
META-ANALISIS PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR

Siti Hanifa Ari Utami dan Haryadi

Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email: hanifautami@students.unnes.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 6 Juli 2022
Direvisi 11 Mei 2022
Disetujui 11 Mei 2022

Keywords:

*role playing method,
speaking ability,
elementary school students*

Abstract

The purpose of this study is to re-analyze the application of the role playing method to the speaking skills of elementary school students.

The research method used is meta-analysis by summarizing various research results by examining the parts of each study and the relationship between each study to obtain in-depth conclusions on the research studied with a sample of 10 national journals that are relevant to the title of the research conducted. The data collection technique was carried out by searching electronic journals through Google Scholar with the keywords "role playing method", "speaking skills", "elementary school students", "speaking skills". Data were analyzed using qualitative descriptive analysis.

The results of the study found that the role playing learning method had an effect on the speaking skills of elementary school students ranging from the lowest 7.86% to the highest 94.25% with an average of 32%. From the data analysis above, the application of the role playing method has a major influence on the speaking skills of elementary school students.

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis kembali penerapan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan yaitu meta-analisis dengan *merangkum* berbagai hasil penelitian dengan menelaah bagian dari tiap penelitian serta hubungan tiap penelitian untuk memperoleh kesimpulan yang mendalam terhadap penelitian yang dikaji dengan sampel sebanyak 10 jurnal nasional yang relevan dengan judul penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri jurnal elektronik melalui Google Scholar dengan kata kunci "*metode role playing*", "*keterampilan berbicara*", "*siswa sekolah dasar*", "*speaking skills*". Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menemukan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar mulai dari yang terendah 7,86% sampai yang tertinggi 94,25% dengan rata-rata 32%. Dari analisis data di atas penerapan metode bermain peran (*role playing*) memiliki pengaruh besar terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Dalam rangka mengoptimalkan kualitas pendidikan yang bermutu, guru harus dibekali pengetahuan serta keterampilan berinovasi baik dalam memahami materi ajar maupun menginterpretasikan berbagai model dan metode pembelajaran yang efektif. Rokhayani & Cahyo (2015) memaparkan bahwa proses pembelajaran di kelas sangat mempengaruhi suksesnya pendidikan sehingga profesionalisme pengajar sangat dituntut keberadaannya. Oleh karena itu, dibutuhkan keaktifan dan interaksi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam hal ini bukan hanya guru saja yang aktif selama pembelajaran melainkan juga peserta didiknya. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran adalah kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang diajarkan. Ketertarikan tersebut dapat dilihat dari minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Rizkiardi & Subali (2018) memaparkan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dapat bersumber dari guru maupun siswa itu sendiri. Lebih lanjut Naza et al. (2021) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar yang berorientasi pada keaktifan siswa masih terdapat kendala, yakni minimnya keterampilan komunikasi siswa. Hal tersebut disebabkan karena tidak efektifnya pembelajaran dalam mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Pesan dan pengetahuan yang diberikan guru kurang diserap secara maksimal oleh peserta didik. Proses belajar mengajar berjalan dengan baik apabila antara siswa, guru, dan kurikulum, satu dengan yang lain saling berhubungan dan terkait. Selain itu, peserta didik dapat belajar secara efektif apabila dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai, metode dan strategi pembelajaran yang menarik, dan juga keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Kristin, 2016).

Model atau metode pembelajaran merupakan suatu cara atau desain ilmiah yang disiapkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Rizkiardi & Subali, 2018). Metode pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa cepat bosan. Sebagai contoh seringnya penggunaan metode ceramah secara langsung kepada siswa dapat memberikan efek siswa kurang memahami maksud dan penjelasan guru (Widayati, 2018). Oleh karena

itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran dengan antusias, serta menciptakan suasana kelompok belajar yang mendukung peranan siswa. Hal tersebut tentu akan berdampak pada siswa yang merasa kesulitan belajar menjadi termotivasi dengan dibantu oleh temannya. Selain itu, guru dalam menyiapkan metode pembelajaran harus bervariasi agar siswa tertantang dan tertarik mengikuti pelajaran (Hastutik, 2015).

Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan guru guna membantu proses pembelajaran. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode *role playing* atau bermain peran dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar (Suarsana et al., 2013). Menurut Syaodih (dalam Suarsana et al., 2013) karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yaitu senang bermain juga senang melakukan aktivitas bergerak.

Perlu disadari bahwasannya aktivitas pembelajaran dalam kurikulum 2013 kini lebih padat dan bertambah sehingga peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu mereka di sekolah. Jadi, kesempatan untuk bermain yang merupakan kebutuhan anak menjadi semakin berkurang. Demi menghadirkan suasana belajar yang asik dan menyenangkan guru harus bisa menginovasi pembelajarannya dengan menciptakan pembelajaran berbasis permainan, di samping terpenuhinya kebutuhan akan bermain, kebutuhan akan pengetahuan juga dapat terpenuhi melalui penyampaian materi yang menggunakan metode ini.

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan suatu cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan hayalan atau imajinasi dan juga penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh tertentu. Peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajar secara aktif melakukan praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Dalam memerankan sesuatu perlu adanya keterampilan berbicara sebagai komunikasi pemberi dan penerima pesan. Menurut Aufa et al. (2020) keterampilan berbicara perlu dikuasai siswa sekolah dasar karena keterampilan ini terkait langsung dengan

seluruh proses pembelajaran. Keberhasilan belajar siswa di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan keterampilan lisannya.

Menurut Brown dan Yule (dalam Santosa, 2004) menyatakan bahwa berbicara merupakan kecakapan dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan. Keterampilan berbicara dapat dikuasai dengan terus melakukan praktik dan banyak latihan (Tarigan, 2015). Keterampilan berbicara yang terbatas atau bisa disebut tidak terampil akan mengganggu proses berkomunikasi seperti peserta didik belum aktif terlibat dalam pembelajaran, peserta didik masih malu-malu dan tidak percaya diri umengutarakan pendapatnya atau untuk tampil di depan kelas.

Pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar ini telah menarik perhatian para peneliti untuk melakukan kajian antara lain penelitian yang dilakukan oleh Samsiah, et al. (2018); Widyari (2018); Priatna & Setyarini (2020); Ernani & Syarifuddin (2016); Deliyana & Fitriani (2019). Penelitian Samsiah, et al. (2018) mengemukakan bahwa terdapat peningkatan *hasil pre-test* dan *post-test*. Rata-rata hasil *pre-test* di kelas perlakuan sebesar 70,69, sedangkan rata-rata hasil *post-test* di kelas perlakuan 82,11. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan kooperatif tipe *role playing*.

Selanjutnya, riset Widyari (2018) menyimpulkan bahwa rata-rata kompetensi keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia pada siswa kelas IVB SD Negeri 6 Kesiman yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan teks dialog sebesar ($X = 85,00$) dan rata-rata kompetensi keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Kesiman yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar ($X = 76,45$). Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan teks dialog terhadap kompetensi keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Budi Utomo tahun ajaran 2017/2018.

Sementara itu, menurut Priatna & Setyarini (2020) ditemukan hasil adanya pengaruh yang signifikan dan dapat dibuktikan

dengan adanya perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih baik dengan nilai *post-test* 80,19 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata nilai *post-test* 74,90. Selain itu, Ernani & Syarifuddin (2016) berpendapat 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 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 2,052,77. 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.

Menurut Deliyana & Fitriani (2019) pengujian hipotesis postes dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} 7,85 > t_{tabel} 1,67$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang.

Berdasarkan latar belakang di atas dan penelitian terdahulu maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah penerapan metode bermain peran berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Adapun, yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu menganalisis kembali penerapan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta-analisis yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian dilakukan dengan merumuskan masalah

penelitian, mencari hasil penelitian dari jurnal yang relevan dan sejenis untuk dianalisis datanya. Sampel yang digunakan sebanyak 10 jurnal nasional yang relevan dengan judul penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri jurnal elektronik melalui Google Scholar dengan kata kunci “metode *role playing*”, “keterampilan berbicara”, “siswa sekolah dasar”, “speaking skills”. Dasar pengambilan artikel tersebut adalah adanya data sebelum dan sesudah tindakan dalam bentuk skor. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diikutkan dalam penelitian meta-analisis ini adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mapel Bahasa Indonesia Kelas V di MI Wathoniyah Palembang oleh Ahmad Syarifuddin dan Ernani.
2. Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cipocok Jaya 2 oleh Uvia Nursehah dan Ninik Rahayu.
3. Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II oleh Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, dan Endang Nuryasana.
4. Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang oleh Elisa Deliyana dan Hamdah Siti Hamsanah Fitriani.
5. Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing*

- Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Asep Priatna dan Ghea Setyarini.
6. Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Kemampuan Berbicara oleh Siti Maria Ulfah dan M. Arief Budiman.
7. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik di Sekolah Dasar oleh Ayu Susanti.
8. Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Ditinjau dari Minat Berbahasa Indonesia Siswa Kelas V Gugus 1 Aikmel oleh Ida Melati Atasani, A.A.I.N. Marhaeni, dan M. Utama.
9. Pengaruh Model Bermain Peran (*Role playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SDN Grati 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan oleh Sasmitha Ayu Fitrianti, Yulianti, dan Arief Rahman Hakim.
10. The Effects of Integrated Drama-Based Role Play and Student Teams Achievement Division (STAD) on Students’ Speaking Skills and Affective Involvement oleh Lawarn Sirisrimangkorn, dan Jitpanat Suwanthep.

Judul artikel yang digunakan merupakan judul-judul yang relevan dan pilih karena telah memenuhi kriteria yang dicari penulis untuk meneliti. Data yang dipakai dalam penelitian ini masih luas dan banyak sehingga data diolah dengan cara diambil intisarinnya kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Adapun, hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel. 1 Hasil Analisis Metode Pembelajaran bermain peran/*role playing* terhadap keterampilan berbicara

No	Topik Penelitian	Penelitian	Pengaruh keterampilan Berbicara			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain %
1.	Metode <i>role playing</i> , Keterampilan Berbicara, Mapel Bahasa Indonesia kelas V	Ahmad Syarifuddin dan Ernani.	39,9	81,96	42,06	10,54 %
2.	Model pembelajaran <i>role playing</i> , Keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V	Uvia Nursehah dan Ninik Rahayu.	36,026	79,082	43,056	11,95 %
3.	Model pembelajaran <i>role playing</i> dan hasil belajar Bahasa Indonesia	Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, dan Endang Nuryasana.	41,8	81,2	39,4	94,25 %

4.	Model pembelajaran <i>role playing</i> dan keterampilan berbicara siswa kelas V	Elisa Deliyana, Hamdah Siti, dan Hamsanah Fitriani.	54,23	64,83	10,6	19,54 %
5.	Model pembelajaran <i>role playing</i> , Keterampilan berbicara siswa kelas IV, Pembelajaran Bahasa Indonesia	Asep Priatna dan Ghea Setyarini.	60,5	80,19	19,69	32,54 %
6.	Model pembelajaran <i>role playing</i> dan kemampuan Berbicara	Siti Maria Ulfah dan M. Arief Budiman.	63	76	13	20,63 %
7.	Metode <i>role playing</i> dan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar	Ayu Susanti.	43, 633	73,029	29,396	67,37 %
8.	Metode bermain peran, kemampuan berbicara siswa ditinjau dari minat Berbahasa Indonesia	Ida Melati Atasani, A.A.I.N. Marhaeni, dan M. Utama.	75	80,90	5,9	7,86 %
9.	Model bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V	Sasmitha Ayu Fitrianti, Yulianti, dan Arief Rahman Hakim	67,25	80,75	13,5	20 %
10.	Integrated Drama-Based Role Play and Student Teams Achievement Division (STAD) on Students' Speaking Skills and Affective Involvement	Lawarn Sirisrimangkorn, dan Jitpanat Suwanthep.	22,08	29,95	7,87	35,64 %
Rata- rata			51,08	72,78	22,44	32 %

Sumber : olahan data penelitian

Berdasarkan analisis hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik mulai dari yang terendah 7,86 % sampai yang tertinggi 94,25 % dengan rata-rata 32%. Rerata hasil keterampilan berbicara sebelum diberi perlakuan mencapai 51,08 dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* terjadi peningkatan menjadi 72,78. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara keterampilan berbicara peserta didik sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan sesudah diberi perlakuan (*post-test*) menggunakan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Tak berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani & Murda (2016) bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari kategori kurang ke kategori baik setelah menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal (1) siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat apa yang diperankan, (2) siswa menjadi lebih kreatif untuk melakukan sesuatu di dalam kelompoknya, dan (3) bakat yang

dimiliki siswa perlahan mulai terlihat dan dapat dibina oleh guru.

Metode bermain peran dapat membuat siswa yang pasif dan pendiam menjadi lebih aktif dan banyak berbicara. Senada dengan Supriyati (2015) bahwa pembelajaran dengan model bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dengan kelompok, dan meningkatkan minat, motivasi, dan peran siswa dalam belajar terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat dikategorikan sebagai metode yang cocok digunakan oleh guru sebagai cara meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Siska (2011) yang hasilnya penerapan metode bermain peran memberikan kontribusi yang sangat besar pada keterampilan berbicara anak, hal tersebut tampak pada anak-anak yang tadinya ragu ketika bermain peran dan berinteraksi serta berbicara, sudah tidak ragu lagi untuk memainkan perannya, anak sudah dapat melakukan kontak mata serta merespon pembicaraan, ikut serta dalam kegiatan kelompok dan anak sudah dapat berbicara dengan leluasa.

Meningkatnya keterampilan berbicara pada bermain peran siswa tidak lepas dari ketercapaian indikator pembelajaran. Hasil

pembelajaran di kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berlangsung baik dan memacu siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran hal ini dapat dilihat dari cara siswa berani dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga keterampilan berbicara siswa meningkat. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* berjalan dengan baik dan berhasil (Deliyana, 2019). Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengkonstruksi keterampilannya melalui berbagai kegiatan bermakna dan teratur yang tentunya menggembirakan bagi siswa pada setiap langkah pembelajarannya (Widyari, 2018).

Metode bermain peran (*role playing*) ini memiliki kelebihan yaitu dalam pembelajaran di kelas, peserta didik dapat berpartisipasi dalam mengambil keputusan dan berekspresi, guru dapat mengevaluasi peran peserta didik melalui pengamatan peserta didik pada saat melakukan peran, dapat menciptakan pengalaman belajar yang asik dan menyenangkan, dan bahasa peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami. Adapun, kelebihan lain dari metode ini yaitu menurut Supriyati (2015) menjadikan belajar lebih menyenangkan dan lebih mudah sehingga mengena pada dunia anak-anak. Lebih lanjut Afrianiingsih et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan teknik bermain peran dapat menstimulus sikap kemandirian siswa. Sikap kemandirian siswa dalam metode ini dapat tercermin ketika siswa melakukan sendiri tugas yang menjadi tanggung jawabnya (Setiawaty et al., 2018 & Santoso et al., 2019).

Metode bermain peran (*role playing*) juga memiliki kelemahan seperti memerlukan waktu yang panjang, perlunya tempat yang luas untuk melakukan peran, seringkali mengganggu kelas lain yang sedang melakukan pembelajaran. Setelah diketahui kelemahan model ini maka guru dapat mengantisipasi gagalnya kegiatan dengan meminimalisir kelemahan. Dengan kelebihan dan kelemahan inilah yang menjadi salah satu faktor hasil masing-masing penelitian berbeda namun juga bisa karena faktor lain seperti faktor internal yaitu permasalahan yang berasal dari diri peserta didik sendiri, misalnya ada beberapa anak yang sakit saat pengadaaan tes. Sedangkan faktor eksternal misalnya bisa dari lingkungan sekolah dan subyek yang digunakan

peneliti berbeda.

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki persamaan dengan riset Fitri et al. (2022); Nursehah, & Rahayu (2020); Ulfah, & Budiman (2019); Kristin (2018); Maburi & Aristya (2017); Rahmawaty & Suwarjo (2016). Berdasarkan hasil riset Fitri, et al. (2022) metode pembelajaran bermain peran memberi pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Pengaruh dari metode bermain peran tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian dan analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara pada siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran metode bermain peran mengalami perubahan atau peningkatan.

Selanjutnya, penelitian Nursehah & Rahayu (2020) menunjukkan bahwa nilai $Sig = 0,000 < 0,05$ ini berarti nilai lebih besar dari 0,05 dan hipotesis dapat diterima, karena model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Riset lainnya yang dilakukan oleh Ulfah & Budiman (2019) diperoleh dengan melakukan analisis data awal, uji normalitas dengan uji lilliefors, dan analisis data akhir dengan uji T. Berdasarkan pada analisis data akhir yang telah dilakukan perhitungan uji T diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,507 > 2,074$ maka hipotesis dapat diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang.

Selanjutnya, meta analisis temuan riset Kristin (2018) menunjukkan hasil analisis model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 23,32%. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Maburi & Aristya (2017) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 76,41 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 75,68%, berada pada kategori rendah. Pada siklus II, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 82 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 90,64% berada pada kategori tinggi. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 14,21%. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase

keterampilan berbicara siswa.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawaty & Suwarjo (2016) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada skor rata-rata siswa 78,61 pada siklus 1 dengan klasifikasi baik, dan skor rata-rata siswa siklus 2 menjadi 81,04 dengan klasifikasi sangat baik. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari rata-rata 81,00 pada siklus 1 menjadi 92,00 pada siklus 2 dengan klasifikasi sangat baik. Jadi pelaksanaan tindakan menggunakan metode bermain peran telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini yakni skor perolehan rata-rata keterampilan berbicara siswa $\geq 75,00$ dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 75%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penerapan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar ada perbedaan antara keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan atau *pretest* dan sesudah diberi perlakuan atau *post-test* mulai dari yang terendah 7,86% sampai yang tertinggi 94,25% dengan rata-rata 32%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Saran bagi penelitian selanjutnya agar lebih banyak menggunakan artikel yang diikutkan dalam penelitian meta analisis supaya data yang diperoleh lebih luas dan bisa dilihat lebih mendalam hasil penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2016). Instilling Values Character Education Through Playing Role Model in Learning History. *Education and Humanities Research*, 84, 36-39. <https://doi.org/10.2991/iconeg-16.2017.9>
- Afrianiingsih, A., Wiranti, D. A., Zuliyanti, & Maulani, A. (2021). Pembelajaran Berbasis Sentra Peran dalam Upaya Stimulus Sikap Mandiri Anak Usia 0-2 Tahun di TPA 01 Sukamaju. *Jurnal*

Prasasti Ilmu, 1(1), 31-36. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6075>

- Amalia, Lilik. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas III MI Ziyadatul Huda Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. PGMI-UINSH.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Atasani, I. M., Marhaeni, A. A. I. N., & Utama, M. (2013). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Ditinjau dari Minat Berbahasa Indonesia Siswa Kelas V Gugus 1 Aikmel (Doctoral dissertation, Ganesha University of Education).
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 86-92. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5060>
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31-39. <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2016). Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2(1), 29-42. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1064>
- Fitri, R., Gunayasa, I. B. K., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV di SDN 8 Utan Tahun 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*,

- 2(1), 59-64.
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/230>
- Hastutik, S. (2015). Penerapan Metode Lawaran Untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Membaca Huruf Jawa Pada Peserta Didik Kelas 3 SD 2 Honggosoco Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 1-13.
<https://doi.org/10.24176/re.v5i2.580>
- Hisyam Zaini, Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2(1), 92-98.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171-176.
<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi *Role playing* SD N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
- Naza, D. R. K., Fajrie, N., & Utaminingsih, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Menggunakan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Ular Tangga. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 28-35.
<https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6598>
- Nurjamal, D., & Warta S. (2017). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta
- Nursehah, U., & Rahayu, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cipocok Jaya 2. *Pelita Calistung*, 1(02), 40-45.
<http://jurnal.primagraha.ac.id/index.php/jpc/article/view/69>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
<http://dx.doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Rizkiardi, R. M., & Subali, B. (2018). Dampak Model Pembelajaran Auditory, Intellektualy, Repatition (AIR) Terhadap Minat Belajar Siswa. *INOPENDAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 69-72.
<https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.112-120>
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rokhayani, A., & Cahyo, A. D. N. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara (Speaking) Mahasiswa Melalui Teknik English Debate. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1-12.
<https://doi.org/10.24176/re.v5i1.439>
- Samsiah, S., Asmahasanah, S., & Baisa, H. (2018). Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 2(1), 52-64.
- Santoso, J., Wahyudi, A. B., Sabardila, A., Setiawaty, R., & Kusmanto, H. (2019). Nilai Pendidikan Karakter pada Ungkapan Hikmah di Sekolah Dasar Se-Karesidenan Surakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 64-79.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.24931>

- Santosa, P. (2004). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Pusat Penerbitan: Universitas Terbuka.
- Setiawaty, R., Wahyudi, A. B., Santoso, J., Sabardila, A., & Kusmanto, H. (2018). Stiker Ungkapan Hikmah Sebagai Media Pemertabatan Karakter Anak Didik di Lingkungan Sekolah Muhammadiyah. *Al-Islam dan Kemuhammadiyah* *Multiprespektif-Islam*, 177–188.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruzz Media.
- Sirisrimangkorn, L., & Suwanthep, J. (2013). The Effects Of Integrated Drama-Based Role Play And Student Teams Achievement Division (STAD) on Students' Speaking Skills And Affective Involvement. *Scenario: Journal for Drama and Theatre in Foreign and Second Language Education*, 2, 62-76. <https://doi.org/10.33178/scenario.7.2.5>
- Suarsana, I., Lamawan, W. & Marhaeni, A.A.I.N. (2013). Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen kinerja terhadap Hasil Belajar IPS dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10. <https://media.neliti.com/media/publications/120189-ID-pengaruh-metode-pembelajaran-bermain-per.pdf>
- Supriyati. (2015). Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Peserta Didik Kelas 6 SD 5 Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v5i2.581>
- Suryani, K. A. B., Arini, N. W., & Murda, I. N. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 4 Penarukan. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/ijpgsd.v4i1.7505>
- Susanti, A., Marzuki, M., & Kaswari, K. 2018. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(4), 1-6. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i4.24803>
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfah, S. M., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 83-91. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Widyari, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 64-72. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>
- Widayati, S. N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Gribig untuk Tema 2 Subtema 1 : Bermain di Lingkungan Rumah dengan Menggunakan Metode Example Non Example. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2), 176–185. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model *Role playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 98-102. <https://doi.org/10.30605/isgp.3.1.2020.173>