proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.6.3. Teknik Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk menghimpun informasi tentang karakteristik sekolah, gambar kegiatan riset, dan daftar nama murid kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang.

3.7. Instrumen Penelitian

3.7.1. Lembar Rubrik Keterampilan Berbicara

Rubrik ini di dalamnya mencakup indikator pada keterampilan berbicara peserta didik yakni ketepatan ucapan, keberanian, pilihan kata (Diksi), Sikap yang normal, selalu tenang dan fleksibel, gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai, kelancaran dan penguasaan materi/topik pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Rubrik keterampilan berbicara kelas eksperimen dan kontrol bisa dilihat pada Tabel berikut.

Tabel: 3.3. Kisi-Kisi Rubrik Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Nilai	Kategori
1.	Ucapan/pelafalan	o Berbicara dengan jelas, tidak ada kata yang salah pelafalan/ ucapan	4	Sangat baik
		o Berbicara dengan jelas, tetapi ada beberapa pelafalan / ucapan	3	Baik
		o Berbicara kurang jelas, banyak kata	2	Cukup

		yang salah pelafalan / ucapan		
		○ Berbicara tidak jelas, hampir semua salah pelafalan/ ucapan	1	Kurang
2.	Keberanian	○ Tampil berani dan percaya diri dari awal sampai akhir penampilan dan tanpa ditunjuk terlebih dahulu	4	Sangat baik
		○ Tampil berani dan percaya diri namun ditunjuk terlebih dahulu	3	Baik
		○ Tampil malu-malu dan kurang percaya diri dan ditunjuk	2	Cukup
		○ Tampil malu-malu dari awal sampai akhir dan ditunjuk	1	Kurang
3.	Pilihan Kata (Diksi)	○ Menggunakan kata-kata dan ungkapan yang baik dan tepat	4	Sangat baik
		○ Menggunakan kata-kata dan ungkapan tetapi masih kurang baik dan tepat	3	Baik
		○ Menggunakan kata yang baik dan tepat, tetapi pembicaraannya masih terbatas	2	Cukup
		○ Siswa tidak menggunakan kata-kata yang baik dan tepat dan masih terbatas	1	Kurang
4.	Sikap yang Wajar, Tenang dan Tidak kaku	○ Sikap tenang, wajar dan tidak kaku	4	Sangat baik
		○ Sikap agak tenang, wajar dan agak kaku	3	Baik
		○ Sikap gelisah, wajar dan kaku	2	Cukup
		○ Sikap gelisah, dan gugup	1	Kurang
5.	Gerak gerik dan mimik yang tepat	○ Ekspresi wajah sesuai dengan isi teks dan sangat menghayati peran	4	Sangat baik
		○ Ekspresi wajah sesuai dengan isi teks namun kurang menghayati peran	3	Baik
		○ Ekspresi wajah dan penghayatan kurang sesuai dengan isi dialog	2	Cukup
		○ Ekspresi wajah tidak sesuai dengan isi teks dan tidak menghayati peran	1	Kurang

6.	Kelancaran	○ embicaraan sangat lancer	4	Sangat baik
		○ embicaraan lancar tetapi sesekali masih tersendak	3	Baik
		○ embicaraan sering ragu-ragu dan tersedat-sendat	2	Cukup
		○ embicaraan selalu terhenti atau tersendat-sendat	1	Kurang
7.	Penguasaan Topik/Materi	○ opik dan uraian sesuai, mendalam, mudah dipahami dan unsur wacana (kesatuan dan kepaduan) lengkap	4	Sangat baik
		○ opik dan uraian sesuai, kurang mendalam, agar sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap	3	Baik
		○ opik dan uraian sesuai , kurang mendalam, perlu dihami, unsur wacana tidak lengkap	2	Cukup
		○ opik dan uraian tidak sesuai, tidak mendalam , sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.	1	Kurang

Keterangan:

Kategori Rata-rata skor:

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Kurang baik

Untuk mengetahui nilai akhir keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.4 Kategori Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Kategori	Rentang nilai
1.	Sangat baik	76 – 100
2.	Baik	51 – 75
3.	Cukup	26 – 50
4.	Kurang	0 – 25

3.7.2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Dalam situasi ini, peneliti memanfaatkan metode observasi langsung dalam mengamati kegiatan siswa serta guru selama proses pembelajaran. Tabel di bawah ini menampilkan kerangka lembar observasi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel: 3.5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Ekperimen

Metode <i>Role Playing</i>	Langkah-langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan Metode <i>Role Playing</i>	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa dan meminta salah satu murid untuk memimpin doa di hadapan kelas. 2. Guru memeriksa keberadaan murid-murid di kelas. 3. Guru memberi semangat kepada murid-murid. 4. Guru menjelaskan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai.
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat satu permainan 2. Guru mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. 3. Guu menginformasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. 4. Siswa memainkan peran 5. Guru meminta siswa untuk bermain peran menjadi orang lain 6. Guru memberi siswa catatan pembukaan untuk dibaca guna membantu siswa dalam bermain peran 7. Guru member latihan kepada siswa berupa cara bermain peran.

		8. Guru mengaitkan materi pada saat siswa bermain peran. 9. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa 10. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru 11. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah
	Kegiatan Penutup	1. Guru mengundang semua murid untuk melakukan peninjauan ulang terhadap materi yang telah dijelaskan. 2. Pada akhir pembelajaran, semua murid menyimpulkan beberapa point penting dari materi yang telah dipelajari. 3. Pembelajaran diakhiri oleh guru dengan membacakan doa dan mengucapkan salam kepada murid-murid.

Tabel 3.6. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

Pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan menerapkan ceramah	Kegiatan Awal	1. Guru menyapa dengan ramah dan meminta salah satu muridnya untuk menjadi pemimpin dalam doa yang akan dilakukan di depan. 2. Guru memeriksa keberadaan murid-murid. 3. Pengajar memberikan dorongan kepada murid. 4. Guru menjelaskan kemampuan yang ingin dicapai..
	Kegiatan Inti	1. Mempertahankan kontinuitas dalam menjaga pandangan dengan siswa. 2. Guru memakai kata-kata yang tepat supaya siswa dapat dengan mudah memahaminya. 3. Menjelaskan informasi secara teratur 4. Dalam merespon tanggapan dari murid-muridnya 5. Berkomunikasi dengan saling bertanya dan menjawab

	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bimbinglah murid untuk menyusun ringkasan dari pelajaran yang diberikan oleh pengajar. 2. Melakukan penilaian atau penaksiran secara menyeluruh. 3. Melaksanakan langkah berikutnya 4. Menyelesaikan sesi belajar dengan mengucapkan doa dan salam.
--	------------------	---

Untuk mengetahui nilai akhir keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai akhir = Skor yang diperoleh/skor maksimal x 100

Tabel 3.4 Kategori Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Kategori	Rentang nilai
1.	Sangat baik	76 – 100
2.	Baik	51 – 75
3.	Cukup	26 – 50
4.	Kurang	0 – 25

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini yaitu:

3.8.1. Uji Asumsi Klasik

Tujuan dari uji asumsi klasik adalah untuk mengurangi kemungkinan adanya kesalahan dalam analisis sehingga hasilnya bisa lebih tepat dan sesuai dengan kondisi sebenarnya. Pemeriksaan melibatkan:

3.8.1.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah proses evaluasi apakah distribusi data yang akan di analisis memiliki kecenderungan normal atau

tidak. Uji normalitas yang diterapkan adalah Kolmogorov-Smirnov menggunakan perangkat lunak SPSS 25 *for Windows*. Dalam penelitian ini, kami menyajikan sebuah asumsi yang akan diuji.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi *Kolmogrof-Smirnov* lebih dari α ($sig > 0,05$), maka H_0 diterima serta bisa dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Namun, apabila nilai signifikansi *Kolmogrof-Smirnov* kurang dari α ($sig < 0,05$), maka H_0 ditolak serta bisa dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

3.8.1.2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan antara variabilitas populasi kedua kelompok sampel yang diambil. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *uji Levene dalam analisis Independent Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS 21 *for Windows*. Jika nilai signifikansi F lebih besar dari α ($sig > 0,05$), maka H_0 diterima sehingga dapat dipastikan kedua kelas sampel berada dalam populasi yang variansinya homogen. Namun jika nilai signifikansi F lebih kecil dari α ($sig > 0,05$), maka H_0 ditolak sehingga bisa dipastikan kedua kelas sampel tersebut termasuk dalam populasi yang variansinya heterogen.

3.8.2. Uji Hipotesis

Berdasarkan hipotesis yang telah ditentukan, maka teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji hipotesis digunakan untuk menguji dampak penggunaan role-playing terhadap kemampuan berbicara siswa. Pengujian hipotesis dan uji t dilaksanakan berdasarkan hasil tes kemampuan lisan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis penelitian dengan memakai uji Independent Sample T-test untuk mengetahui apakah kedua mean tersebut berasal dari populasi yang sama. Jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka dinyatakan signifikan. Sebaliknya jika tingkat signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka dianggap tidak signifikan.

Setelah semua perlakuan berakhir kemudian peserta didik diberikan tes (*post test*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan.

Adapun untuk menjawab hipotesis penelitian digunakan statistik parametris. Statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio dengan menggunakan *t-test*. Teknik *t-test* adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Data yang akan dianalisis diperoleh

dari nilai hasil belajar pada saat *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus sebagai berikut:

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata pada distribusi sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata pada distribusi sampel 2

SD_1^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 1

SD_2^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2

Keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* dikatakan berpengaruh atau berdampak positif, jika keterampilan berbicara siswa lebih tinggi dari sebelum menggunakan metode *role playing*, maka hipotesis (H_1) diterima. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Akan tetapi, jika nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa lebih rendah dari sebelum menggunakan metode *role playing*, maka hipotesis (H_1) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa metode *role playing* tidak berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Hipotesis yang digunakan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

H₁ : Ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2022/2023.

