

**SKRIPSI**  
**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN**  
**BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 4 KESIK**  
**TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



**IZA AULIA HAFAZOH**  
**190102050**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**  
**UNIVERSITAS HAMZANWADI**  
**2023**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : IZA AULIA HAFAZOH  
NIM : 190102050  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pancor, 1 juni 2023

Yang membuat pernyataan



Iza Aulia Hafazoh

190102050

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAPA  
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS  
IV SDN 4 KESIK TAIHUN PELAJARAN 2022/2023**

**IZA AULIA HAFAZOH  
NPM. 190102050**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyetujui,

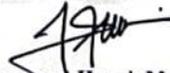
Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Muh. Taufiq, M.Pd**  
NIDN. 0814018005

  
**Hadiatul Rodivah, M.Pd.**  
NIDN. 0828119101

Mengetahui  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

  
**Muhamad Husni, M.Pd.**  
NIDN. 0802038801

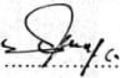
**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAPA KETERAMPILAN  
BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 4 KESIK  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**IZA AULIA HAFAZOH  
NPM. 190102050**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pada Tanggal 14 Agustus 2023

**TIM PENGUJI**

	<b>Tanggal</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Muh. Taufiq, M.Pd</b> NIDN. 0814018005 (Ketua Penguji)	04-08-2023	
<b>Hadiatul Rodiah, M.Pd</b> NIDN. 0828119101 (Anggota)	04-08-2023	
<b>Zalia Muspita, M.Pd</b> NIDN. 0809028601 (Penguji Utama)	28-08-2023	

Mengetahui dan Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Hamzanwadi



  
**M. M. SURURUDDIN, M.Pd**  
NIDN. 0815097401

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 4 KESIK  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**ABSTRAK**

**Iza Aulia Hafazoh (2023)** Judul: Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 4 Kesik Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 4 Kesik tahun pelajaran 2022/2023. Jenis Penelitian ini eksperimen. Populasi penelitian ini adalah SDN 4 Kesik dan sampel di penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Kesik sebanyak 50 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Sampling Total*. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *posttest only control group design*. Pengumpulan data dilakukan dengan angket (*kuesioner*) kemudian dianalisis dengan uji-t. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 7,73134$  dan  $t_{tabel} = 2,40658$  pada  $dk = 48$  dan dengan taraf signifikan 0,05 sehingga  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 4 Kesik. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat dijadikan upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 4 Kesik.

Kata kunci: Metode *role playing*, Keterampilan berbicara siswa kelas IV SD.

**THE EFFECT OF THE ROLE-PLAYING METHOD ON THE INDONESIAN  
SPEAKING SKILL OF FOURTH-GRADE STUDENTS AT SDN 4 KESIK IN  
ACADEMIC YEAR 2022/2023**

**Iza Aulia Hafazoh<sup>1</sup>, Hadiatul Rodiah, M.Pd<sup>2</sup>,**

**Muh. Taufiq, M.Pd<sup>3</sup>**

PGSD Universitas Hamzanwadi<sup>1</sup>, PGSD Universitas Hamzanwadi<sup>2</sup>,

PGSD Universitas Hamzanwadi<sup>3</sup>

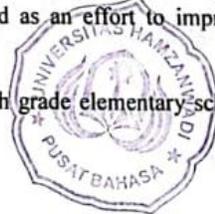
Email: [izaaulia@student.hamzanwadi.ac.id](mailto:izaaulia@student.hamzanwadi.ac.id)<sup>1</sup>, [hadiatul@hamzanwadi.ac.id](mailto:hadiatul@hamzanwadi.ac.id)<sup>2</sup>,  
[muhtaufiqpbsi@gmail.com](mailto:muhtaufiqpbsi@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

**Iza Aulia Hafazoh (2023), The Effect Of The Role-Playing Method On The Indonesian Speaking Skill Of Fourth-Grade Students At SDN 4 Kesik In Academic Year 2022/2023**

This research aims to examine the effect of the role-playing method on the Indonesian speaking skills of fourth-grade students at SDN 4 Kesik in academic year 2022/2023. This is experimental research with population was SDN 4 Kesik and the sample was 50 fourth-grade students at SDN 4 Kesik. Sampling technique used the *Total Sampling* technique. The method used is an experimental method with a *posttest only control group design*. Data collection was carried out using questionnaires and then analyzed using the t-test. Based on the t-test calculation, the value obtained is  $t_{count} = 7.73134$  and  $t_{table} = 2.40658$  at  $dk = 48$  and with a significance level of 0.05. Thus,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. The results of the research show that the role-playing method has a positive effect on the speaking skills of fourth-grade students at SDN 4 Kesik. These results indicate that the role-playing method can be used as an effort to improve speaking skills of fourth-grade students at SDN 4 Kesik.

**Keywords:** *Role-playing* method, speaking skills of fourth grade elementary school students.



## **PERSEMBAHAN**

Atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta dan tersayang, dengan rasa bangga dan bahagia ananda khaturkan rasa syukur dan terimakasih ananda kepada: Ayahanda dan Ibunda tercinta, tersayang dan yang terhormat (Ayahanda Zuhri, S.Ag dan Ibunda Nurjanah) dan Nenek saya ( Mahurin) terimakasih telah membesarkan dan mendidik ananda dengan penuh kesabaran memberikan cinta dan kasih sayang yang tiada henti tanpa ada rasa mengeluh, do'amu yang selalu menemani langkah dan perjuangan ananda hingga akhir nanti. Terimakasih atas semua dukungan, pengorbanan dan jerih payah yang telah diberikan untuk ananda agar dapat menyelesaikan studi demi menggapai cita cita ananda.

Kakak tersayang (Erlin Rahmatullah), adik tersayang (Nadi Ilham Ramdhani dan Wahyu Faruq Maulana) dan sahabat dari SMA/MAN Rich Women (Ningsih, Emi Yulia, Novita dan Yuliani) dan juga sahabat seperjuangan MyLove (Nirmala Rahmah, Nuriana, Nila Fitri Khadijah dan Baiq Indriani Yuniarmi) terimakasih atas semua motivasi dan dukungan yang selalu ada buat saya saat membutuhkan pertolongan.

*“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

*“Don't forget to be smile”*

*“Don't give up”*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siwa Kelas III SDN 04 Kesik Tahun Pelajaran 2022/2023”. Ini dengan baik dan sesuai harapan. Sholawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, semoga senantiasa tercurahkan kepada keluarganya.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya proposal ini berkat bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M.Pd selaku rektor Universitas Hamzanwadi yang telah banyak berjasa dan bertanggung jawab sehingga Universitas Hamzanwadi sampai saat ini masih terus maju dan berkembang.
2. Muhammad Sururuddin, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi yang telah banyak berjasa dalam menyelesaikan tugas akhir ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan pada waktu yang telah ditentukan.
3. Muhammad Husni, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah banyak membantu dan memberi motivasi serta dorongan kepada semua mahasiswanya.
4. Muh. Taufiq, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan tulus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan pada waktu yang telah ditentukan.
5. Hadiatul Rodiah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah ikhlas dan rela untuk memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat

diselesaikan pada waktu yang telah ditentukan.

6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang ikut membantu dalam menyusun proposal ini, penulis mengucapkan terimakasih banyak semoga Allah memberikan kemudahan kepada kita semua aamiin yarobbal alamiin

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak senantiasa penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua orang khususnya untuk penulis pribadi.

Aamiin ya robbal'alamiin

Pancor, 5 Maret 2023

Iza Aulia Hafazoh

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAC.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka Pikir .....	33
D. Hipotesisi Penelitian.....	36

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Desain Penelitian.....	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
D. Populasi dan Sample Penelitian .....	40
E. Variabel Penelitian .....	42
F. Teknik Pengumpulan data.....	43
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	45
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian .....	47
I. Analisis Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	55
B. Hasil Penelitian .....	65
C. Pembahasan.....	68
D. Keterbatasan Penelitian.....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Implikasi.....	71
C. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR DIAGRAM

Gambar 2.1 Bagan kerangka fikir .....	36
Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi <i>Post Test Kelas Eksperimen</i> .....	61
Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Post Test Kelas Kontrol</i> .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain penelitian.....	39
Tabel 3.2 Populasi penelitian .....	41
Tabel 3.3 Kisi-kis angket keterampilan berbicara.....	46
Tabel 3.4 Pedoman penskoran angket.....	47
Tabel 3.5 Hasil validitas angket .....	49
Tabel 3.7 Hasil rehabilitas.....	50
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi post test siswa kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi post test siswa kelas Kontrol .....	64
Tabel 4.3 Uji Normalitas Post test kelas .....	66
Tabel 4.4 Uji Homogenitas .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	77
Lampiran 2 : Silabus .....	83
Lampiran 3: Naskah Drama Bermain Peran .....	86
Lampiran 4: Lembar Angket Siswa .....	88
Lampiran 5: Hasil Wawancara Prapenelitian.....	91
Lampiran 6: Skor Nilai tertinggi dan terendah pada nilai <i>post test</i> kelas Eksperimen.....	93
Lampiran 7: Skor Nilai tertinggi dan terendah pada nilai <i>post test</i> kelas Kontrol .....	94
Lampiran 8: Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen .....	95
Lampiran 9: Uji Normalitas Data Kelas Kontrol .....	99
Lampiran 10: Uji Hipotesis Data .....	103
Lampiran 11: Uji Homogenitas Data .....	105
Lampiran 12: Uji Validitas Data .....	106
Lampiran 13: Uji Reabilitas Data .....	107
Lampiran 14: Tabel Signifikan .....	108
Lampiran 15: Tabel Distribusi T.....	109
Lampiran 16: Tabel Distribusi Frekuensi .....	110
Lampiran 17: Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian Dari Universitas Hamzanwadi .....	111
Lampiran 18: Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian Dari BAPPEDA .....	112
Lampiran 19: Surat Keterangan Telah Meneliti Dari Sekolah.....	113
Lampiran 20: Dokumentasi.....	114

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kehidupan manusia tidak terlepas dari bahasa. Pada kegiatan sehari-hari penggunaan bahasa sangat diperlukan untuk menunjang segala kegiatan yang kita lakukan. Sehingga bisa dikatakan bahwa kedudukan bahasa dalam kehidupan kita sangat penting. Pada dasarnya manusia menguasai bahasa melalui dua proses utama yaitu pemerolehan dan pembelajaran. Pemerolehan bahasa adalah proses manusia secara alamiah menguasai bahasa, dalam hal ini berbicara mengenai bahasa ibu, yakni bahasa pertama yang diperoleh dan dikuasai manusia sejak lahir. Pembelajaran bahasa adalah proses manusia menguasai bahasa melalui pembelajaran, misalnya menguasai bahasa kedua artinya penggunaan bahasa oleh anak-anak sampai orang dewasa normal dan bahasa asing.

Keberadaan bahasa disetiap kegiatan kita sangat diperlukan terutama dalam komunikasi dengan orang lain disekitar kita. Sehingga dewasa ini kita bisa merasakan betapa pentingnya arti bahasa dalam sebuah komunikasi. Kenyataan menunjukkan bahwa suatu kegiatan akan lumpuh sama sekali tanpa hadirnya bahasa sebagai komunikasi di dalamnya. Namun, perbahaasan dapat dikatakan mudah dan dapat juga dikatakan sulit. Dikatakan mudah karena pada dasarnya setiap orang bisa berbahasa atau berbicara. Berbahasa dikatakan sulit karena seseorang

yang ingin berbahasa atau berbicara secara baik dan benar dituntut dapat menguasai kaidah-kaidah yang ada dalam bahasa. Sehingga tidak aneh jika pada zaman sekarang ini banyak orang yang tertarik dan ingin berkecimpung dalam bidang bahasa.

Bahasa adalah alat komunikasi. Manusia dituntut untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar terutama pada bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia, yang memang harus bisa dan dapat berkomunikasi lancar dengan orang-orang terutama sebangsa kita. Komunikasi berarti memiliki tafsiran terhadap perilaku orang lain yang berwujud pembicaraan, gerak-gerik badaniah, atau sikap dan perasaan yang ingin disampaikan oleh orang. Penggunaan bahasa dalam komunikasi ada dua yaitu lisan dan tulisan. Kemampuan bahasa dalam komunikasi lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan komunikasi tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Sangat jelas bahwa salah satu bentuk dari komunikasi lisan yaitu berbicara.

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, suatu hal yang tidak boleh dilupakan oleh guru atau pendidik adalah memahami karakteristik siswa yang diajarnya. Karena siswa yang berada di Sekolah Dasar terutama di kelas awal, masa ini merupakan masa yang sangat penting bagi siswa. Berbagai potensi yang dimiliki siswa perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Usia Sekolah Dasar ini merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan menguasai perbendaharaan kata. Menurut Susanto (2016: 74) bahwa bagi anak usia Sekolah Dasar,

perkembangan bahasa minimal ini dapat menguasai tiga kategori, yaitu: dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, dapat membuat kalimat majemuk, dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan. Sehingga dapat dikatakan perkembangan bahasa anak sesuai dengan perkembangan intelektualnya.

Menurut Susanto (2016: 245) bahwa tujuan pelajaran Bahasa Indonesia antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Pengajaran Bahasa Indonesia sebenarnya juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis yang pada dasarnya memiliki keterkaitan yang erat hubungannya serta sebagai penunjang fungsi bahasa yang ada.

Fungsi bahasa yang paling utama adalah sebagai alat komunikasi, terutama komunikasi lisan yaitu tujuan kita berbicara. Berbicara merupakan salah satu aspek penting yang harus ada dalam setiap kegiatan belajar maupun aktivitas di Sekolah serta merupakan salah satu aspek dari pembelajaran keterampilan berbahasa, dan tidak hanya membelajarkan teori saja. Akan tetapi aktivitas berbicara sangat diperlukan untuk menunjang setiap komunikasi dan interaksi yang terjadi di Sekolah. Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 4 Kesik, pada hari senin, tanggal 16

januari 2023, terdapat beberapa permasalahan yang penulis temukan diantaranya: 1) Siswa kurang mengerti berbicara menggunakan Bahasa Indonesia, disebabkan pada proses pembelajaran kurang dibiasakan penerapan penggunaan Bahasa Indonesia, 2) Siswa kurang dalam keterampilan berbicara terutama Bahasa Indonesia, disebabkan ditekankan untuk penggunaan Bahasa Indonesia yang memang harus digunakan dalam setiap aktivitasnya terutama di Sekolah dan ketika pembelajaran berlangsung, 3) Siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan enggan memperhatikan dalam pembelajaran, disebabkan kurangnya penggunaan metode yang menarik dalam pembelajaran, 4) Siswa kurang aktif dalam belajar kurang berperan dalam proses pembelajaran sehingga sebagian siswa menikmati permainannya sendiri ketika belajar, disebabkan kurangnya penerapan proses pembelajaran yang memang sesuai dengan perkembangan jenjang siswa yang penuh dengan permainan, 5) Keberanian siswa untuk berbicara dan mengungkapkan yang ingin disampaikan terpendam dalam diri siswa, disebabkan pembelajaran yang terlaksana berfokus pada pendidik.

Adapun alasan peneliti ingin melakukan penelitian yang terkait dengan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa, karena dalam pembelajaran di Sekolah Dasar keterampilan berbicara sangat penting dan harus dimiliki setiap siswa terutama Bahasa Indonesia yang memang diwajibkan untuk digunakan di setiap jenjang terlebih jenjang pendidikan formal seperti di Sekolah Dasar. Seorang siswa harus bisa menguasai keterampilan berbicara agar mudah dan lancar dalam berbicara, dapat berbicara Bahasa Indonesia dengan tepat dan jelas, dapat menyampaikan

informasi dengan baik serta dapat berbicara secara bertanggung jawab. Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial agar mereka dapat berkomunikasi sesamanya. Memandang akan komunikasi yaitu berbicara yang efektif dianggap sebagai sesuatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan dalam setiap individu, baik aktivitas individu maupun kelompok.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti tersebut mengenai keterampilan berbicara di kelas IV SDN 4 KESIK, peneliti mencoba melakukan pemecahan permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 4 KESIK Tahun Ajaran 2022/2023.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang mengerti berbicara menggunakan Bahasa Indonesia.
2. Siswa kurang terampilan berbicara terutama Bahasa Indonesia.
3. Siswa kurang aktif dalam belajar kurang berperan dalam proses pembelajaran sehingga sebagian siswa menikmati permainanya sendiri ketika belajar.
4. Keberanian siswa untuk berbicara dan mengungkapkan yang ingin disampaikan terpendam dalam diri siswa
5. Guru kurang kreatif dalam memilih dan mengembangkan metode

pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada bagaimana pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 4 Kesik Tahun Ajaran 2022/2023.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut peneliti dapat merumuskan masalah “Bagaimanakah pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 4 Kesik Tahun Ajaran 2022/2023”?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini “Untuk mengetahui adakah pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 4 Kesik.

### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat dan memberikan kontribusi teoritis dan praktis. Adapun manfaat peneliti ini sebagai berikut:

#### 1. Manfaat secara teoritis

Pada Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih mendalam mengenai penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

- b. Pedoman untuk mengoptimalkan pembelajaran tentang keterampilan berbicara bahasa Indonesia khususnya pada kegiatan bercerita.
- c. Dapat dijadikan acuan pengembangan keterampilan berbicara.

## 2. Manfaat secara praktis

### a. Bagi Guru

Sebagai masukan dan inovasi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam setiap pembelajaran.

### b. Bagi siswa

1. Dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai keterampilan berbicara siswa dengan baik.
2. Dapat termotivasi dalam pembelajaran sehingga mengurangi kebosanan dalam belajar.

### c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan gambaran nyata dan jelas tentang pelaksanaan suatu pembelajaran dengan metode *role playing*. Selain itu, memberikan pengetahuan pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Gagne dan Briggs dalam Kosasih (2016:9) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar. Di dalamnya berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa. Definisi lain, pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum.

Menurut Rusman (2016:134), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran merupakan adanya hubungan antara guru dengan siswa untuk melakukan suatu interaksi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Jadi dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa yang telah dirancang sebelumnya baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian inti dari pembelajaran adalah segala bentuk upaya atau usaha yang dilakukan oleh guru agar terjadinya proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan dalam belajar.

#### **b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Menurut Atamazaki (2018:10) Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, menghargai, dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Untuk mengimplementasikan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum KTSP terdiri dari aspek:

1. Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicara narasumber, dialog, atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan bereksperesi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil karya beripa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.
2. Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk, laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan drama anak.

3. Membaca; seperti membaca huruf, suku kata, kata kalimat, paragraph, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak. Kompeten membaca juga diarahkan untuk menumbuhkan budaya membaca.
4. Menulis; seperti menulis karangan naratif dan normative dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil karya sastra berupa cerita dan puisi. Kompetensi menulis juga diarahkan untuk menumbuhkan kebiasaan menulis.

Sedangkan dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar bahasa Indonesia tidak sekedar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat sesuai dengan tantangan budaya dan

masyarakat.

Jadi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya mengajarkan agar peserta didik dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

## **2. Metode Pembelajaran**

### **a. Pengertian Metode pembelajaran**

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Anisatun, 2018:21).

Menurut Iskandarwassid & Dadang (2016: 40-41), Metode adalah sebuah prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada pengajaran bahasa, metode digunakan untuk menyatakan kerangka yang menyeluruh tentang proses pembelajaran. Proses tersusun dalam rangkaian kegiatan yang sistematis, tumbuh dari pendekatan yang digunakan sebagai landasan. Adapun sifat sebuah metode adalah prosedural.

Menurut Sudjana dalam Susanto (2016:153), metode mengajar dapat diartikan sebagai cara guru dalam mengadakan hubungan dipakai oleh seorang pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sehingga bisa

diterima oleh siswa dan juga tercapainya tujuan yang diinginkan.

Metode ditetapkan oleh pengajar dengan berpedoman kepada tujuan pengajaran dan atas pertimbangan terhadap bahan pelajaran yang akan diberikan. Dalam memilih metode yang akan digunakan guru dalam program kegiatan pembelajaran, guru hendaknya kreatif dalam memilih metode yang akan dipakai. Sehingga dengan pemilihan metode yang tepat, mampu menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa agar dapat menghasilkan hal baru berdasarkan daya pikirnya. Pemilihan metode yang tepat dapat membantu pembentukan kepribadian siswa. Selain itu, dengan pemilihan metode yang tepat diharapkan siswa dapat menyalurkan ekspresi jiwa, menumbuhkan keberanian berkreasi, yaitu menyalurkan pikiran dan perasaan.

Pada pemilihan atau penetapan metode yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, maka hendaknya guru memperhatikan faktor yang mempengaruhinya, sebagaimana dikemukakan oleh Subiyanto (Susanto, 2016: 154) berikut ini:

1. Metode hendaknya sesuai dengan tujuan. Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun metode dengan tujuan saling berhubungan. Artinya, metode harus menunjang pencapaian tujuan pengajaran.
2. Metode hendaknya disesuaikan dengan bahan pengajaran. Metode

pengajaran untuk mata pelajaran yang satu berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Bahan pelajaran dapat dianggap sebagai pedoman atau petunjuk bagi guru untuk menentukan metode mengajar yang akan digunakan.

3. Metode hendaknya diadaptasikan dengan kemampuan siswa. Menyesuaikan metode mengajar dengan kemampuan siswa, didasarkan pada tingkat atau jenjang pengajaran. Metode dalam mengajarkan perkembangan untuk siswa Sekolah Dasar akan beda dengan siswa Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan perguruan tinggi. Selain itu juga, penyesuaian metode mengajar menyangkut pemilihan media yang digunakan. Seharusnya guru memanfaatkan media berbeda dalam mengajar di Sekolah Dasar, karena terdapat perbedaan kematangan siswa bervariasi memengaruhi pemilihan metode pengajaran.

Sebagai seorang guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat bagi siswa. Karena itu dalam memilih metode pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan siswa, bahan pembelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan metode pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

**b. Jenis-jenis Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Adapun jenis-jenis metode pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Metode Terjemahan
2. Metode Tatabahasa
3. Metode Langsung
4. Metode Oral
5. Metode Realis
6. Metode Membaca
7. Metode Psikologis
8. Metode Linguistik
9. Metode Ceramah
10. Metode *Role Playing*

Dari beberapa metode diatas untuk melihat keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa, sebaiknya penelitian ini menggunakan metode *role playing*. Dimana metode *role playing* merupakan suatu metode yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk menumbuhkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia peserta didik.

c. **Metode *role playing***

**1. Pengertian Metode *role playing***

Menurut Kokom Komalasari (2018:80) *Role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.

*Role playing* juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. *Simulasi* berasal dari bahasa inggris *simulation* artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan “melakukan sesuatu” dalam kondisi tidak nyata.

Metode *role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan

akhirnya mencapai keputusan bersama.

Metode ini dibuat berdasarkan tiga alasan yaitu, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis masalah antar manusia. Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

Pada penelitian ini metode yang akan digunakan yakni metode *Role Playing*. Menurut Yulia Siska (2019:37) *Role Playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

## **2. Langkah-langkah Metode *Role Playing***

Dalam penerapan metode *role playing* ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu:

a. Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan sesuatu hal yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

b. Memilih Pemain

Memilih pemain bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk langsung peserta didik maupun dengan membentuk kelompok.

c. Menata Panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

d. Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka

agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

e. Permainan *role playing* dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f. Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah (nonhistoris). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

g. Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.

h. Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan

peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing***

Dalam penggunaan metode pembelajaran pastilah ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Kelebihan yang dimiliki metode bermain peran ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d. Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab.

Selain memiliki kelebihan metode bermain peran atau *Role*

*playing* ini juga memiliki kekurangan, yaitu:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif banyak.
- b. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi.
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- d. Kebanyakan siswa yang ditunjuk untuk bermain peran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- e. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik tetapi sekaligus tujuan pembelajaran belum tercapai.

Setiap metode pembelajaran pastinya memiliki kekurangan masing-masing, maka dari itu guru harus bisa meminimalisir hal tersebut dengan membuat perencanaan pembelajaran secara terstruktur dan tepat.

### **3. Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Berbicara**

Menurut Anisatun (2018:163) berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain dengan media bahasa lisan. Berbicara adalah proses perubahan wujud pikiran/perasaan menjadi wujud ujaran. Sebagai suatu proses tertentu banyak alat dan cara yang diperlukan dalam melakukan kegiatan berbicara. Alat utama yang digunakan orang

dalam melakukan kegiatan berbicara adalah alat-alat ucap yang meliputi seluruh bagian mulut, paru-paru dan juga hidung serta alat neurologis.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan yang dikombinasikan.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dan menggunakan bahasa lisan dan sesuai dengan fungsi, situasi serta norma-norma berbahasa sebagai aktivitas untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan serta perasaan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak dalam masyarakat sebenarnya (Taufina, 2016: 92).

Menurut Anisatun (2018:164-166) ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam berbicara yaitu:

1. Kepekaan terhadap fenomena

Kepekaan terhadap penomena berhubungan dengan kemampuan pembicara untuk menjadikan segala sesuatu yang ada di sekitarnya, walaupun sekecil apa pun, sebagai sumber ide.

2. Kemampuan kognisi

Kemampuan kognisi berhubungan pada daya dukung kognisi dan imajinasi pembicara.

3. Kemampuan berbahasa

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan pembicara yang mengemas ide dengan bahasa yang baik dan benar. Kaitannya dengan faktor bahasa, pembicara yang baik hendaknya menguasai benar seluruh tatanan linguistik.

4. Kemampuan performa

Kemampuan performa lebih berhubungan dengan praktik berbicara. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan pengertian berbicara adalah bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor- faktor fisik dan psikologis.

Berbicara merupakan tuntutan manusia sebagai makhluk sosial agar mereka dapat berkomunikasi dengan sesamanya berdasarkan norma-norma berbahasa disekitar masyarakat bahasa tersebut.

**b. Indikator Keterampilan Berbicara**

Indikator adalah variabel yang mengukur perubahan-perubahan yang terjadi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Indikator juga menekankan pada variabel yang diukur, perubahan yang terjadi sebagai

hasil dari variabel yang diukur. Hasil tersebut akan memberikan petunjuk terkait kondisi tersebut.

Adapun indikator dari keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang digunakan peneliti yaitu menurut Nurgiyantoro (2016: 448) :

1. Pemahaman

Berbicara adalah kegiatan saling menukar informasi kepada lawan bicara. Dalam bertukar informasi, sebagai pembicara harus mengerti makna yang diucapkan untuk ditunjukkan kepada lawan bicaranya. Pemahaman yang dimaksud adalah penguasaan topik saat berbicara dengan lawan bicara. Jika penguasaan topik saat bicara sudah baik maka pemahaman pembicara akan apa yang dibicarakan menjadi mudah dimengerti oleh lawan bicara tanpa mengingat pentingnya menggunakan tata bahasa yang tepat. Namun jika penguasaan topic saat berbicara kurang baik maka pemahaman kurang baik dimiliki oleh pembicara sehingga lawan bicara akan sulit memahami maksud dan tujuan dari pembicaraan tersebut.

Dalam penilaian yang dilakukan oleh guru, terdapat beberapa kriteria pemahaman saat berbicara pada seseorang yaitu memahami sedikit isi percakapan yang paling sederhana, memahami dengan lambat percakapan sederhana perlu penjelasan

dan pengulangan, memahami dengan baik percakapan sederhana dalam hal tertentu masih perlu penjelasan dan pengulangan, memahami agak baik percakapan normal namun kadang-kadang ada pengulangan dan penejasa, memahami segala sesuatu dalam percakapan normal dan terakhir memahami segala sesuatu dalam pembicaraan formal.

## 2. Kosakata

Berbicara berkaitan dengan kosakata yang diucapkan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka peserta didik semakin mudah untuk membentuk sebuah kalimat. Kosakata menjadi salah satu aspek berbicara yang sangat penting. Guru juga harus menyadari bahwa pentingnya menguasai kosakata. Kosakata yang kurang luas nantinya menjadikan peserta didik akan sulit untuk mengekspresikan ide, gagasan, perasaan mereka kepada peserta didik lainnya.

Pada usia anak SD menurut Syamsuddin dalam Ahmad Sunarto, pada usia 7-9 tahun anak sudah mampu menguasai sekitar 2.500 kata dan pada usia 10-12 tahun anak telah menguasai 50.000 kata. Dengan adanya kemampuan peserta didik dapat mengetahui kosakata sesuai perkembangan peserta didik maka guru harus membantu mengembangkan dengan cara berlatih

secara lisan melalui percakapan, bercerita atau wawancara dengan peserta didik lainnya.

### 3. Pelafalan

Pelafalan merupakan hal yang penting dalam berkomunikasi, karena pelafalan yang salah dapat membuat lawan bicara sulit menangkap maksud seseorang. Dengan memperhatikan pelafalan, maka komunikasi akan menjadi lebih jelas. Jelas yang dimaksud adalah jelas dalam penyampaian informasi kepada lawan bicara. Kemudian dalam hal penilaian, seorang guru harus lebih memusatkan pendengarannya pada setiap pengucapan kata demi kata dari peserta didik.

### 4. Kelancaran

Saat berbicara seseorang baiknya lancar menghasilkan bahasa karena dengan lancar menghasilkan bahasa maka informasi yang diucapkan akan jelas diterima oleh lawan bicara. Pembicaraan yang selalu terhenti dan terputus-putus menyebabkan tidak jelasnya informasi yang ditangkap lawan bicara. Oleh karena itu, kelancaran saat berbicara sangat penting untuk diperhatikan. Saat menilai keterampilan berbicara peserta didik, aspek keterampilan berbicara juga penting diperhatikan. Guru dapat memberikan latihan berupa percakapan dan wawancara. Peserta didik akan

melakukan kegiatan tersebut dengan peserta didik lain dengan begitu berbicara peserta didik akan lebih terampil dalam berbicara.

#### 5. Struktur kalimat

Dalam berbicara, bukan saja memperhatikan bagaimana berbicara yang baik tetapi juga memperhatikan struktur kalimat untuk menghasilkan sebuah kalimat dengan benar sesuai struktur tata bahasa. Penggunaan tata bahasa yang baik membuat pembicaraan semakin jelas. Jelas untuk dimengerti informasi yang ingin ditunjukkan kepada lawan bicara. Dalam hal penilaian guru memperhatikan struktur kalimat yang diucapkan oleh peserta didik. Struktur kalimat yang kurang benar akan menjadikan informasi sulit diterima oleh peserta didik lainnya.

#### **c. Tujuan Keterampilan Berbicara**

Menurut Taufina dan Faisal (2016: 42-43) tujuan keterampilan berbicara secara umum ada empat yaitu:

##### 1. Menghibur

Berbicara untuk tujuan menghibur para pendengar pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka petualangan dan lain-lain.

2. Menginformasikan

Berbicara untuk tujuan menginformasikan dan untuk melaporkan dilaksanakan bila seseorang ingin menjelaskan suatu proses, menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan, serta menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antara benda, hal, atau peristiwa.

3. Menstimulasikan

Berbicara untuk menstimulasikan pendengar jauh lebih kompleks dari berbicara untuk menghibur dan menginformasikan, sebab pembicara harus pintar merayu, mempengaruhi, serta meyakinkan pendengarnya.

4. Meyakinkan

Berbicara untuk meyakinkan pendengarnya akan sesuatu dapat dilakukan meyakinkan pendengarnya. Pendengar akan tampak yakin dilihat dari sikap pendengar. Seperti sikap menolak menjadi sikap menerima.

5. Menggerakkan

Berbicara yang mampu menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat.

Menurut Iskandarwassid & Sunendar (2016:242-243) program

pengajaran keterampilan berbicara harus memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan keterampilan berbicara mencakup kemudahan berbicara, kejelasan, bertanggung jawab, membentuk pendengaran yang kritis dan membentuk kebiasaan.

Menurut Anisatun (2018: 170-174) selain tujuan keterampilan berbicara secara umum, terdapat pula tujuan pembelajar berbicara di Sekolah Dasar, yakni terbagi menjadi dua yaitu tujuan pembelajaran berbicara di kelas rendah dan tujuan pembelajaran berbicara di kelas tinggi, sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran berbicara di kelas rendah
  - a) Melatih keberanian siswa
  - b) Melatih siswa menceritakan pengetahuan dan pengalaman.
  - c) Melatih menyampaikan pendapat
  - d) Membiasakan siswa untuk bertanya.
- 2) Tujuan pembelajaran berbicara di kelas tinggi
  - a) Memupuk keberanian siswa
  - b) Menceritakan pengetahuan dan wawasan siswa
  - c) Melatih siswa menyanggah/menolak pendapat orang lain
  - d) Melatih siswa berfikir kritis dan logis
  - e) Melatih siswa menghargai pendapat orang lain.

Semua aktivitas pembelajaran berangkat, tertuju dan berpulang

pada keterampilan berbicara. Tujuan utama berbicara pada siswa Sekolah Dasar adalah melatih siswa dapat berbicara dalam Bahasa Indonesia yang baik. Sehingga pada dasarnya tujuan pembelajaran berbicara di kelas rendah maupun kelas tinggi tidak jauh berbeda meski memang tataran perkembangan linguistik mereka berbeda.

#### **d. Manfaat Berbicara**

Menurut Samsuri & Sadiono (Taufina, 2016: 94) keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, diarahkan agar siswa memiliki kemampuan:

1. Berpragmatik secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku secara lisan Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagaibahasa persatuan dan bahasa negara.
2. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepatdan kreatif untuk berbagai tujuan
3. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuanintelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

Selain hal tersebut, diharapkan dengan berbicara seseorang dapat :

1. Saling bertukar informasi
2. Saling bertukar ide, gagasan dan pendapat.
3. Menjalin komunikasi dengan orang lain.
4. Mengekspresikan diri

5. Menjelaskan satu kejadian, proses atau suatu peristiwa.
6. Memberi dan menyebarkan pengetahuan.
7. Menjalin hubungan antar sesama manusia
8. Saling bertukar pengalaman, cerita, dan pengetahuan (Taufina, 2016:94)

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat berbicara yaitu dapat memahami Bahasa Indonesia, menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan dan dapat menjelaskan suatu kejadian, proses, atau peristiwa.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian mengenai metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa diantaranya:

1. Kadek Ayu Budi Suryani (2015) berjudul: Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sd No 4 Penarukan Tahun pelajaran 2015/2016. Hasil pada penelitian pada siklus I diperoleh rata-rata nilai keterampilan berbicara sebesar 56,31 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 56,31%, berada pada kategori kurang. Rata-rata nilai keterampilan berbicara yang diperoleh pada siklus II sebesar 78,94 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 78,94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No 4 Penarukan dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Kaswari (2018) berjudul Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis data dari nilai rata-rata hasil pre-test 43,633 dan rata-rata post-test 73,029. Hasil uji t diperoleh ttabel pada taraf signifikan = 5% adalah 2.080. Karena thitung (8,466) > ttabel (2,080) maka pengujian hipotesis data posttest diterima. Dari perhitungan effect size (ES), diperoleh sebesar 0,1107 dengan metode role playing memberikan pengaruh yang rendah terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 36 Pontianak Selatan.

3. Ernani (2016) berjudul: Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya metode role playing yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yang tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Selanjutnya hasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode role playing yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan di atas didapat  $t_0 > t_{tabel}$  dengan hasil yaitu  $2,05 < 53,9 > 2,77$ . Jadi, karena  $t_0$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya

pengaruh penerapan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Dari beberapa uraian di atas dapat diketahui bahwa relevansi ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Ayu Budi Suryani menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif. Sedangkan penelitian yang dilakukan Kaswari menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, kemudian tempat penelitian dilakukan di SD. dan penelitian yang dilakukan oleh Ernani menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, kemudian tempat penelitian dilakukan di MI.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah memfokuskan penelitian pada metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia. yang akan peneliti teliti di sini masih kurang penggunaan bahasa Indonesia sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

### **C. Kerangka Pikir**

Metode pembelajaran salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa. Metode pembelajaran akan berdampak terhadap eektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga

metode pembelajaran dapat diartikan suatu proses yang teratur, dalam arti mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Sehingga semakin tepat dalam pemilihan metode pembelajaran maka semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena hubungan metode dengan tujuan pembelajaran sangat erat kaitannya dalam keberhasilan proses pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran., karakteristik perkembangan siswa, kebutuhan siswa, materi pelajaran serta sumber belajar yang tersedia.

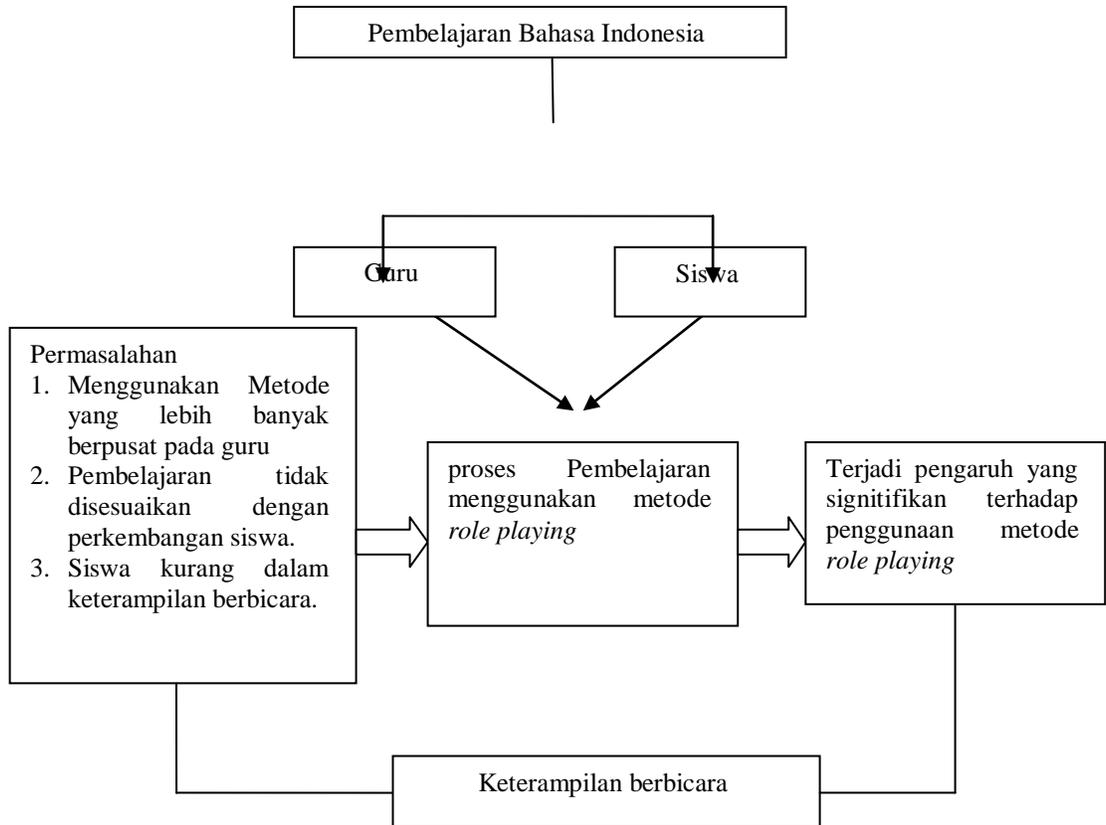
Saat ini, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih banyak penggunaan metode yang lebih banyak berpusat pada guru. Sehingga siswa terlihat masih banyak yang tidak menghiraukan gurunya dan siswa masih kurang dalam keterampilan berbicara, terutama penggunaan Bahasa Indonesia yang memang seharusnya diterapkan disetiap Sekolah dan ditekankan untuk penggunaannya.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guru perlu menggunakan metode yang menarik dan menyenangkan dan tentunya sesuai dengan perkembangan bahasa anak yakni berkaitan dengan pemerolehan dan penggunaan bahasa. Sehingga berjalan sesuai dengan tataran perkembangan peserta didik, ini bertujuan pula untuk meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan berbicara siswa baik. Teknik pembelajaran bahasa, sesungguhnya merupakan implementasi dari berbagai pendekatan atau metode-metode tertentu dalam suatu

proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara ini sebagai alternatif untuk merangsang keterampilan berbicara siswa. Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang menarik serta menuntut sesuai perkembangan siswa sekolah dasar. Menuntun perkembangan bahasa siswa sangat bagus menggunakan metode *role playing*, sehingga guru dapat memilih teknik dari metode permainan yang sesuai dengan perkembangan siswa Sekolah Dasar baik kelas rendah maupun kelas tinggi. Dalam kehidupan siswa yang penuh suka cita, kesenangan maka metode permainan ini harus diusahakan dapat memberikan perasaan gembira dan mengasyikkan. Dari uraian tersebut dapat ditarik suatu kerangka berpikir sebagai berikut.

**Diagram 2.1 bagan kerangka pikir**



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018: 96) yang dimaksud dengan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Hipotesis penelitian terkait dengan rumusan masalah penelitian, bila dilihat dari tingkat eksplanansinya, rumusan masalah penelitian memiliki tiga bentuk yaitu rumusan masalah *deskriptif* (variabel mandiri), *komparatif* (perbandingan) dan *asosiatif* (hubungan). Oleh karena itu, maka bentuk hipotesis penelitian juga tiga yaitu hipotesis *deskriptif*, *komparatif* dan *asosiatif* (Sugiyono, 2018: 100).

Terdapat dua macam hipotesis penelitian yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif (Sugiyono, 2018: 99). Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumusan masalah komparatif, artinya hipotesis yang digunakan adalah hipotesis komparatif yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan rumusan masalah komparatif dengan hipotesis komparatif yang berkolerasi yaitu membandingkan nilai *posttest* dengan hipotesis nol ( $H_0$ ) : pembelajaran dengan metode *role playing* tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 4 Kesik , dan hipotesis kerja ( $H_a$ ) : pembelajaran dengan metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 4 Kesik.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dimana eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018: 107).

Menurut Saebani & Sutisna (2018: 187) penelitian eksperimen merupakan penelitian tentang perilaku yang timbul sebagai akibat perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari perlakuan tersebut.

Penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Metode ini menyajikan pendekatan yang paling valid untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial dan pendidikan. Suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan.

Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen juga merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relatif lebih ketat jika dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya. Hal ini

karena sesuai dengan maksud para peneliti yang menginginkan adanya kepastian untuk memperoleh informasi tentang variabel yang memperoleh akibat terjadinya perubahan dalam suatu kondisi eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu penelitian eksperimen prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat.

## **B. Desain Penelitian**

Penelitian Eksperimen merupakan penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen. Kepada tiap kelompok eksperimen dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat dikontrol. Dalam penelitian eksperimen peneliti melakukan manipulasi atau mengondisikan keadaan sehingga representatif untuk diadakan penelitian. Kemudian diobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh perlakuan atau manipulasi tersebut (Maisarah & Danuri, 2019: 21).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *True experimental design*. Menurut Sugiyono, Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan metode *role playing* dan kelompok kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan metode tanya jawab. Sesuai dengan tujuan dan karakteristik penelitian ini, maka desain penelitian yang digunakan adalah metode *posttest only control group desain*. Dalam desain ini

terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kelompok eksperimen diberi metode bermain peran sedangkan kelompok kontrol dengan metode tanya jawab, kemudian diberi *post test*. Skema model ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelas	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol		O <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2021:116)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Post-test* pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post-test* pada kelas kontrol

X : Perlakuan dengan metode pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Kesik Kecamatan Masbagik. Pada siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia tahun ajaran 2022/2023. dan Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulanl Mei - Juni 2023.

### D. Populasi dan Sample Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 117) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri objek atau subyek yang menjadi kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik

kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda- benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek serta subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek dan obyek. Populasi dalam penelitian ini diambil dari siswa kelas IV SDN 4 Kesik yang terdiri dari 2 rombel kelas. Keadaan populasi siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
1	IV A	25
2	IV B	25

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (Sugiyono, 2018: 118)

Dengan demikian, populasi merupakan keseluruhan sumber data dalam penelitian, sedangkan sampel merupakan bagian yang representatif yang dijadikan sumber data atau responden.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti yaitu teknik *Sampling Total*. *Sampling Total* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian yang dilakukan pada populasi di bawah 100 sebaiknya dilakukan dengan sensus.

Istilah lain sampel total adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2017: 67). Berdasarkan teknik sampling tersebut yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV. Yang terdapat dua rombongan kelas yaitu kelas IV A berjumlah 25 orang siswa dan kelas IV B berjumlah 25 orang siswa.

#### **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018: 60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan kemudian ditarik kesimpulannya, dinamakan variabel karena ada variasinya. Misal berat badan dapat dikatakan variabel, karena berat badan sekelompok orang itu bervariasi antara satu orang dengan yang lainnya. Jadi kalau peneliti akan memilih variabel penelitian, baik yang dimiliki orang, objek, maupun bidang kegiatan dan keilmuan tertentu harus ada variasinya. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai obyek penelitian ini perlu diidentifikasi variabelnya. Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel yang dilibatkan yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Menurut Sugiyono (2018: 61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Berdasarkan pendapat tersebut maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing*.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi. Atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono: 2018: 61). Jadi, variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 4 Kesik.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2018: 308) menyatakan teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket.

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain., yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang,

maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenan dengan perilaku manusia. Proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas IV SDN 4 KESIK, bahwa ketika pembelajaran berlangsung para siswa kurang mengerti berbicara menggunakan Bahasa Indonesia. Sebagian besar para siswa banyak menggunakan bahasa daerah tempat tinggal mereka dan kurang pada keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Di kelas tersebut tampaknya bahwa berbicara menggunakan Bahasa Indonesia kurang ditekankan sejak dini. Serta penggunaan metode pembelajaran yang masih ditekankan pada keaktifan guru bukan siswanya.

## 2. Angket (*kuesioner*)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tau apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama, maka pengiriman angket kepada responden tidak perlu melalui pos. dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data objektif dan cepat.

#### **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut sistematis dan dipermudah olehnya. Sehingga instrument pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner (angket) keterampilan berbicara siswa. Tipe pertanyaan dalam angket dapat terbuka atau tertutup.

Tipe pertanyaan angket terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang suatu hal. Sedangkan tipe angket tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia, Sugiyono (2018:221). Adapun tipe pertanyaan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe pertanyaan angket tertutup yang terdiri atas 30 pertanyaan, dimana yang harus dipilih salah satu

dengan cara memberi tanda centang (✓). Adapun kisi-kisi angket keterampilan berbicara peserta didik pada tabel 3.2

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Keterampilan Berbicara Peserta Didik**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer Pernyataan</b>
Pemahaman	Siswa mampu memahami keterampilan mengembangkan ide cerita dan sikap penghayatan tokoh dalam cerita.	1 ,2.,3,4,5,6 7 dan 29
Kosa kata	Siswa mampu menjelaskan suatu informasi dengan memperhatikan pilihan diksi/kosa kata dalam berbicara.	8,9,10, 11, dan 12
Pelafalan	Siswa mampu melafalkan suatu teks cerita/informasi dengan memperhatikan nada dalam berbicara dan tingkatan jeda dalam berbicara.	13, 14, 15,16 dan 17
Kelancaran	Siswa mampu menguasai kelancaran saat berbicara tentang teks/cerita dengan memperhatikan kecepatan dalam berbicara	18, 19, 20, 21, 22,23, 28 dan 30
Struktur kalimat	Siswa mampu menyimpulkan suatu teks cerita/informasi dengan memperhatikan penggunaan kalimat dengan baik dan benar.	24, 25, 26 dan 27

Penskoran skala sikap dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Sugiono (2018:152) yaitu dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

**Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Angket (kuesioner)**

No	Pilihan Jawaban	Klasifikasi
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Ragu	2
4.	Tidak Setuju	1
5.	Sangat Tidak Setuju	0

## H. Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur (Sugiyono, 2021: 177).

Pengujian validitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*. Berikut rumus yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

R = angka indeks korelasi “t” *product moment*

N = sampel

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  = jumlah seluruh skor Y

Penentuan valid atau tidak nya pernyataan adalah dengan cara membandingkan “t” hitung “t” table dengan ketentuan:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka pernyataan tersebut valid

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka pernyataan tersebut tidak valid

Instrument yang valid bila terdapat kesamaan data yang terkumpul dan data yang sesungguhnya terjadi. Apabila instrument tersebut valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan apabila instrument tersebut tidak valid maka instrument harus diganti atau dihilangkan.

Uji validitas dilakukan dengan bantuan program *Microsof excel 2007* dan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.5 Hasil Validitas Angket**

No	$r_{xy}$	Kriteria $r_{xy} > 0,396$	Keputusan	No	$r_{xy}$	Kriteria	Keputusan
1	0,439	Valid	Dipakai	16	0,614	Valid	Dipakai
2	0,412	Valid	Dipakai	17	0,432	Valid	Dipakai
3	0,420	Valid	Dipakai	18	0,565	Valid	Dipakai
4	0,450	Valid	Dipakai	19	0,518	Valid	Dipakai
5	0,642	Valid	Dipakai	20	0,381	Invalid	Tidak Dipakai
6	0,477	Valid	Dipakai	21	0,246	Invalid	Tidak Dipakai
7	0,496	Valid	Dipakai	22	0,194	Invalid	Tidak Dipakai
8	0,442	Valid	Dipakai	23	0,139	Invalid	Tidak Dipakai
9	0,470	Valid	Dipakai	24	0,475	Valid	Dipakai
10	0,413	Valid	Dipakai	25	0,447	Valid	Dipakai
11	0,808	Valid	Dipakai	26	0,452	Valid	Dipakai
12	0,669	Valid	Dipakai	27	0,498	Valid	Dipakai
13	0,410	Valid	Dipakai	28	0,494	Valid	Dipakai
14	0,399	Valid	Dipakai	29	0,376	Valid	Dipakai
15	0,621	Valid	Dipakai	30	0,332	Invalid	Tidak Dipakai

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 25 soal angket dalam kategori valid dan 5 soal angket dengan kategori invalid. 25 soal yang valid tersebut dapat digunakan lebih lanjut dalam penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrument yang reliabilitas adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (konsisten). Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas yaitu:

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{1 - \sum S^2}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum S^2$  = jumlah varians item

$S^2$  = varians total

Untuk penentuan apakah instrument reliable atau tidak, bisa gunakan Batasan tertentu yaitu 0,5. Menurut Sekaran Duwi Prayitno, reliabilitas kurang dari 0,5 adalah kurang baik, sedangkan di atas 0,6 dapat diterima dan di atas 0,7 adalah baik.

Uji validitas dilakukan dengan bantuan program *Microsof excel* 2007 dan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.7 Hasil Reabilitas Data**

	KRITERIA PENGUJIAN	
NILAI ACUAN	NILAI CROANBAC'S ALPHA	KESIMPULAN
0.7	0.786816611	REALIABEL

## I. Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas sebagai berikut:

#### a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk menguji apakah data yang telah dikumpulkan dan skor dalam variabel yang diteliti telah menghampiri distribusi normal atau tidak. Variabel-variabel yang akan diuji normalitasnya adalah variabel tentang kemampuan peserta didik menyelesaikan tes lisan yang berkaitan dengan motivasi peserta didik menggunakan chi kuadrat. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Chi- Kuadrat yaitu sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$X^2$  = nilai Chi-Kuadrat

$f_0$  = frekuensi hasil

$f_h$  = frekuensi harapan

$X^2_{hitung} < \text{dari } X^2 = \text{data terdistribusi normal}$

$X^2_{hitung} >$  dari  $X^2 =$  data tidak terdistribusi normal (Sugiyono, 2017: 107).

Bila harga chi-kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga chi-kuadrat tabel maka  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  . artinya distribusi data normal. Jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Homogenitas data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak homogeny. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah dengan menggunakan uji – F. Harga F yang diperoleh dari perhitungan ( $F_{hitung}$ ) selanjutnya dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ . Bila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang homogeny. Untuk menentukan  $F_{hitung}$  digunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{s_{besar}}{s_{kecil}}$$

Keterangan:

F = nilai F-hitung

$S_{besar}$  = Varians terbesar

$S_{kecil}$  = Varians kecil

Kriteria

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tidak homogeny

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data tidak homogeny

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat dan jika data dinyatakan berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis digunakan uji t-test menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata- rata setelah perlakuan

$\bar{x}_2$  = rata- rata sebelum perlakuan

$n_1$  = jumlah subyek setelah perlakuan

$n_2$  = jumlah subyek sebelum perlakuan

$s^2_1$  = standar deviasi setelah perlakuan

$s^2_2$  = standar deviasi sebelum perlakuan

S = simpangan baku (Sugiyono, 2018: 273).

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

- a. Hipotesis kerja, atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat  $H_a$ .

b. Hipotesis nol disingkat  $H_0$ .

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif, dengan rumusan hipotesis :

$H_a$ : Ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 4 Kesik.

Kriteria :

$H_a$  diterima apabila harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf 1% artinya signifikan

(Suharsimi, 2014: 112).

## DAFTAR PUSTAKA

- Atamazaki (2018). *Mengungkapkan Masa depan: Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks pengembangan karakter cerdas*. Makalah padang: UNP.
- Anisatun (2018). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Ernani (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. Tugas Akhir di Publikasikan. Palembang: UIN Raden Patah Palemban. Diunduh di [jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/download/1064/898](http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/download/1064/898) tanggal 28 Februari 2023
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kaswari (2018). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Tugas Akhir di Publikasikan. Pontianak: Universitas Tanjungpura. Diunduh di [jurnal.untan.ac.id](http://jurnal.untan.ac.id) tanggal 28 Februari 2023
- Kosasih. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Nafi'ah, Siti Anisatun. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Kokom Komalasari. (2018) *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGafindo Persada
- Sadiman, AS, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*

*dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RAJAGRAFINDO PERSADA

Saebani, B.A, Yana Sutisna. (2018). *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia

Suharsimi, Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiono (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

Taufina. (2016). *Mozaik Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar*. Bandung: Angkasa

Yulia Siska. (2019). *Penerapan metode bermain (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini*. Jurnal ISSN.No (2). Hal. 31-37.