

# PENGARUH MODEL ROLE PLAYING BERBASIS GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Rafitamara

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia  
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, Sumatera Utara, 20371  
email. rafitamara@gmail.com

**Abstract:** Media memiliki peran penting karena media dapat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Role playing berbasis gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa materi legenda Malin Kundang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pra-eksperimen. Populasi dalam Penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa dengan sampel kelas V sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 siswa dan di kelas kontrol sebanyak 15 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik statistik dengan jenis sampling jenuh. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Role Playing berbasis gambar terhadap hasil belajar siswa materi legenda Malin Kundang, yakni penggunaan media Role Playing berbasis gambar lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model Konvensional. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan guna mengetahui pengaruh media Role Playing dengan menggunakan variabel lain.

**Keywords:** *Role Playing, Keterampilan Berbicara*

## **Pendahuluan**

Kemampuan berbicara pada anak sangat dibutuhkan sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya dan harus mampu memerankan dirinya di tengah masyarakat sesuai dengan status nya. Pentingnya keterampilan berbicara atau bercerita dalam berkomunikasi menjadikan seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. (Prasetyoningsih, 2021) Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu, keuntungan profesional diperoleh sewaktu menggunakan bahasa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan. Keterampilan berbicara tersebut memudahkan peserta didik berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain. (Risva Anggriani, 2017)

Kemampuan berbicara sebagaimana yang dikatakan oleh para beberapa ahli memiliki teori dan pelatihan, untuk mengembangkan kemampuan dan kecermatan membaca serta kemampuan berbicara siswa, maka kemampuan berbicara telah menjadikan kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari saat ini. Berbicara yang baik dan benar akan membantu proses pendidikan untuk mencapai tujuannya. Sebagai makhluk sosial kita harus memiliki keterampilan berbicara yang baik. Peranan berbicara pada siswa sangat penting terutama untuk berpikir dan bernalar. Hal ini dapat lebih baik jika seorang guru berperan aktif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Peranan guru selama ini masih kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada siswa-siswinya. (Haryadi, 1997)

Proses pembentukan kemampuan berbicara ini dipengaruhi oleh perjalanan aktivitas berbicara yang tepat. Bentuk aktivitas yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan siswa antara lain, memberikan pendapat atau tanggapan pribadi, bercerita, menggambarkan orang atau barang, menggambarkan posisi, menggambarkan proses, memberikan penjelasan, menyampaikan atau mendukung argumentasi. (Rahmayanti, 2021) Keterampilan berbicara untuk siswa Sekolah Dasar juga merupakan pembelajaran keterampilan berbicara yang penting dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir,

membaca, menulis dan menyimak. Kemampuan berbicara tidak diwariskan secara turun-temurun, atau secara alamiah manusia dapat berbicara. Kemampuan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan atau bimbingan yang efektif. Keluhan kemampuan berbicara terhadap kemampuan berbahasa banyak terjadi pada peserta didik khususnya kemampuan berbicara yang masih jauh memadai. (Madyawati, 2016)

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas maka Role Playing bisa menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Role Playing juga bisa membantu guru sebagai pengajar yang sangat berperan penting dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Salah satu kunci keberhasilan dari pembelajaran adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional untuk mewujudkan hal tersebut sudah seyogyanya guru mencari informasi tentang kondisi-kondisi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. (Yani, 2021)

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran utama untuk mengembangkan ranah intelektual, sosial, dan emosional, dan keperibadian siswa merupakan faktor utama penentu keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Guru di pandang sebagai tenaga yang memiliki wewenang dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Role playing (bermain peran) adalah suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode Role Playing adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa-siswi menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatiskan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. (Azis, 2002)

Dengan metode Role Playing Berbasis Gambar siswa berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada Sosiodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. Role Playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang. Diharapkan dengan menerapkan metode Role Playing, siswa menjadi lebih

aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin meningkat, karena dengan adanya Metode Role Playing bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapatnya. Role Playing dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi kooperatif learning karena peran selalu dimainkan dalam kelompok-kelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya.(Roestiyah, 2021)

Dalam penelitian ini metode Role playing dipilih karena dalam pembelajaran banyak melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa menjadi senang belajar dan lebih banyak berlatih dalam mengungkapkan gagasan atau ide. Harapan yang pasti akan terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara. Melalui keterampilan berbicara yang dikuasainya, siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik dengan masyarakat di lingkungan mereka. Keterampilan berbicara yang dapat dikembangkan menjadi keterampilan berkomunikasi ini adalah satu keterampilan yang harus diberikan kepada setiap siswa.

Selanjutnya untuk mempertegas kebaruan penelitian ini penulis menyajikan beberapa penelitian terdahulu yang juga merupakan menjadi pembanding dalam tulisan peneliti, diantaranya; Bambang Sri Anggoro, dengan judul penelitian Metode pembiasaan bermain peran dalam mengenalkan konsep membilang pada anak usia dini, untuk beberapa hal kesamaan dalam penelitian tersebut penelitian ini adalah memperoleh hasil bahwasanya metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa konsep membilang pada anak usia dini, perbedaannya melalui metode dalam penelitian membahas tentang campur mix metode dengan metode penelitian yang lain. Ade Dwi Utami, dengan judul penelitian Peningkatan kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal melalui pembelajaran project approach, untuk beberapa hal kesamaan dalam penelitian tersebut adalah peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa/siswi di SD Negeri 112271 Sidoredjo guna untuk melatih kebahasaan siswa, perbedaannya melalui metode penelitian ini dan peneliti membahas tentang kecerdasan interpersonal anak dan intrapersonal membahas tentang mengenal konsep membilang pada siswa. Arif Setiawan, dengan judul penelitian Meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bercerita dengan metode Role Playing dengan bantuan media flim/VCD, untuk beberapa

hal kesamaan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bercerita dengan bantuan media flim/VCD dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa, perbedaannya dalam penelitian ini adalah peneliti dalam penelitian lebih berfokus kepada kemampuan bercerita sedangkan penelitian saya lebih berfokus kepada keterampilan berbicara. Ayu Surya Ningsih, dengan judul penelitian, Pengaruh model pembelajaran Talking Stick terhadap kemampuan berbicara anak usia dini 5-6 tahun di RA Islamiyah Al-Amin, Persamaan dalam penelitian ini adalah yaitu samasama bertujuan untuk mengembangkan bakat anak dalam keterampilan bercerita, Perbedaan dalam penelitian ini adalah yaitu pada penelitian ini berfokus kepada media tongkat Stick yang di gunakan peneliti dalam Penelitiannya. Aryo Nugraha, dengan judul penelitian, Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri 25 Bilah Barat, Persamaan dalam penelitian ini adalah yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas dalam berbicara anak, Perbedaan dalam penelitian ini adalah yaitu pada metode penelitian yang digunakan.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu jenis Pra-experimental. Desain ini dikatakan Pra-experimental, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Penelitian Pra-experimental penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan tujuan umum mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa.

Desain penelitian Pra Eksperimental satu kelas di bagi dua kelompok yang di pakai dalam penelitian ini adalah One Case Study merupakan desain penelitian dimana peneliti hanya melakukan satu kali treatment yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh untuk kemudian diadakan post-test. yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan model Role Playing berbasis gambar pada siswa kelas V.

Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara-cara yang dipergunakan untuk memperoleh data yang dipergunakan untuk penelitian. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan instrumen tes lisan untuk melihat keterampilan berbicara siswa.<sup>28</sup> Adapun yang termasuk dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini selain tes lisan adalah observasi untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa, sekala sikap untuk mengukur sikap siswa secara kumulatif dari beberapa pertanyaan yang disampaikan, serta dokumentasi dan portofolio gambar.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Deskripsi Penelitian**

#### **1. Penerapan Media Role Playing Berbasis Gambar**

Sebelum menerapkan media Role Playing Berbasis Gambar, peneliti sudah melakukan observasi terlebih dahulu. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Lembar observasi (dapat dilihat pada lampiran 1) yang telah disusun akan digunakan untuk mengamati kemampuan, keterampilan berbicara pada siswa. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa diobservasi dengan menggunakan instrument yang telah di siapkan. Untuk mengetahui tentang gambaran karakteristik data dan observasi yang akan dilakukan. Kelompok eksperimen berjumlah 15 siswa dan kelompok kontrol 15 siswa. Penelitian menggunakan model pembelajaran Role Playing berbasis gambar pada kelompok eksperimen. Sebelum diadakan penelitian terlebih dahulu maka dilakukan pre-test atau tes awal. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing berbasis gambar dan kemampuan keterampilan berbicara siswa dengan model pembelajaran konvensional di dalam kelas yaitu dengan menyampaikan materi Malin Kundang dengan metode ceramah di kelas. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan pre-test kepada sampel penelitian setelah siswa selesai menjawab soal pre-test (dalam bentuk lisan dapat dilihat pada lampiran 2) tersebut kegiatan pembelajaran dimulai. Adapun prosedur penggunaan dari role playing berbasis gambar pada kelas eksperimen yaitu:

- a) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Masing-masing kelompok diberikan gambar tokoh dari legenda Malin kundang.
- b) Siswa diminta untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh masing-masing kepada teman kelompok nya dengan aturan-aturan yang telah dijelaskan oleh guru.
- c) Sebelum memulai permainan, siswa mendengarkan arahan dari guru dan melakukan hompimpa untuk mengetahui urutan pemain.
- d) Ketika permainan berlangsung, siswa harus memerankan tokoh yang ada di dalam legenda Malin kundang tersebut sesuai dengan gambar yang mereka miliki.
- e) Siswa diberikan kesempatan secara bergantian untuk memainkan Role Playing tersebut untuk mengetahui kemampuan berbahasa mereka.
- f) Guru mengkondisikan kelas sebaik mungkin untuk menghindari kericuhan saat pembelajaran berlangsung.
- g) Bagi siswa yang memerankan tokoh dari legenda Malin kundang tersebut dengan sangat baik, itulah yang termasuk memiliki kemampuan berbicara yang baik.
- h) Guru membagikan lembar kerja siswa mengenai legenda Malin kundang untuk dapat dikerjakan secara bersama-sama dengan kelompoknya.
- i) Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil dari pekerjaannya di depan kelas.
- j) Guru dan siswa bersama-sama membahas jawaban dari hasil penegrjaan siswa tersebut.

Setelah diterapkan media Role Playing berbasis gambar tersebut, reaksi yang diperoleh siswa dalam pembelajaran yaitu siswa menjadi sangat antusias dalam pembelajaran, terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan, karena di dalam pembelajaran tersebut siswa ikut terlibat secara langsung. Siswa menjadi mengetahui bagaimana konsep materi tersebut tanpa guru meberi tahunya, karena pada media tersebut sudah disediakan kartu yang

berupa gambar dan penjelasan daripada konsep materi pembelajaran. Sehingga dengan adanya media tersebut, siswa dapat belajar secara mandiri, belajar sambil bermain.

Adapun reaksi guru terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media Role Playing berbasis gambar yaitu, guru turut senang (dapat dilihat pada lampiran 3) dengan perubahan pembelajaran yang ada pada kelas eksperimen. Karena pada kelas tersebut siswa terlihat aktif antara satu dengan yang lainnya. Media Role Playing berbasis gambar menjadikan semua siswa turut serta dalam pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih senang dan mudah menyerap materi selama proses pembelajaran. Sebagai seorang guru, sangatlah penting mengetahui bagaimana respon siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Role Playing berbasis gambar dapat membantu menyampaikan materi lebih berwarna, bervariasi, menarik dan menyenangkan, karena konsep pembelajarannya belajar sambil bermain. Penerapan penggunaan media Role Playing berbasis gambar memberikan respon yang positive terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kelas menjadi sangat aktif dan menyenangkan ditengah dengan adanya media tersebut.

Selain itu, untuk mengukur bagaimana pemahaman siswa setelah menggunakan media Role Playing berbasis gambar, peneliti menggunakan post-test di akhir pembelajaran. Adapun hasil dari pembelajaran juga terlihat pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media Role Playing berbasis gambar lebih meningkat. Hal ini dilihat dari hasil nilai pre-test nya yang diberikan. (dapat dilihat pada lampiran 4).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian maka diperoleh skor rata-rata 18,4 (skor maksimum 20) dapat dikatakan memenuhi standard kelulusan engan memperoleh simpangan baku post-test pada kelas tersebut sebesar 0,95 dari data diatas menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia mempunyai nilai yang beragam antar siswa yang satu dengan yang lainnya. Artinya siswa tidak memiliki kemampuan yang sama dalam menyelesaikan masalah.



Selain itu disamping kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media Role Playing berbasis gambar, pada pembelajaran kelas kontrol tidak diterapkan media Role Playing berbasis gambar tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan pembelajaran dan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran dari kelas kontrol dilakukan dengan metode konvensional. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan pre-test terlebih dahulu kepada sampel penelitian yaitu kelas kontrol. Setelah memberikan soal tersebut, barulah kegiatan pembelajaran dimulai. Adapun prosedur pembelajaran kelas kontrol yaitu:

- a. Guru meminta siswa untuk mendengarkan materi mengenai legenda Malin Kundang.
- b. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan dari materi yang diajarkan oleh guru.
- c. Guru menerangkan mengenai peristiwa terjadinya legenda Malin Kundang dan menuliskan di papan tulis alur cerita yang ada di dalam legenda tersebut.
- d. Guru membuat contoh soal di papan tulis dan dikerjakan bersama-sama dengan siswa.
- e. Guru meminta siswa mengerjakan soal-soal yang ada di papan tulis untuk menguji hasil pemahaman siswa terkait materi legenda tersebut.

f. Guru memberi waktu kepada siswa untuk menjawab soal yang ada di papan tulis dan mengumpulkannya kedepan. Setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol, reaksi yang diperoleh siswa dalam pembelajaran yaitu siswa terlihat pasif, hanya guru yang terlihat aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan konsep materi dari guru, suasana pembelajaran tidak aktif, karena pembelajaran hanya berpusat pada guru (teacher centered), terlihat beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti membagikan soal post-test kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pre-test dan post-test yang diberikan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada kelas kontrol, di peroleh skor rata-rata sebesar 16,25 dapat dikatakan nilai tersebut telah

memenuhi standard kelulusan di kelas tersebut. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa materi legenda Malin kundang mempunyai nilai yang beragam anatar siswa yang satu dengan yang lainnya.

## 2. Pengaruh Penggunaan Role Playing Bebas Gambar

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan penggunaan media Role Playing berbasis gambar, terlebih dahulu menguji instrument penelitian. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes lisan dan lembar observasi. Uji instrument tes ini kepada siswa kelas V yang setaraf dengan kelas sampel.(Kristin, 2018)

### B. Hasil Observasi

Hasil observasi keterampilan berbicara anak menggunakan model Role Playing berbasis gambar di SD Negeri 118181 Kampung Jawa. Dari tabel tersebut (dapat dilihat pada lampiran 5), diketahui bahwa hasil observasi kemampuan berbicara kelas V sebelum menggunakan model Role Playing berbasis gambar serta tes soal post-test di kelompok eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata 79,8 dengan nilai terendah 73 dan nilai tertinggi 87, modusnya 77, dan mediannya 77. Kemudian hasil observasi di kelompok kontrol dengan memperoleh rata-rata 72,2 dengan nilai terendah 63 dan nilai tertinggi 83, modusnya 77 dan mediannya 71,5. Dari informasi yang disajikan dalam tabel (dilihat dalam lampiran 6) di atas maka di lihat perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini perhitungan statistik sebelum diberikan perlakuan yang berbeda.

### C. Analisis Data Hasil Penelitian

#### 1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji dengan rumus liliefors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Uji normalitas hasil data (dapat dilihat pada lampiran 5) di kelas kontrol

adalah  $L_{hitung} = -0,039$ . Selanjutnya dibandingkan dengan  $L_{tabel} = 0,258$  dengan kriteria  $\alpha = 0,05$ . Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data nilai kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data kelas eksperimen adalah  $L_{hitung} = 0,006$ . Selanjutnya dibandingkan dengan  $L_{tabel} = 0,258$  dengan kriteria  $\alpha = 0,05$ . Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data nilai kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. (Anggraeni, 2019)

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varian yaitu uji  $F$ . Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ditolak dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. (Setyawan, 2021)

Dengan derajat kebebasan pembilang =  $(n_1 - 2)$  dan derajat kebebasan penyebut =  $(n_2 - 2)$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$

## 3. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan melakukan pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji- $t$ .

Pengujian hipotesis dilakukan jika disatu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak  $H_0$  ialah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$   $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dari  $0,05$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak dapat diterima.

D. Ada pengaruh model Role Playing terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa.

Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3.373391417549457$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel  $t$  pada dk 14 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2.055529$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  : ditolak,  $H_a$  : diterima. Kesimpulannya ada pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap kemampuan berbicara kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa.

Berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh model Role Playing berbasis gambar terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa, maka dilakukan penelitian sebanyak 4 kali pertemuan sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan dengan observasi dengan menggunakan tes gambar pada anak, serta mengumpulkan data penelitian dengan instrumen yang telah disediakan.

Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut maka diperoleh nilai rata-rata dari kelompok eksperimen menggunakan model Role Playing berbasis gambar dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Jadi, dapat dilihat bahwa kemampuan berbicara kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa pada satu kelompok yang berbeda.

Maka dari pembahasan tersebut dapat diketahui bahwa ada pengaruh model Role Playing berbasis gambar terhadap kemampuan berbicara kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tahun Ajaran 2021/2022.

#### Lampiran 2.

##### Tes Lisan Kepada Siswa Mengenai Materi Malin Kundang

1. Siapa tokoh utama dalam legenda “Malin Kundang”?
2. Siapakah nama ibu Malin Kundang?
3. Dari mana berasal legenda Malin Kundang?
4. Apakah pekerjaan ayah Malin Kundang?
5. Siapa tokoh protagonist dalam legenda “Malin Kundang”?
6. Ayah dan ibu Malin berasal dari desa mana?
7. Kenapa Malin dikutuk ibu nya menjadi batu?
8. Legenda Malin Kundang bertemakan tentang?
9. Apa penyebab Malin pergi merantau dan meninggalkan ibu nya sendiri?
10. Bagaimana karakter sifat Malin yang sesungguhnya?

##### Kunci Jawaban

1. Malin Kundang
2. Mande Rubayah

3. Sumatera Barat
4. Nelayan
5. Ibu Malin kundang
6. Air manis
7. Karena telah durhaka kepada ibu nya
8. Moral
9. Ingin merubah kehidupannya dan ibunya Baik, anak yang berbakti kepada orang tua

### Lampiran 3.

Pewawancara : Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Guru : Wa'alaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh

Pewawancara : Bagaimana kabar nya hari ini bu

Guru : Alhamdulillah baik..

Pewawancara :Sejak kapan ibu mengajar di sekolah SD Negeri 118181 Kampung Jawa?

Guru : Saya menagajar di sekolah ini sejak tahun 2009

Pewawancara : Menurut Ibu bagaimana cara belajar yang efektif?

Guru : Cara belajar jika usaha yang dilakukan dan hasil yang diperoleh seimbang.

Pewawancara : Menurut Ibu bagaimana pandangan ibu melihat saya melakukan penelitian disekoah ini dengan menggunakan metode Role Playing berbasis gambar?

Guru : Menurut saya pribadi dengan adanya media seperti yang kamu lakukan dalam menyampaikan materi kepada siswa sangat membantu proses belajar mengajar, karena dengan adanya media tersebut siswa merasa senang sebab bisa belajar sambil bermain.

Pewawancara : Menurut Ibu apakah ada perubahan yang terjadi kepada siswa

setelah diadakannya pembelajaran menggunakan model Role Playing berbasis gambar?

Guru : Saya melihat ada perubahan yang terjadi pada siswa kelas V ini setelah diadakannya pembelajaran menggunakan model Role Playing berbasis gambar, siswa nya menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pewawancara : Baik bu, terimakasih untuk waktunya.

Guru : Terimakasih kembali

Pewawancara : Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Guru : Wa'alaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh

## **Penutup**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model role playing berbasis gambar berpengaruh terhadap berbicara kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa, dapat dilihat nilai rat-tata pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Rata-rata hasil penelitian kelas eksperimen dengan menggunakan model role playing berbasis gambar lebih bagus. Jadi dapat disimpulkan, terdapat pengaruh model role playing berbasis gambar terhadap kemampuan berbicara kelas V SD Negeri 118181 Kampung Jawa.

## Pustaka Acuan

- Anggraeni, D. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.224>
- Azis, A. (2002). *Mendidik Dengan Cerita*. PT/ : Remaja Rosdakarya.
- Haryadi. (1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Depdikbud.
- Kristin, F. (2018). META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. *REFLEKSI EDUKATIKA/ : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 172. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Pada Bahasa Anak*. Prenada Media.
- Prasetyoningsih, L. S. A. (2021). *Keterampilan Berbicara; Tinjauan Deskriptif dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Literasi Nusantara.
- Rahmayanti, Z. (2021). Hubungan Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mitra PGMI/ :Jurnal Pendidikan*, 7(2), 95. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/mpgmi.v7i2.364>
- Risva Anggriani, I. I. (2017). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS (HSJPI)*, 4(2), 212. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>
- Roestiyah, N. . (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Setyawan, D. A. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Tahta Media Group.