

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TERPADU
SISWA KELAS IV**

JURNAL

Oleh

**FAUZA AFIFI
LILIK SABDANINGTYAS
FITRIA AKHYAR**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TERPADU
SISWA KELAS IV**

**Oleh
Fauza Afifi, Lilik Sabdaningtyas, Fitria Akhyar**

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
E-Mail: fifi.fauza@gmail.com +6282186776910

Tanggal masuk Juli 2017 Tanggal terima Juli 2017 Tanggal upload Juli 2017

The problem in this research is the low score of speaking skill on integrated learning of fourth graders of SD Negeri 2 Sukoharjo II. The purpose of this research is to know the influence of applying role playing model to students' speaking skill in integrated learning. The method used in this research is quasi experiment method with nonequivalent control group design. The population of this research is the fourth grader of SD Negeri 2 Sukoharjo II with 52 students with the sample also 52 students, because the technique used in sampling is total sampling. Technique of collecting data of this research that is observation, and performance test. Technique of data analysis using teded variance test. The result of data analysis concluded that there is influence of applying role playing model to speech skill in integrated learning of fourth grader of SD Negeri 2 Sukoharjo II.

Keywords: speaking skills, role playing, integrated learning

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya nilai keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II dengan jumlah 52 siswa dengan sampel juga sebanyak 52 siswa, karena teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *total sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, dan tes kinerja. Teknik analisis data menggunakan uji *t polled varian*. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II.

Kata kunci: keterampilan berbicara, *role playing*, pembelajaran terpadu

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi sebagai bekal memperoleh masa depan agar dapat berdaya saing. Begitu pentingnya pendidikan, pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur maju atau tidaknya suatu negara. Karena keberhasilan pembangunan suatu negara ditentukan oleh pendidikan warga negara tersebut.

Sesuai dengan pengertian pendidikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang termuat pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 di atas, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai lembaga pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai tugas untuk membentuk manusia berkualitas dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang pencapaiannya dilakukan secara terencana dan sistematis.

Lembaga pendidikan seperti sekolah mulai tahun pelajaran 2013/2014 telah memberlakukan kurikulum baru yang disebut dengan kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013, menuntut untuk siswa dapat menguasai dan menyeimbangkan kompetensi spiritual, sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Keterampilan yang perlu dikuasai siswa salah satunya adalah keterampilan berkomunikasi secara lisan. Hal itu dikarenakan pada kurikulum 2013 siswa dituntut untuk aktif dan kritis untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan gagasannya.

Kegiatan siswa berkomunikasi selalu ada di setiap pembelajaran, seperti siswa diminta berbicara di depan untuk mengkomunikasikan/menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat. Umumnya setiap orang mampu berbicara, namun berbicara secara terampil dan teratur sangatlah sulit. Hal tersebut dapat dirasakan ketika berbicara di depan banyak orang.

Keterampilan berbicara yang dimiliki seseorang bervariasi mulai dari taraf baik/ lancar, sedang, gagap/ rendah. Anggapan mudah bahwa setiap orang dapat berbicara, telah menyebabkan pembinaan kemampuan dan keterampilan berbicara sering diabaikan. Terkait dengan pernyataan tersebut, fakta di lapangan keterampilan berbicara masih menjadi persoalan ataupun masalah yang dialami oleh siswa khususnya siswa sekolah dasar.

Masalah tersebut terlihat dari fakta yang ditemukan di SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu adalah banyak siswa kelas IV yang melakukan kesalahan atau hambatan saat berbicara. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata keterampilan berbicara di tema 8 menunjukkan keterampilan berbicara rendah.

Rendahnya keterampilan berbicara siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti bimbingan dan acuan berbicara yang kurang maksimal, aktivitas siswa yang belum menunjukkan evaluasi kegiatan berbicara, serta metode pembelajaran yang monoton dalam pembelajaran aktivitas berbicara.

Salah satu model pembelajaran langsung yang dapat digunakan khususnya untuk melatih dan

meningkatkan keterampilan berbicara yaitu model pembelajaran *role playing*. Adapun menurut Djamarah dan Zaini (2006:89), “Salah satu keunggulan model *role playing* adalah bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.”

Hurlock dalam Azizah (2013: 11) mengatakan keterampilan berbicara dipengaruhi oleh hal-hal berikut diantaranya persiapan fisik untuk berbicara, persiapan mental untuk berbicara, model yang baik untuk ditiru, kesempatan untuk berpraktik, motivasi, serta bimbingan.

Arsjad dan Mukti (2005: 17-22) berpendapat dalam belajar dan berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Menurut Tompkins dan Hosisson dalam Saddhono dan Slamet (2014: 93) mengemukakan, ada beberapa model pembelajaran berbicara yang dilakukan, antara lain percakapan, berbicara estetik, berbicara bertujuan, dan aktivitas drama.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan pendekatannya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah

penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain *quasi experiment*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II. Menurut dokumentasi wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Sukoharjo II bahwa seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017 berjumlah 52 siswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu teknik *total sampling*. Sugiyono (2012: 124), “*Total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.” Jadi, sampel pada penelitian ini berjumlah 52 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa dengan jumlah item observasi sebanyak 10 item dan menggunakan tes kinerja/ *performance* untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dengan jumlah aspek yang diamati 10 item.

Tes kinerja/ *performance* dilakukan dengan mengamati keterampilan berbicara saat menggunakan model *role playing*. Tes kinerja yang dilakukan yaitu dengan memerankan naskah drama yang sudah ada, siswa berperan secara berpasangan di depan kelas dan guru mengamati aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data

penelitian. Dengan rumus *product moment* menggunakan bantuan program *Microsoft excel 2007*.

Uji realibilitas menggunakan metode *cronbach alpha* dengan bantuan program *Microsoft excel 2007*. Dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan atau ketepatan instrumen terhadap kelas yang dapat dipercaya sehingga instrumen dapat diandalkan sebagai pengambilan data.

Teknik analisis data dengan uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas dengan rumus *Chi-kuadrat* dan uji homogenitas dengan rumus uji F. Analisis data untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji t dengan bantuan *Microsoft office excel 2007*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan uji coba 10 item tes kinerja/ *performance* kepada 28 responden di luar sampel yaitu di SD Negeri 1 Sukoharjo II karena KKM di sekolah tersebut sama yaitu 67, dan kemudian soal sejumlah 10 item dinyatakan valid. Peneliti menggunakan 10 item soal valid dan reliable dalam penelitian, yang berarti item-item tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

Setelah melakukan pembelajaran di kelas diperoleh data aktivitas belajar *role playing* dan keterampilan berbicara siswa saat pembelajaran. Berikut ini adalah distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa dengan *role playing*.

Tabel 1. Distribusi frekuensi aktivitas siswa *role playing*

No .	Kategori	Kelas Interval	f	Persentase (%)
1	Aktif	≥70	11	42,31%
2	Cukup Aktif	40-60	14	53,85%
3	Kurang Aktif	10-30	1	3,84%
		Jumlah	26	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dari 26 siswa menunjukkan bahwa saat pembelajaran aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II sebanyak 11 siswa (42,31%) dari jumlah responden. Berikut ini tabel distribusi frekuensi keterampilan berbicara siswa.

Tabel 2. Distribusi frekuensi keterampilan berbicara siswa

N o.	Kategori	Kelas Interval	F	Persentase (%)
1	Tinggi	>70	18	69,23%
2	Sedang	40-60	7	26,92%
3	Rendah	10-30	1	3,85%
		Jumlah	26	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari 26 reponden menunjukkan bahwa setelah pembelajaran dengan *role playing* keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II tergolong tinggi dengan jumlah 18 siswa atau 69,23% dari jumlah total responden.

Setelah data dianalisis, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji statistik dengan rumus *t-test* dengan *PolledVarian* dengan bantuan *Microsoft Excel 2007*.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menguji hipotesis, diperoleh kesimpulan bahwa model *role playing* dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu. Hal ini

ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen sebesar 69,62 dan rata-rata nilai *posttest* keterampilan berbicara siswa kelas kontrol sebesar 52,31.

Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen telah menerapkan pembelajaran terpadu menggunakan *role playing*. Nilai keterampilan berbicara yang tinggi di kelas eksperimen yang menggunakan *role playing*.

Djamarah (2000: 200) “*Role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu.” Untuk itu *role playing* mampu mengeksplorasi bahasa melalui aktivitas pembelajaran terpadu yang bersifat *hidden practice*, sehingga siswa aktif dan termotivasi dan minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran terpadu tema 9 sub tema 1 fokus berbicara dengan karakteristik KD yang sama dianjurkan untuk menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dan keterampilan berbicara siswa.

Hasil analisis uji t menghasilkan t_{hitung} sebesar 3,4912 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,008. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan

berbicara siswa pada pembelajaran terpadu tema 9 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsjad, G. Maidar dan Mukti U. S. 2005. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2013. Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301.