PENGARUH ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SDN KEJAWAN PUTIH 1/243 SURABAYA

Nurul Havizah[□], Adhy Putri Rilianti, Slamet Widodo

PGSD, STKIP Al Hikmah Surabaya
Surabaya, Indonesia

□ nurulhavizah00@gmail.com

Kata Kunci: Role
Playing,
Keterampilan
Berbicara, Siswa
SD...

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh peserta didik Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya, keterampilan berbicara siswa masih cenderung rendah seperti siswa masih mengalami keagapan dalam menjawab pertanyaan meskipun pertanyaan masih berkaitan dengan diri siswa dan kesehariannya. Hasil wawancara bersama guru kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya, Guru cenderung masih sering menerapkan metode pembelajaran ceramah. Kurangnya pengintegrasian kegiatan pembelajaran terhadap keterampilan berbicara atau rendahnya praktek berbicara ini menjadi salah satu penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen Posttest only control design. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa. Karena kegiatan bermain peran menugaskan siswa untuk praktek berbicara dalam kelompok memerankan sebuah cerita yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi. $0,000 < 0,05$. Implikasi dari penelitian ini adalah model pembelajaran Role Playing ini mampu memberikan gambaran bahwa model tersebut dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran Role Playing juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

© 2025 SEINTRATAMA

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh peserta didik Sekolah Dasar. Tarigan (2021), menyatakan bahwa “berbicara adalah keterampilan berbahasa yang dikuasai di kehidupan anak dan harus dikembangkan”. Hal ini dikarenakan keterampilan berbicara berkaitan langsung dengan proses pembelajaran siswa di Kelas. “Keterampilan berbicara yang rendah dapat mengakibatkan hasil belajar yang rendah” (Rahmah & Sodiq, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa Kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya, terlihat peserta didik masih pasif selama pembelajaran dan peserta didik masih mengalami keagapan dalam menjawab pertanyaan meskipun pertanyaan masih berkaitan

dengan diri peserta didik dan kesehariannya. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya, guru cenderung masih sering menerapkan metode pembelajaran ceramah.

Kurangnya pengintegrasian kegiatan pembelajaran terhadap keterampilan berbicara atau rendahnya praktek berbicara ini menjadi salah satu penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa. Ninawati, Wahyuni, & Rahmiati (2022) menyatakan bahwa “keterampilan berbicara siswa yang rendah berawal dari tindakan seorang guru yang masih menggunakan teknik atau metode pembelajaran yang masih konvensional seperti; proses pembelajaran masih bersifat ceramah, siswa yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar, kurangnya perhatian guru terhadap siswa yang mengalami kesulitan dan menurunnya minat belajar siswa”. Selain itu, Saputri, Setiawan, and Nugroho (2023) menyatakan bahwa “model pembelajaran mempunyai peran utama dalam meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran”. Oleh sebab itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting bagi guru guna mencapai tujuan pembelajaran dan keterampilan yang diinginkan.

Model pembelajaran *Role Playing* melibatkan peserta didik untuk bermain peran dalam suatu drama yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* juga mendorong peserta didik untuk aktif berbicara. Selain itu, alasan pemilihan model pembelajaran *Role Playing* diperkuat dengan beberapa kelebihan *Role Playing* menurut Oktaviana dan Rusnilawati (2022) diantaranya (1) pembelajaran lebih bermakna dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar, (3) menumbuhkan kebersamaan dan rasa semangat optimisme antara siswa”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa Kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya. Melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat. Siswa menjadi lebih aktif dalam berbicara dan lebih percaya diri dalam menyampaikan ide, gagasan, dan pendapat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode percobaan atau eksperimen, yang melibatkan percobaan dan pengujian. Tujuan dari penerapan teknik ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana variabel independen (perlakuan) berdampak pada variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan *True Experiment* dengan *posttest only control group design* dikarenakan keterbatasan waktu yang disebabkan oleh kalender akademik sekolah tempat penelitian. Namun, *posttest only control group design* adalah desain yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok yang diberi perlakuan (X) yaitu kelompok eksperimen dengan metode *Role Playing* dan kelompok yang lain (Y) yaitu kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Besarnya efek atau pengaruh penggunaan model *Role Playing* dapat diketahui secara pasti dari selisih hasil X-Y.

Tabel 1. Skema *posttest only control design*

Kelompok	Perlakuan	Pasca Tes
Eksperimen	X	
Kontrol	-	

(Sugiyono,2019)

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas III di SDN Kejawan Putih I-243 Surabaya. Seluruh populasi berjumlah 54 siswa, terdiri dari 26 siswa di kelas 3A dan 28 siswa di kelas 3B. Sejumlah 27 siswa dari kelas eksperimen dan 27 siswa dari kelas kontrol dipilih secara acak. Peneliti memilih SD Negeri Kejawan Putih 1/243 sebagai tempat penelitian yang berakreditasi A dan kelas yang belum pernah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan tes penilaian unjuk performa. Penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri dari (1) Lembar observasi; (2) Lembar wawancara; dan (3) Lembar penilaian tes keterampilan berbicara. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan menentukan masalah, lembar wawancara digunakan untuk memverifikasi kebenaran informasi dan mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai masalah, dan lembar tes digunakan untuk mengukur keberhasilan penguasaan keterampilan berdasarkan indikator keterampilan berbicara sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator penilaian keterampilan berbicara

No	Indikator
1	Ketepatan vokal
2	Intonasi suara
3	Ketepatan pemilihan kata dan penggunaan kalimat
4	Struktur kata
5	Kelancaran

Sebelum instrumen diujicobakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan dari setiap pernyataan. Setelah data terkumpul, terlebih dahulu diuji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Teknik analisis data menggunakan *Microsoft Excel dan IBM SPSS 26*. Pada penelitian ini menggunakan signifikansi 5% atau 0,05. Apabila nilai signifikan lebih kecil daripada 0,05 berarti data secara signifikan atau terdapat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas dimaksud untuk menentukan suatu item layak atau tidak layak digunakan dalam suatu penelitian. Teknik analisis yang digunakan dalam uji validitas dilakukan dengan melihat nilai signifikan (*2- Tailed*) berbantuan *Microsoft Excel dan IBM SPSS 26*. Hasil uji validitas tercantum pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji validitas instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa

Indikator	Sig. (2-Tailed)	Ket-
Ketepatan vokal	.000	Valid
Intonasi suara	.000	Valid
Ketepatan pemilihan kata dan penggunaan kalimat	.000	Valid
Struktur kata	.000	Valid
Kelancaran	.000	Valid

Berdasarkan Tabel 3, seluruh item pada setiap variabel adalah valid karena nilai sig. (*2-Tailed*) < 0,05. Artinya, dalam penelitian ini semua item dalam instrumen telah memenuhi syarat validitas secara statistik dan dapat mengukur keterampilan berbicara siswa dengan tepat.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu pengujian untuk menunjukkan konsistensi alat pengukur dalam mengukur gejala yang sama. Cara menghitung reliabilitas suatu data dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*. Hasil uji reliabilitas berbantuan *Microsoft Excel dan IBM SPSS 26* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Croanbach Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.977	7

Berdasarkan Tabel 4, metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas kuesioner dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > r.tabel. Berdasarkan Tabel 4, nilai *Cronbach Alpha* yaitu $0,977 > 0,312$ sehingga instrumen dapat dikatakan reliabel.

Hasil Pengujian Hipotesis

Uji-t dilakukan untuk menghitung perbedaan dua rerata. Uji perbedaan dua rerata bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki rata-rata yang sama atau tidak. Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh variabel terhadap variabel dependen yang diuji pada tingkat signifikan 0,05. Apabila nilai signifikan > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jika Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji-t dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil uji-t

<i>Independent Samples Test</i>					
<i>T-test for equality of means</i>					
		Df	Sig. (2-Tailed)	<i>Mean difference</i>	
Keterampilan berbicara	<i>Equal variances assumed</i>	52	.000	11.852	
	<i>Equal variances not Assumed</i>	51.677	.000	11.852	

Tabel 5 menunjukkan ada dan besarnya pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat adalah variabel x (model Role Playing) dan Y (keterampilan berbicara). Berdasarkan data, terlihat hasil sig. Variabel sebesar $0.000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan Variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa Kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya. Berdasarkan analisis data, kelas yang diambil sebagai sampel dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Artinya, sampel berasal dari kondisi yang sama yaitu memiliki pengetahuan yang sama. Seluruh populasi berjumlah 54 siswa, terdiri dari 26 siswa di kelas 3A dan 28 siswa di kelas 3B. Teknik pemilihan sampel menggunakan teknik *Random Sampling*, 27 siswa dari kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan 27 siswa dari kelas kontrol

yang diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hasil analisis data keterampilan berbicara kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata penilaian keterampilan berbicara siswa yaitu kelas eksperimen 17,97 sedangkan kelas kontrol 06,11.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t terhadap *posttest* siswa, diperoleh nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 yaitu $0.000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa antar kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran ceramah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) yang meneliti seberapa efektif model *Role playing* pada keterampilan berbicara siswa SD. Penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil rata-rata yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan t-test, model *Role Playing* berfungsi dengan baik untuk keterampilan berbicara siswa. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sumilasari, Sukardi & Resti (2022) menunjukkan hasil rata-rata *posttest* mengalami peningkatan yang sangat tinggi jika dikomparasi dengan hasil rata-rata *pretest*. Hasil menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang dipengaruhi oleh model pembelajaran bermain peran.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Model pembelajaran bermain peran merupakan model pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dengan cara bermain peran sehingga pembelajaran ini berpusat pada praktek berbicara siswa secara aktif. Dalam pembelajaran bermain peran, siswa juga dilatih untuk kreatif dan berinisiatif dalam menyajikan drama. Terjadi peningkatan keterampilan berbicara pada kelas eksperimen secara langsung karena adanya pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu Sari (2020), Ernani & Syarif (2016), dan Priatna & Setyarini (2019).

Sedangkan kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran ceramah hanya berpusat pada guru yang aktif berbicara dan siswa mendengarkan dengan seksama. Artinya komunikasi ini bersifat satu arah, sehingga guru lebih aktif berbicara dan siswa menjadi pasif selama pembelajaran. Kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif, tidak bersemangat, mudah bosan dikarenakan kurangnya kesempatan siswa dalam praktek berbicara. Bahkan selama guru menjelaskan materi, masih banyak siswa usil kepada teman sekitarnya sehingga selama pembelajaran tidak berlangsung kondusif dan pembelajaran kurang efektif.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, siswa dapat mengingat dan memahami materi dengan mudah ketika diberikan pertanyaan, serta siswa dapat menjawab. Siswa berani menampilkan skenario dalam bermain peran. Hal ini ditunjukkan dengan siswa aktif dalam belajar menunjukkan kemampuan siswa dalam bermain peran sesuai teks dialog yang telah ditentukan. Siswa juga lebih termotivasi untuk belajar, seperti yang ditunjukkan oleh fakta lapangan bahwa siswa merasa tidak bosan atau mengantuk saat belajar, dan siswa juga merasa senang mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SD. Di kelas III SD Negeri Kejawan Putih 1/243 Surabaya antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas yang diberi metode pembelajaran

ceramah terdapat perbedaan yang signifikan. Karena model pembelajaran *Role Playing* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, serta menyajikan pembelajaran dalam bentuk sebuah drama dan siswa secara langsung melakukan praktik berbicara sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Berdasarkan simpulan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu guru dapat membangun suasana belajar yang berpusat pada siswa atau suasana belajar aktif dalam memperbaiki keterampilan berbicara. Guru harus berani menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara, seperti model pembelajaran *Role Playing*. Namun, ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, seperti jumlah waktu dan media yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian baru yang lebih baik melalui subjek dan materi yang berbeda yang disesuaikan model pembelajaran *Role Playing* dengan mengukur aspek aspek lain seperti keterampilan berbahasa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2017). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 2 (1), 29-42. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1064>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models Of Teaching*. (Edisi Kesembilan). Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Masyhud (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Edisi Keempat)*. Bandung. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan (LPMPK).
- Ninawati, Mimin, Nur Wahyuni, and Rahmiati Rahmiati. 2022. "Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(3):893–98. doi: 10.31949/educatio.v8i3.2433.
- Oktaviana, L., Dina, & Rusnilawati. 2022. "Role Playing with Digital Comics in Preventing Bullying and Cyberbullying Behavior in Elementary School." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 6(4):603–9. doi: 10.23887/jisd.v6i4.53685.
- Priatna, A. & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4 (2), 147-159. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Rahmah, Afifatur, and Syamsul Sodiq. 2021. "Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara Kelas VII-C SMP Negeri 15 Gresik Dan Solusinya." *Bapala* 8(6):17–24.
- Saputri, Ana Nur, Angga Setiawan, and Wahyu Nugroho. 2023. "Pengaruh Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 3(1):25–34. doi: 10.32665/jurmia.v3i1.539.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2 (1), 61-67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.582>
- Sumilasari, Sukardi & Resti 2022. Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman. *Prosiding Seminar Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 266–279.