

# PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

S. Maharani<sup>1</sup>, Destiniar<sup>2</sup>, E.F.P. Sari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>23</sup>Program Studi Matematika

Universitas PGRI

Palembang, Indonesia

e-mail: [maharaniselvia8@gmail.com](mailto:maharaniselvia8@gmail.com)<sup>1</sup>, [destiniar@univpgri-palembang.ac.id](mailto:destiniar@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ekafitrips@univpgri-palembang.ac.id](mailto:ekafitrips@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Latar belakang dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 144 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 144 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen (True Experimental Design) dengan desain Posttest-Only Control Design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu instrument tes berupa soal posttest. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Simple Random Sampling yaitu 59 siswa SD Negeri 144 Palembang. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas kelas eksperimen yaitu  $0,085 \geq 0,05$  dan kelas kontrol adalah  $0,026 \geq 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji t-test diperoleh nilai thitung yaitu 9,882 dan ttabel yaitu 2,002, berarti  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 144 Palembang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 144 Palembang.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia; Kemampuan Berbicara; Metode Bermain Peran

## Abstract

*The background of this study is the low speaking ability in the Indonesian language subject of grade V students of SD Negeri 144 Palembang. This study aims to determine the effect of the role-playing method on students' speaking ability in the Indonesian language subject of grade V SD Negeri 144 Palembang. This study is a quantitative study with an experimental method (True Experimental Design) with a Posttest-Only Control Design design. The data collection technique in this study is a test instrument in the form of posttest questions. The sample in this study used the Simple Random Sampling technique, namely 59 students of SD Negeri 144 Palembang. The data analysis technique used prerequisite tests and hypothesis tests. The results of the normality test for the experimental class were  $0.085 \geq 0.05$  and the control class was  $0.026 \geq 0.05$  so that the data was normally distributed. The results showed that based on the t-test, the t-count value was 9.882 and the t-table was 2.002, meaning that  $t\text{-count} \geq t\text{-table}$ , so  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected. So it can be concluded that the role play method has a significant influence on students' speaking ability in the Indonesian language subject of class V of SD Negeri 144 Palembang. So it can be concluded that the role play method has a significant influence on students' speaking ability in the Indonesian language subject of class V of SD Negeri 144 Palembang.*

**Keywords:** Indonesian; Speaking Ability; Role Playing Method

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan indikator utama dalam menilai kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu memperoleh berbagai pengetahuan baru, baik yang dipelajari di sekolah maupun yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Menurut Hidayat dan Abdillah (2019, p. 24), pendidikan adalah upaya terencana dan terorganisir oleh orang dewasa untuk membantu siswa mencapai tujuan serta mengembangkan potensi fisik dan rohaninya, sehingga mereka dapat menjadi individu dewasa yang mandiri dan bertanggung jawab.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pendidikan SD di Indonesia bermanfaat meningkatkan kemampuan anak usia tujuh hingga dua belas tahun. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan anak makhluk yang bisa meningkat dengan potensi yang dimiliki. Berbagai pelajaran inti wajib siswa antara lain Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Seni Budaya, dan Keterampilan (SBDP).

Menurut Simaremare dan Purba (2021, p. 63), pembelajaran Bahasa Indonesia adalah komponen penting dalam dunia pendidikan yang harus diterapkan mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah pertama, hingga universitas. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan melatih siswa dalam keterampilan berbahasa, termasuk berbicara, menyimak, menulis, dan membaca untuk mengungkapkan gagasan atau berpikir kritis dan kreatif (Safitri et al., 2022). Kemampuan berbicara di sekolah sangat penting karena berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa dan menjadi dasar komunikasi dengan orang lain. Menurut Tinambunan dalam Sukenti (2021, p. 33), berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi kata-kata. Berbicara merupakan alat yang mengungkapkan pemahaman pembicara kepada pendengar, baik isi pembicaraan maupun isi hati. Kendala dalam mengutarakan gagasan melalui berbicara sering dialami siswa, sehingga diperlukan solusi yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka (Ummah et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tahun 2024 di SD Negeri 144 Palembang, kemampuan berbicara siswa di sekolah masih tergolong rendah. Dalam pembelajaran bahasa, fokus lebih sering pada keterampilan mendengar, membaca, dan menulis. Berdasarkan pendapat (Magdalena, Safitri, & Adinda, 2021) bahwa proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komunikasi sesama siswa, namun tingkat komunikasi siswa masih rendah, sering kali siswa tidak berhasil menyampaikan pesan secara langsung dengan baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan berbicara yang sering dilakukan secara individu. Banyak siswa mengalami kesulitan mengekspresikan diri melalui berbicara dan kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat di kelas. Bahkan, beberapa siswa menunjukkan gejala kecemasan seperti berkeringat dingin dan kebingungan saat berbicara di depan kelas. Sejalan dengan pendapat (Margareta, 2020), seseorang dikatakan mampu berbicara jika memiliki keberanian dan kemampuan menyampaikan gagasan, pemikiran, serta pendapatnya dengan jelas dan dapat dipahami oleh pendengar.

Salah satu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berbicara yaitu dengan cara menggunakan metode bermain peran. Alasan pemilihan metode bermain peran karena dianggap lebih cocok, khususnya lebih efektif jika diterapkan pada berbagai permasalahan yang menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara siswa. Metode bermain peran dinilai efektif karena penerapan metode bermain peran dapat memotivasi siswa dengan melibatkannya secara langsung dalam pembelajaran. Walaupun dikatakan efektif, hal ini karena proses belajar lebih banyak terjadi melalui bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah sesuatu yang dapat menarik minat belajar untuk anak-anak usia sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Aprimadedi, Marylia, & Amril, 2023) adanya peningkatan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan berbicara. Hal tersebut dikarenakan kemampuan berbicara siswa kelas V masih rendah di SD Negeri 144 Palembang. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara

Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 144 Palembang". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 144 Palembang.

Berbicara bukan hanya mengeluarkan ujaran atau kata saja melainkan merupakan penyampai gagasan yang dipersiapkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan orang yang mendengar atau menyimak (Fadli & Nugraha, 2021, hal. 36). Sementara menurut (Aulina, 2019, hal. 51) kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak dalam menghasilkan bunyi-bunyian atau kata-kata untuk mengungkapkan perasaan, gagasan, pikiran serta menyampaikan maksud tertentu kepada orang lain sehingga orang sekitar dapat memahami maksud tertentu. Kemampuan berbicara merupakan suatu keadaan dimana seseorang siswa dapat menyampaikan suatu informasi atau mempunyai kemampuan komunikasi yang baik sehingga lawan bicaranya dapat memahami intisari dari apa yang dikomunikasikan (Dahlia, Intiana, & Husniati, 2023).

Dari penjelasan kemampuan berbicara Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara termasuk kemampuan dalam menghasilkan bunyi-bunyi ataupun kalimat agar komunikasi tercapai. Indikator kemampuan berbicara yang digunakan adalah lafal, intonasi, pemilihan kata, penguasaan topik, serta mimik atau ekspresi.

Peneliti menerapkan metode bermain peran dalam penelitian ini, untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Metode bermain peran merupakan suatu metode yang mendemonstrasikan tugas di dunia nyata dalam bentuk bermain peran di kelas, kemudian dijadikan bahan berpikir bagi seluruh siswa (Sawaludin, Hasanah, Vestia, & Achmad, 2022, hal. 55). Menurut (Karnia, Lestari, Agung, Riani, & Pratama, 2023) metode bermain peran merupakan suatu model yang membantu siswa menguasai materi pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dengan memainkan peran sebagai tokoh hidup juga benda mati. Bermain peran suatu metode pembelajaran dimana siswa memainkan peran karakter tertentu dalam situasi yang telah ditentukan, dalam pembelajaran bermain peran siswa akan berinteraksi dengan peserta lain yang juga berperan dalam situasi tersebut (Adawiah & Qomariyah, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan memainkan peran karakter atau individu tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah mengembangkan kemampuan komunikasi agar lebih berperan aktif dalam kehidupan nyata serta mengembangkan keterampilan interaktif dan tanggapan rasa ingin tahu.

Langkah-langkah metode bermain peran yang dipakai dalam penelitian (Umayah, Fatimah, & Nur'aini, 2023) sebagai berikut : (1) Guru mengidentifikasi dan memilih topik untuk bermain peran; (2) Guru membuat situasi atau skenario untuk bermain peran; (3) Guru menyediakan alat seperti alat atau sarana; (4) Guru menjelaskan teknik bermain peran; (5) Guru memilih anak yang akan memainkan peran; (6) Bercerita sambil menyusun adegan pertama; (7) Guru mendiskusikan nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bermain peran; dan (8) Guru mengevaluasi pekerjaan atau hasil kerja bermain peran.

Peneliti memilih menggunakan langkah-langkah metode bermain peran dengan pertimbangan utama adalah menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan membangun kerja sama siswa dengan berinteraksi. Langkah-langkah ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode bermain peran yaitu : (1) Melibatkan siswa secara langsung dan memberikan pengalaman; (2) Siswa bebas mengambil keputusan dan mengekspresikan diri secara utuh; (3) Permainan ini merupakan penemuan sederhana dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu tertentu; (4) Sangat menarik minat dan perhatian siswa; dan (5) Guru dapat menilai siswa melalui observasi sambil bermain. Metode bermain peran juga memiliki kekurangan yaitu : (1) Metode bermain peran membutuhkan waktu yang relatif

lama; (2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi; (3) Kebanyakan siswa malu untuk memerankan suatu adegan; dan (4) Tidak semua topik pembelajaran bisa menggunakan metode bermain peran.

Masalah penelitian mengenai metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara di sekolah dasar (SD) bisa melibatkan beberapa aspek. Berikut adalah beberapa contoh masalah penelitian yang dapat diangkat yaitu : (1) Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SD; (2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa di SD; dan (3) Perbandingan Kemampuan Berbicara antara Siswa yang Mengikuti Bermain Peran dan yang Mengikuti Metode Konvensional.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen (*True Experimental Design*). Dalam penelitian ini peneliti mengambil bentuk *True Experimental Design Posttest-Only Control Design*. Pada penelitian ini populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 144 Plaembang. Menurut pendapat (Sugiyono, 2019, hal. 145) populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi (Sugiyono, 2019, hal. 146). Dalam penelitian ini sampelnya berjumlah 59 siswa dengan teknik *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk kemampuan berbicara dengan berupa soal *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas adalah jenis pengujian hipotesis klasik yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana data berdistribusikan dalam suatu kelompok atau populasi. Terdapat dua jenis sebaran data yaitu data berdistribusi normal dan data berdistribusi tidak normal (Widodo, et al., 2023, hal. 99). Dengan kriteria pengujian nilai signifikansi  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) setelah itu dilakukan uji homogenitas merupakan pengujian perbedaan antara dua kelompok, khususnya dengan menguji perbedaan varians kelompok-kelompok tersebut (Supriadi, 2021, hal. 57). Setelah dilakukan uji prasyarat maka dilakukan uji t-test adalah uji teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 144 Palembang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan tipe desain penelitian *True Experimental Design* dengan menggunakan *Posttest-Only Control Design*. Penelitian dilakukan pada dua kelas, cara menentukan sampel penelitian menggunakan teknik *simple random sampling* dan mendapatkan hasil kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V D sebagai kelas kontrol. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 144 Palembang dengan jumlah sampel sebanyak 59 siswa yaitu 29 siswa kelas eksperimen (VA) dan 30 siswa kelas kontrol (VD). Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrument berupa tes guna mengetahui kemampuan berbicara setelah diberikan perlakuan (*Posttest*). Soal tes berupa soal unjuk kinerja dengan penilaian berupa lafal, intonasi, pemilihan kata, penguasaan topik, mimik atau ekspresi.

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Penelitian kelas eksperimen dihari pertama pada tanggal 7 Mei 2024, pertemuan ini peneliti menjelaskan materi mengenai metode bermain peran, dan menentukan kelompok untuk bermain peran serta membahas teks drama yang akan dimainkan pada gambar 1.



Gambar 1. Penjelasan Materi Kelas Eksperimen

Pertemuan kedua yang dilaksanakan tanggal 8 Mei 2024, di pertemuan ini peneliti membuka pembelajaran, selanjutnya memberikan penjelasan kembali materi, siswa melakukan latihan bermain peran, setelah latihan bermain peran siswa dan kelompoknya melakukan permainan peran dengan dibimbing oleh peneliti pada gambar 2.



Gambar 2. Siswa Bermain Peran

Pertemuan ketiga tanggal 20 Mei 2024, peneliti membuka pembelajaran, selanjutnya melakukan tes akhir dengan memberikan soal *posttest* berupa tes kinerja terhadap kemampuan berbicara dan peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal *posttest* pada gambar 3.



Gambar 3. Mengerjakan *Posttest*

Kelas kontrol di pertemuan pertama tanggal 7 Mei 2024, peneliti membuka pembelajaran, memberikan penjelasan materi menggunakan metode bermain ceramah pada gambar 4. Siswa diminta untuk menyimak materi dari buku pelajaran yang dijelaskan oleh peneliti.



Gambar 4. Penjelasan Materi Pada Kelas Kontrol

Pertemuan kedua tanggal 8 Mei 2024, peneliti membuka pembelajaran, setelahnya peneliti mengulas kembali materi, siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran, dan siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh peneliti di buku tulisnya pada gambar 5.



Gambar 5. Siswa Mengerjakan Soal Latihan

Pada pertemuan ketiga kelas kontrol tanggal 20 Mei 2024, peneliti melakukan tes akhir berupa *posttest*, peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal *posttest*, setelah mengerjakan siswa tampil di depan pada gambar 6.



Gambar 6. Mengerjakan *Posttest*

Sejalan dengan pendapat (Sukristin & Claudya, 2020) bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran membuat siswa senang, bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan kelas kontrol siswa kurang fokus dan mudah bosan, dibuktikan dengan penelitian oleh (Yulianto & Tukidi, 2020) bahwa guru dengan mudah memfasilitasi perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, namun perhatian siswa terhadap materi hanya terjadi pada menit-menit awal pembelajaran saja, setelahnya perhatian niat belajar siswa mengalami penurunan.

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Nilai Posttest

| Group Statistics          |                  |    |       |                |                 |
|---------------------------|------------------|----|-------|----------------|-----------------|
|                           | Kelas            | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Hasil Kemampuan Berbicara | Kelas Eksperimen | 29 | 86,48 | 7,204          | 1,338           |
|                           | Kelas Kontrol    | 30 | 63,20 | 10,526         | 1,922           |

Setelah dilakukan *posttest*, dari tabel 1 tersebut rata-rata data yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu 86,48 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 63,20. Data yang diperoleh dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan kriteria pengujian nilai signifikansi  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) dan uji homogenitas dengan kriteria pengujian nilai signifikansi  $> 0,05$ .

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

| Tests of Normality |                                 |    |      |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Eksperimen         | ,152                            | 29 | ,085 | ,964         | 29 | ,403 |
| Kontrol            | ,173                            | 29 | ,026 | ,860         | 29 | ,001 |

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 2 tersebut Hasil Uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi normal karena nilai dari kelas eksperimen yang signifikansinya  $0,085 \geq 0,05$  yang artinya nilai signifikan  $\geq 0,05$  sesuai dengan kriteria pengujian normalitas maka nilai di kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan nilai kelas kontrol signifikansinya  $0,026 \geq 0,05$  yang artinya signifikan  $\geq 0,05$  maka data kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data

| Test of Homogeneity of Variances |                                      |                  |     |        |      |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                  |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Hasil Kemampuan Berbicara        | Based on Mean                        | 3,558            | 1   | 57     | ,064 |
|                                  | Based on Median                      | 1,812            | 1   | 57     | ,184 |
|                                  | Based on Median and with adjusted df | 1,812            | 1   | 49,164 | ,184 |
|                                  | Based on trimmed mean                | 3,269            | 1   | 57     | ,076 |

Tabel 3 tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas diperoleh pada penelitian ini dinyatakan homogen karena sesuai dengan kriteria pengujian uji homogenitas yaitu apabila signifikan  $> 0,05$  yaitu  $0,064 > 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut bervariasi homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

|                     |                             | Independent Samples Test                |     |                              |            |   |            |       |        |        |
|---------------------|-----------------------------|---|-----|------------------------------|------------|---|------------|-------|--------|--------|
|                     |                             | Levene's Test for Equality of Variances |     | t-test for Equality of Means |            |   |            |       |        |        |
| Hasil               | Equal variances assumed     | Sig.                                    | f   | Mean                         | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference |            |       |        |        |
|                     |                             |   |     |                              |            | (2-tailed)                                | Difference | Lower | Upper  |        |
| Kemampuan Berbicara | Equal variances assumed     | ,558                                    | 064 | ,882                         | 7          | 000                                       | 23,283     | 2,356 | 18,565 | 28,001 |
|                     | Equal variances not assumed |   |     | ,944                         | 1,413      | 000                                       | 23,283     | 2,341 | 18,583 | 27,983 |

Tahap pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t metode *Independent Sampel Test*. Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat dengan kriteria pengujian hipotesis  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dan  $H_o$  ditolak. Dari data yang diperoleh  $t_{hitung}$  adalah 9,882 dan  $t_{tabel}$  yaitu 2,002 maka  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 144 Palembang. Sejalan dengan theory (Yuniati, Suhartiningasih, & Finali, 2021) bahwa indikator kemampuan berbicara yang digunakan berpengaruh positif, sama dengan hasil penelitian ini yang menggunakan theory dari (Yuniati, Suhartiningasih, & Finali, 2021) juga berhasil membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara.

Dari hasil pengolahan data tersebut, pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran kelas eksperimen lebih baik terhadap kemampuan berbicara pada siswa dari pada menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah kelas kontrol. Hasil penelitian membuktikan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SD. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Rizky Fitri 2022) hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 8 Utan dengan nilai sig(2-tailed) 0,040 yang berarti  $< 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selanjutnya diperkuat juga oleh penelitian (Citra Putri Rosdiana 2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD dengan nilai rata-rata pretest 68,39 dan nilai rata-rata *posttest* 80,17. Selanjutnya didukung juga hasil penelitian (Pika Rahayu Simbolon 2024) dengan hasil bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap signifikansi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD, hasil nilai  $\chi^2$  hitung  $> \chi^2$  tabel yaitu  $27,56 > 9,50$  maka hipotesis  $H_o$  ditolak. Selanjutnya hasil penelitian (Juliah Indah Puspitaningrum 2019) dengan hasil yang dinyatakan bahwa model bermain peran dikatakan efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SD, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 22,494 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,021 sehingga  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V di SD Negeri 144 Palembang, artinya kemampuan berbicara siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat

dilihat dari hasil uji hipotesis bahwa  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} 9,882$  dan  $t_{tabel}$  adalah  $2,002$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal tersebut didukung oleh nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen  $86,48$  dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu  $63,20$ .

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). *Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten*, 3(1), 144-162. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>
- Aprimadedi, Marylia, Z., & Amril. (2023). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Di SD N 79/VI Seringat Kabupaten Merangin. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4333-4337. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1263>
- Apriyani, R., Sumarsih, D., & Pranoto, B. A. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Muata IPS Dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 405-418. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7077555>
- Aulina, C. N., 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Dahlia, Intiana, S. R., & Husniati. (2023). Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2164-2170. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6250>
- Fadli, R. I. & Nugraha, A. S., 2021. *Peningkatan Kemampuan Berbicara*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Fitri, R., Gunayasa, I. B., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Di SDN 8 Utan Tahun 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 59-64. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/230>
- Hidayat, R. & Abdillah, 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Karnia, N., Lestari, J. R., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2), 135. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI. Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 386-395. Diambil kembali dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1270>
- Margareta, N. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Subtema 1 Sumber Energi SD Negeri 2 Bangoan. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(6). <https://dx.doi.org/10.24036/e-jpsd.v10i1.10446>
- Puspitaningrum, J. I., Untari, M. F., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 296-304. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v7i3.20985>
- Rosdiana, C. P., Marzuki, I., & Bakhtiar, A. M. (2023). Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Of Islamic Elementary School*, 6(2), 125-134. <https://doi.org/10.24256/pijies.v6i2.4192>
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333-9339. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>
- Sawaludin, Hasanah, S. U., Vestia, E., & Achmad, A. B. (2022). *Metode Dan Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha.
- Simaremare, J. A. & Purba, N., 2021. *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Perasada Bandung.
- Simbolon , P. R., & Widiyarti, G. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101793 Patumbak T.P2023/2024. *Jurnal Pendidikan Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)*, 3, 491-499. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/496>
- Sukenti, D., 2021. *Buku Ajar Penilaian Pembelajaran Dalam Bahasa Indonesia*. Solok: Mitra Cendekia Media.
- Sukristin, & Claudya, I. (2020). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 1-11. <https://doi.org/10.46368/jpd.v1i1.192>
- Supriadi, G., 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Palangka Raya: UNY Press.
- Umayah, S., Fatimah , N., & Nur'aini. (2023). Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kecerdasar Interpersonal Aanak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharmawanita Pekon Lengkuikai Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Mahasiswa STIT Tanggamus*, 1(1), 45. <https://jurnal.stittanggamus.ac.id/index.php/ATH-THALIB/article/view/42>
- Ummah, N. A., Ghufron, S., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(2), 120-128. <https://doi.org/10.31294/w.v12i2.8346>
- Yulianto, L., & Tukidi. (2020). Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Metode Role Playing Dan Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jakenan Kabupaten Pati. *SOSIOLIUM*, 2(2), 146-154. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i2.32441>
- Yuniati, N., Suhartiningsih, & Finali, Z. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas II SDN Karangrejo 04 Jember. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 1-5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i1.23966>