



JURNAL KAJIAN RISET DAN MAHASISWA

## Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa

Vol 2 No 3,(2025) 1460 - 1473

Available online at: <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JRM>

E: ISSN : 3062-7931

# PENGARUH MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV MIN 8 LANGKAT

Haura Nabila<sup>1</sup>, Ahmad Fuadi<sup>2</sup>, Usmaidar<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

Email :hauranabila869@gmail.com<sup>1</sup>, ahmadfuadi311989@gmail.com<sup>2</sup>, usmaidaridar@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstract :

This study aims to determine the effect of role-playing on students' speaking skills in Indonesian language learning for fourth graders at MIN 8 Langkat. The main problem identified was students' low speaking skills, characterized by a lack of courage, fluency, pronunciation accuracy, and vocabulary mastery in expressing opinions orally. This study used an experimental method with a posttest-only control group design. The experimental class was given treatment using role-playing, while the control class used conventional methods. The instrument used was a speaking skills test with indicators of pronunciation, intonation, fluency, diction, and attitude. The results showed a significant effect of the use of role-playing on improving students' speaking skills. This model has Role-Playing Model, Speaking Skills, Indonesian.

been proven to improve students' courage, creativity, and speaking skills during Indonesian language learning

**Keywords :** *Role-Playing Model, Speaking Skills, Indonesian*

### Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIN 8 Langkat. Permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya keterampilan berbicara siswa yang ditandai dengan kurangnya keberanian, kelancaran, ketepatan pelafalan, serta penguasaan kosakata dalam menyampaikan pendapat secara lisan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain posttest only control group, dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model bermain peran, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes keterampilan berbicara dengan indikator pelafalan, intonasi, kelancaran, diksi, dan sikap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Model ini terbukti mampu meningkatkan keberanian, kreativitas, serta kemampuan berbicara siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** *Model Bermain Peran (Role Playing), Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia, kepercayaan*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi dan melakukan

pembaruan, baik dari segi kurikulum, metode pembelajaran, maupun peran pendidik. Tujuan dari pembaruan ini adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mampu mencetak generasi yang cerdas, kreatif, serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap tantangan zaman. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan berbagai pihak secara holistik dalam menyelenggarakan proses pendidikan yang berkualitas dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peran penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa, yang meliputi empat keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara memiliki posisi yang sangat penting karena menjadi sarana utama dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Menurut Nurgiyantoro (2010:399), berbicara merupakan aktivitas berbahasa yang kompleks karena melibatkan aspek fisik, psikologis, semantik, dan linguistik secara simultan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah, sebagaimana hasil observasi di MIN 8 Langkat yang menunjukkan bahwa hanya 39% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam kompetensi berbicara (Nurgiyantoro et al., n.d.).

Rendahnya kemampuan berbicara siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya kepercayaan diri, kesulitan dalam memilih kosa kata yang tepat, serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Dalam kegiatan belajar mengajar, banyak siswa yang enggan berbicara, ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat, dan tidak aktif dalam diskusi. Hal ini berdampak pada ketidakefektifan proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya secara lisan. Berikut paparan nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa.

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 8 Langkat**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	$\geq 75$	4	39%	Tuntas
2	< 75	22	61%	Tidak Tuntas
Jumlah		26	100%	

Sumber: Data MIN 8 Langkat

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas IV, diperoleh fakta bahwa nilai ulangan harian Bahasa Indonesia pada kompetensi berbicara rendah, peserta didik yang berjumlah 26 hanya 4 orang dengan persentase 39% peserta didik dinyatakan tuntas KKM, dan 22 peserta didik dengan persentase 61% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Serta

ditemukannya permasalahan peserta didik yang kurang terampil berbicara dalam hal mengungkapkan pendapat dan gagasan yang mereka miliki secara lisan, seperti tidak berani dalam menjawab pertanyaan guru secara individu secara lisan, peserta didik merasa malu dan ragu-ragu dalam menyampaikan. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan (Harianto, 2020) bahwa Berbicara merupakan keterampilan dalam mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi, atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Salah satu metode yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode bermain peran (role playing). Melalui metode ini, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan nyata. Menurut Malik (2005:68) dalam Wijaya (2017), metode bermain peran memungkinkan peserta didik memainkan peran tertentu melalui dialog yang menekankan karakter, sifat, dan sikap yang perlu dianalisis.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas maka penulis, dapat merumuskan masalah pada penelitiannya, yaitu: Bagaimana pengaruh model bermain peran (Role playing) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIN 8 Langkat? Bagaimana keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIN 8 Langkat? Bagaimana pengaruh model bermain peran (Role playing) terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIN 8 Langkat?

Berdasarkan fenomena yang disampaikan diatas. Maka dari itu peneliti tertarik dan akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Bermain Peran (Role playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 8 Langkat.”** Dengan demikian, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIN 8 Langkat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme, di mana data diolah secara numerik melalui teknik statistik untuk menguji hipotesis secara objektif. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan tujuan mengetahui pengaruh perlakuan (treatment) terhadap variabel terikat(Arikunto, 2010). Desain penelitian yang diterapkan adalah Posttest Only Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok sampel yang dipilih secara acak. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan metode bermain peran (role playing), sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok memperoleh posttest untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dan mengetahui pengaruh dari penerapan metode tersebut.

## Teknik Penelitian

Dalam penyusunan artikel ini peneliti menggunakan dua langkah teknik penelitian yaitu adalah sebagai berikut:

### 1. Prosedur penelitian.

#### a. Tahapan persiapan.

Pada tahapan persiapan ini peneliti melakukan beberapa langkah-langkah yaitu: Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, Mengurus perizinan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian, Membuat RPP dan Membuat instrumen penelitian.

#### b. Tahapan pelaksanaan.

#### c. Tahapan menganalisis data hasil dan pelaporan.

Pada tahapan menganalisis data hasil dan pelaporan peneliti melakukan langkah-langkah yaitu: Mengumpulkan hasil pengolahan data, Menganalisis hasil pengelolahan data dan Mengadakan postes pada kelas eksperimen.

### 2. Pengelolaan dan Analisis Data

#### a. Alat analisis

Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini dalam pengumpulan data adalah angket (kuesioner) untuk mengumpulkan data digunakan instrument berupa angket tertutup dengan menggunakan skala likert. Instrument yang digunakan untuk mengukur kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala likert 5 point.

**Tabel 1.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara**

No	Aspek	Indikator	No Item (Penyajian)
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar Jelas	1
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas	2
3	Pilihan Kata	Peserta didik tepat dalam memilih Kosakata	3
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat yang runtut	4

5	Keberanian	Peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman	5
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir	6
7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak-gerik tenang, dan tidak grogi	7

*Sumber : Arsjad dan Mukti dalam Rahayu (2018)*

**Tabel 1.3 Penilaian Jawaban Responden**

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
71-80	3	Cukup
61-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

*Sumber : (Kunandar, 2013)*

b. Populasi dan sampel

populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 8 Langkat. Populasi penelitian disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1.4 Jumlah Murid Kelas IV MIN 8 Langkat**

No	Jumlah Peserta Didik	Jenis Kelamin		Sampel
		Laki-laki	Perempuan	
1	26	11	15	26
<b>Jumlah</b>			<b>26</b>	

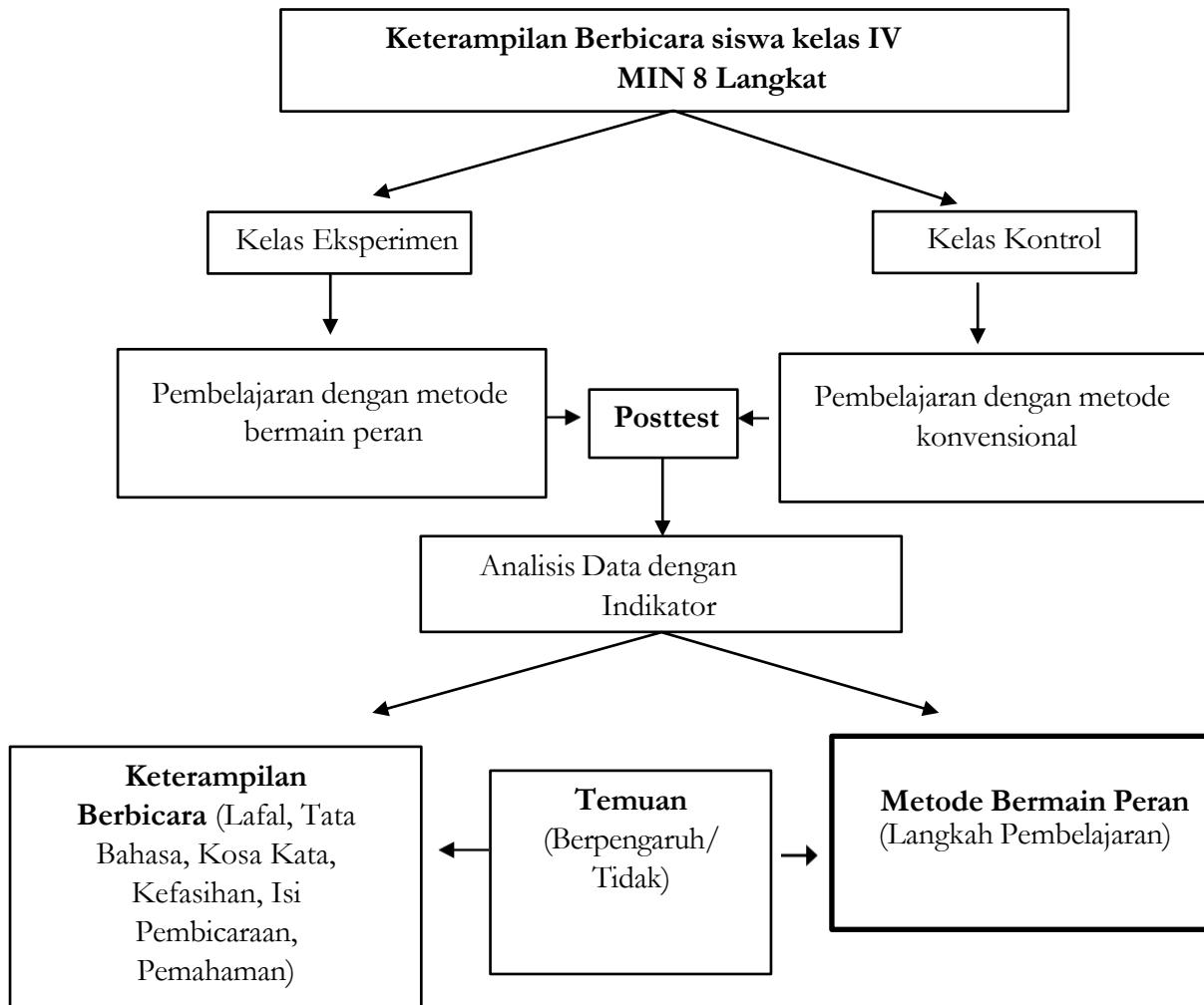
*Sumber: Absen Kelas IV MIN 8 Langkat*

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas IV MIN 8 Langkat yang berjumlah 26 peserta didik, yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan.

c. Pengelolaan analisis data

Tenik atau metode mengolah dan menganalisis data sangat mempengaruhi hasil dalam sebuah penelitian. Berikut adalah tenik yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah Uji Validitas, Uji Normalitas, Uji Hipotesis atau Uji t.

## Kerangka Konseptual



Berdasarkan kerangka Konseptual tersebut dapat disimpulkan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**H<sub>0</sub>** : Tidak adanya pengaruh model bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 8 Langkat.

**H<sub>a</sub>** : Adanya pengaruh model bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 8 Langkat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilakukan di Kelas IV MIN 8 Langkat dengan mengetahui pengaruh model Bermain Peran (Role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan intrument non tes berupa tes kinerja (penilaian unjuk kerja). Kemudian untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah tindakan dilakukan lembar tugas untuk melihat aktifitas siswa secara individu di dalam kelas.

**a. Pengamatan / Tes Kinerja (Penilaian Unjuk Kerja) Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**

Pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan Model Bermain Peran (Role playing) selama proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang diamati dari yaitu:

**Tabel 1.5 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100	Kriteria
1	AL	19	54	Sangat Kurang
2	AM	26	74	Cukup
3	AY	18	51	Sangat Kurang
4	AZ	18	51	Sangat Kurang
5	CA	22	63	Kurang
6	DDU	30	86	Baik
7	DAD	18	51	Sangat Kurang
8	DS	19	54	Sangat Kurang
9	EA	20	57	Sangat Kurang
10	FRH	27	77	Cukup
11	FNA	21	60	Sangat Kurang
12	IP	21	60	Sangat Kurang
13	KA	24	68	Kurang
14	MA	25	71	Cukup
15	MAR	28	80	Baik
16	MRL	22	63	Kurang
17	RS	20	57	Sangat Kurang
18	SA	20	57	Sangat Kurang
19	SAH	21	60	Sangat Kurang
20	SW	21	60	Sangat Kurang
21	TKD	24	68	Kurang
22	TA	21	60	Sangat Kurang
23	VNS	25	71	Cukup
24	ZAH	27	77	Baik
25	ZIQ	25	71	Cukup
26	AIC	22	63	Kurang
Nilai Rata-rata 64,12				

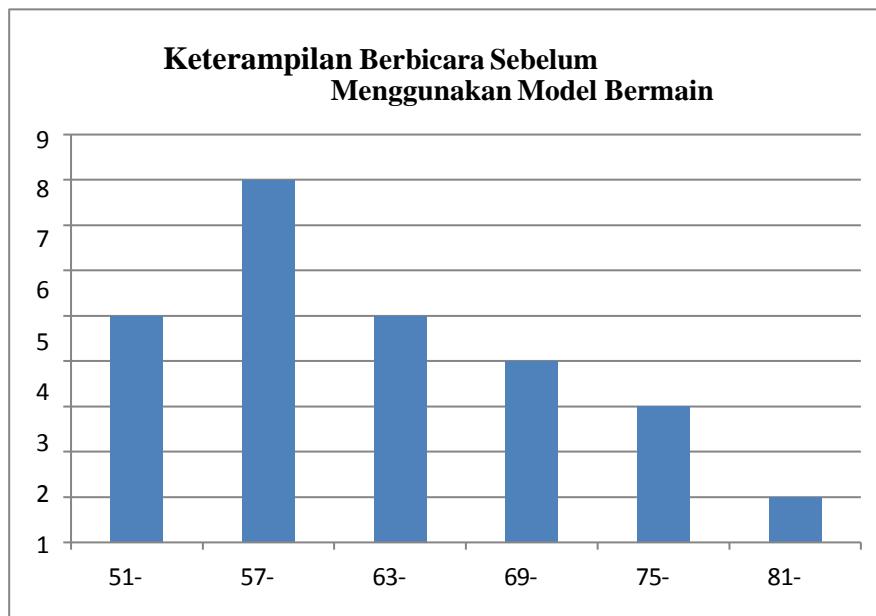
**Tabel 1.6 Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran  
(Role playing)**

No	Nilai	Frekuensi	Percentase (%)
1	51-56	5	19%
2	57-62	8	31%
3	63-68	5	19%
4	69-74	4	15%
5	75-80	3	12%
6	81-86	1	4%
Jumlah		26	100%
<b>Rata-rata</b>			<b>64,12</b>
<b>Nilai Maksimum</b>			<b>86</b>
<b>Nilai Minimum</b>			<b>51</b>

*Sumber : (Dokumen daftar nilai di MIN 8 Langkat, 2024)*

Berdasarkan tabel di atas bahwa frekuensi dengan nilai 51-56 sebanyak 5 orang siswa, nilai 57-62 sebanyak 8 orang siswa, nilai 63-68 sebanyak 5 orang siswa, nilai 69-74 sebanyak 4 orang siswa, nilai 75-80 sebanyak 3 orang siswa, nilai 81-86 sebanyak 1 orang siswa. Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan Model Bermain Peran (Role playing).

**Gambar 1.1 Distribusi Keterampilan Berkommunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**



**Tabel 1.7 Distribusi Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing) Siswa Kelas IV MIN 8 Langkat**

No Instrumen	Penilaian											
	5		4		3		2		1		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	7.7	8	30.8	14	53.8	2	7.7	0	0	26	100%
2	1	3.8	6	23.1	11	42.3	8	30.8	0	0	26	100%
3	0	0	5	19.2	13	50	8	30.8	0	0	26	100%
4	0	0	2	7.7	20	77.0	4	15.3	0	0	26	100%
5	5	19.2	13	50	8	30.8	0	0	0	0	26	100%
6	0	0	7	27.0	17	65.3	2	7.7	0	0	26	100%
7	0	0	7	27.0	19	73.0	0	0	0	0	26	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

**b. Pengamatan / Tes Kinerja (Penilaian Unjuk Kerja) Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**

Pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sesudah menggunakan model Bermain Peran (Role playing) selama proses pembelajaran.

**Tabel 1.8 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100	Kriteria
1	AL	31	89	Baik
2	AM	32	91	Sangat Baik
3	AY	27	77	Cukup
4	AZ	30	86	Baik
5	CA	31	89	Baik
6	DDU	35	100	Sangat Baik
7	DAD	29	83	Baik
8	DS	30	86	Baik
9	EA	30	86	Baik
10	FRH	32	91	Sangat Baik
11	FNA	30	86	Baik
12	IP	31	89	Baik
13	KA	33	94	Sangat Baik
14	MA	30	86	Baik

15	MAR	34	97	Sangat Baik
16	MRL	31	89	Baik
17	RS	28	80	Cukup
18	SA	29	83	Baik
19	SAH	28	80	Cukup
20	SW	27	77	Cukup
21	TKD	31	89	Baik
22	TA	30	86	Baik
23	VNS	32	91	Sangat Baik
24	ZAH	33	94	Sangat Baik
25	ZIQ	29	83	Baik
26	AIC	28	80	Cukup

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

**Tabel 1.9 Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase(%)
1	77-80	5	19%
2	81-84	3	11%
3	85-88	6	23%
4	89-92	8	31%
5	93-96	2	8%
6	97-100	2	8%
Jumlah		26	100%
<b>Rata-rata</b>			<b>87,00</b>
<b>Nilai Maksimum</b>			<b>100</b>
<b>Nilai Minimun</b>			<b>77</b>

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel di atas bahwa frekuensi dengan nilai 77-80 sebanyak 5 orang siswa, nilai 81-84 sebanyak 3 orang, nilai 85-88 sebanyak 6 orang, nilai 89-92 sebanyak 8 orang, nilai 93-96 sebanyak 2 orang, nilai 97-100 sebanyak 2 orang. Berikut ini distribusi nilai keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan menggunakan Model Bermain Peran (Role playing) siswa kelas IV MIN 8 Langkat TA 2025/2026.

**Tabel 1.10 Distribusi Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing) Siswa Kelas IV MIN 8 Langkat**

No Instrumen	Penilaian											
	5		4		3		2		1		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	13	50.0	13	50.0	0	0	0	0	0	0	26	100%
2	13	50.0	12	46.2	1	3.8	0	0	0	0	26	100%

3	4	15.3	20	76.9	2	7.8	0	0	0	0	26	100%
4	4	15.3	19	73.1	3	11.6	0	0	0	0	26	100%
5	25	96.2	1	3.8	0	0	0	0	0	0	26	100%
6	3	11.6	22	84.6	1	3.8	0	0	0	0	26	100%
7	9	34.6	16	61.6	1	3.8	0	0	0	0	26	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

### Uji Normalitas

Tabel 4.7 Uji Normalitas Uji *Shapiro-Wilk Test*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	,169	26	,055	,942	26	,151
Sesudah	,124	26	,200*	,970	26	,613

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah nilai yang berdistribusi normal. Dimana dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebelum sebesar  $1,51 > 0,05$  dan nilai signifikan sesudah sebesar  $0,613 > 0,05$  maka nilai residual berdistribusi dengan normal.

### Uji Hipotesis

Tabel 4.8 Uji t

Paired Samples Test										
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Err or Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
Pair 1	Sebelum - Sesudah	- 22,885	6,544	1,283	- 25,528	- 20,241	- 17,831	25	,000	

Sumber: Hasil Pengelolahan Data (SPSS)

Berdasarkan tabel Paired Sample t Test nilai signifikan 2 tailed  $0,000 < 0,05$  maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel awal (sebelum) dengan variabel akhir (sesudah) ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan pada

masing-masing variabel yang diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh model Bermain Peran (Role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 8 Langkat.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa. Untuk menghitung hipotesis dengan membandingkan data nilai sebelum dan sesudah. Dari hasil perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh model bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 8 Langkat. Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil keterampilan berbicara sebelum menggunakan model bermain peran (role playing) dan setelah menggunakan model bermain peran (role playing) yaitu sebagai berikut:

### **1. Keterampilan Berbicara Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan pengamatan belajar yang terdiri dari 7 indikator penilaian sebelum menggunakan model bermain peran (role playing). Tujuan dilakukan pretest adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa yaitu 64,12. Dari 26 orang siswa dikelas IV hanya 4 orang siswa dengan persentase 15,38% dinyatakan tuntas KKM dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 22 orang dengan persentase 84,61%. Dimana nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran bahasa Indonesia disekolah tersebut adalah 75.

### **2. Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (Role playing)**

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan model Bermain peran (role playing) sudah memenuhi standar KKM, dimana seluruh siswa telah memenuhi nilai KKM. Dimana nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,00, skor tertinggi (max) sebesar 100 dan skor terendah (min) 77. Dengan frekuensi dengan nilai 77-80 sebanyak 5 orang siswa, nilai 81-84 sebanyak 3 orang, nilai 85-88 sebanyak 6 orang, nilai 89-92 sebanyak 8 orang, nilai 93-96 sebanyak 2 orang, nilai 97-100 sebanyak 2 orang.

### **3. Pengaruh Model Bermain Peran (Role playing) Terhadap Keterampilan Berbicara**

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan oleh peneliti pada (uji t) perhitungannya menunjukkan pada tabel Paired Sample t Test nilai signifikan (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 8 Langkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Resti (2022) yang

berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Role playing terhadap Keterampilan Berbicara Siwa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 53 setelah diberi perlakuan nilai posttest yaitu 81,9 mengalami peningkatan diperoleh  $t_{hitung} = 10,842$  dan  $t_{tabel} = 1,697$  maka taraf signifikan 0,05 dengan pengujian hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dinyatakan Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mabruri (2017) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role playing SD Negeri Plos 1 Pacitan. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa model role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 76,41 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 75,68%, berada pada kategori rendah. Pada

siklus II, skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 82 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 90,64% berada pada kategori tinggi. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 14,21%. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Plos 1.

Penelitian yang dilakukan oleh Uvia Nursehah (2020) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cipocok Jaya 2. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 36,026. Sedangkan pada posttest yang sudah diberi perlakuan memiliki rata-rata yaitu 79,082. Hasil perhitungan data menggunakan software SPSS versi 16 for windows menunjukkan bahwa nilai  $sig = 0,000 < 0,05$  ini berarti nilai lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa hipotesis diterima, karena model pembelajaran role playing memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Model Bermain Peran (Role playing) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 8 Langkat. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan Model Bermain Peran (Role playing) rendah dimana hanya 4 orang siswa yang memenuhi nilai KKM sedangkan yang belum memenuhi nilai KKM sebanyak 22 orang. Sebelum menggunakan Model Bermain Peran (Role playing) memperoleh nilai rata-rata 64,12.

2. Keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan Model Bermain Peran (Role playing) selama proses pembelajaran sudah meningkat dimana semua siswa telah memenuhi nilai KKM dengan memperoleh nilai rata-rata 87,00.
3. Terdapat pengaruh Model Bermain Peran (Role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa. hal ini dapat diketahui berdasarkan tabel Paired Sample t Test nilai signifikan (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 8 Langkat..

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahannya, pihak MIN 8 Langkat beserta guru dan siswa yang telah memberikan izin serta berpartisipasi dalam penelitian ini, serta keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun materiil. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

## **REFERENSI**

- Arikunto. (2010). *PENGARUH MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP*. 1(1), 57–65.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019) *Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(1) , 71-78.
- Basri, H. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIPA Universitas Riau, 1(1) , 38-53.
- Gereda, A. (2020) *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar*. Tasikmalaya: Edu Publiser.
- Harianto, E. (2020). *Metode Bertukar Gagasan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran*. 9(4), 411–422.
- Herawati Parapat, M., Huda, M. R., Marlina Harahap, M. E., & Khatib Lubis, M. (2022) *Buku Ajar Menulis Berbicara Produktif*. Cv. Azka Pustaka.
- Nurgiyantoro, B., Universitas, F. B. S., & Yogyakarta, N. (n.d.). *PENILAIAN PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS KOMPETENSI*. 91–116.