

# PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO-VISUAL* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V DESA PENGLATAN

I Gd. Widiantera<sup>1</sup>, Dsk. Pt. Parmiti<sup>2</sup>, I Dw. Kade Tastra<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan PGSD, <sup>2,3</sup>Jurusan TP, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [widilovers67@yahoo.com](mailto:widilovers67@yahoo.com)<sup>1</sup>, [dskpt\\_parmiti@yahoo.co.id](mailto:dskpt_parmiti@yahoo.co.id)<sup>2</sup>,  
[kadetastra@undiksha.ac.id](mailto:kadetastra@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan keterampilan berbicara siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di Desa Penglatan tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Desa Penglatan yang berjumlah 74 orang. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Penglatan yang berjumlah 22 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN 2 Penglatan yang berjumlah 26 orang sebagai kelas kontrol, teknik sampling yang digunakan adalah random sampling. Data keterampilan berbicara siswa dikumpulkan dengan instrumen yaitu lembar observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung} = 28,56$  dan  $t_{tabel}$  (pada taraf signifikansi 5%) = 2,07. Hal ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dari hasil perhitungan, diketahui rata-rata skor hasil keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen adalah 87,18 dan rata-rata skor hasil keterampilan berbicara siswa kelompok kontrol adalah 64,25. Hal ini berarti bahwa rata-rata eksperimen > rata-rata kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-visual* berpengaruh terhadap hasil keterampilan berbicara siswa kelas V SD di desa Penglatan Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng.

**Kata-kata kunci** : Metode *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

## Abstract

This study aimed to analyze the differences between the students' speaking skills of students who take lessons with methods *Role Playing* assistance *Audio-Visual* media aided and students who take learning with conventional learning in class V in the village of Buleleng subdistrict Buleleng regency. Penglatan village school year 2012 / 2013. The study was quasi-experimental research. The study population was all students in class V in V Penglatan Buleleng subdistrict, amounting to 74 people. Samples were students of class V SD N 1 Penglatan which totaled 22 people as experimental class and fifth grade students of SD N 2 Penglatan which totaled 26 people as control class, the sampling technique used is random sampling. Data collected students' speaking skills with the observation sheet-shaped instrument that is an oral test. The data collected were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics (t-test). Based on the analysis of data, obtained  $t = 28.56$  and  $t$  table (at the 5% significance level) = 2.07. This means that  $> t$  table, so that it can be interpreted that there are significant differences

between the speaking skills of students who take lessons with learning methods *Role Playing* assistance Audio-Visual media aided and students who take learning with conventional learning. The calculation showed, the average score is known outcomes experimental group students' speaking skills is 87.18 and the average score of students' speaking skills outcome control group was 64.25. This means that the average experimental > control average, so it can be concluded that the application of learning methods *Role Playing* assistance audio-visual media aided affect the results of students' speaking skills fifth grade elementary school in the village Penglatan Buleleng district, Buleleng regency.

**Key words:** Role Playing method, speaking skills

## PENDAHULUAN

Masa depan suatu negara sangat penting ditentukan oleh bagaimana negara itu memandang pendidikan. Begitu pula kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya. Sumber daya manusia yang berkualitas atau bermutu diharapkan dapat menguasai teknologi yang berkembang pada masa kini agar mereka mampu bersaing seiring dengan perkembangan zaman. Dengan kemampuan sumber daya manusia maupun keterampilan yang dimiliki senantiasa akan mampu meningkatkan sikap kompetitif secara sistematis dan berkesinambungan khususnya dalam bidang pendidikan di dalam suatu negara.

Bab II, Pasal 3, Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dinyatakan bahwa, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita ketahui bahwa mutu pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa. Kualitas mutu pendidikan dalam lingkup yang lebih khusus yaitu sekolah dapat dilihat dari keterampilan berbicara yang diperoleh siswa. Keterampilan berbicara merupakan hasil yang seseorang atau siswa peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Keterampilan berbicara sangat penting dari proses

pembelajaran di sekolah karena melalui keterampilan berbicara yang diperoleh siswa akan tampak kualitas pembelajaran itu sudah berjalan dengan baik atau belum. Selanjutnya baik dan buruknya keterampilan berbicara yang diperoleh siswa akan berdampak pada kualitas mutu pendidikan sebuah bangsa atau Negara.

Kenyataan sekarang ini keterampilan berbicara yang diperoleh siswa dari beberapa mata pelajaran masih rendah, tidak terkecuali pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang seharusnya dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara optimal belum ditangani secara sistematis, berpola, dan terarah di sekolah dasar. Guru kurang kreatif untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk dapat mengkonstruksi pengalaman kehidupan sehari-hari sebagai konstruksi pengetahuan dalam pembelajaran di kelas. Fenomena kegagalan pencapaian tujuan esensial pembelajaran khususnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, disebabkan karena siswa tidak diperlakukan sebagai bagian dari realitas dunia mereka dalam proses belajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil studi dokumen pada daftar nilai rapor siswa kelas V semester satu di SD di Desa Penglatan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, menunjukkan bahwa nilai rapor tertinggi siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 84 dan nilai terendah adalah 64, dengan KKM 66 berarti keterampilan berbicara siswa belum tuntas. Dari hasil studi dokumen dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara di SD di Desa Penglatan Kecamatan Buleleng masih rendah dan perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diidentifikasi beberapa penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas V SD di Desa Penglatan Kecamatan Buleleng adalah sebagai berikut. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa sehingga siswa hanya menerima tanpa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Pembelajaran di dalam kelas mendorong anak untuk menghafal informasi tanpa ada tindak lanjut dari proses dimana informasi itu didapat. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal tersebut membuat siswa cenderung *pasif*. Serta guru pada proses pembelajaran guru jarang memperlihatkan fenomena nyata atau media yang berhubungan dengan materi yang dibahas. Sebagian besar materi dan penyampaian materi bersifat *book oriented*. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan beberapa guru Bahasa Indonesia terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai rendahnya kualitas dan hasil keterampilan berbicara siswa SD di Desa Penglatan yang menunjukkan bahwa permasalahan *pertama*, pembelajaran yang masih bersifat konvensional memiliki ciri-ciri diantaranya pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*), penyampaian materi masih dominan menggunakan metode ceramah, dan sumber belajarnya hanya terbatas pada buku paket dan buku LKS. Model ini sebenarnya sudah tidak layak lagi kita gunakan sepenuhnya dalam suatu proses pengajaran, dan perlu diubah. Tapi untuk mengubah pembelajaran ini sangat susah bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lainnya. Pembelajaran konvensional sering disebut dengan pembelajaran tradisional. Sejak dulu pembelajaran konvensional ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara pendidik dengan anak didik dalam proses belajar dan

pembelajaran. Menurut Rasana (2009), "pembelajaran konvensional tersebut lebih banyak dilakukan melalui ceramah, Tanya jawab dan penugasan yang berlangsung secara terus menerus". Pembelajaran konvensional, ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, pembagian tugas, dan latihan. Dalam pembelajaran konvensional, cenderung pada belajar hafalan, belajar hafalan mengacu pada penghafalan fakta, hubungan, prinsip, dan konsep. Di sini terlihat bahwa proses pembelajaran lebih banyak didominasi pendidik sebagai pentransfer ilmu, sementara peserta didik lebih pasif sebagai penerima ilmu. Penekanan aktivitas belajar lebih banyak pada buku teks dan kemampuan mengungkapkan kembali isi buku teks tersebut. *Ke dua*, kurangnya aktivitas fisik siswa dalam belajar. Siswa hanya datang dan duduk di kelas, sehingga tidak jarang siswa mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Siswa seperti ini saat pembelajaran kurang mendapat perhatian dari guru. Pembelajaran yang membuat siswa tidak aktif secara fisik dalam waktu yang lama akan menyebabkan kelumpuhan otak dan belajar pun menjadi lambat. *Ke tiga*, saat proses pembelajaran, siswa jarang melihat fenomena nyata (*pratikum*) atau media yang berhubungan dengan materi yang dibahas. Sebagian besar materi dan penyampaian materi bersifat *book oriented*, siswa jarang diajak untuk melihat langsung fenomena yang nyata (*pratikum*), ataupun media-media yang representatif dengan fenomena yang berkaitan tersebut. Hal ini membuat siswa kurang mengkonstruksi pengetahuannya. Memang, pembelajaran konvensional ini tidak serta merta kita tinggalkan, dan guru mesti melakukan model konvensional pada setiap pertemuan, setidaknya-tidaknya pada awal proses pembelajaran di lakukan. Pertama kita memberikan kepada anak didik kita menggunakan model pembelajaran yang akan kita gunakan. Sunartombs (2009), Pendekatan konvensional ditandai dengan guru lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan

sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru sementara siswa sebagai penerima pasif.

Berdasarkan permasalahan dan penyebab rendahnya hasil belajar tersebut maka perlu dicari solusi agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu solusinya adalah dalam proses pembelajaran menggunakan metode inovatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri, mengadakan penyelidikan melalui percobaan, mencoba menganalisis serta mendiskusikan dengan anggota kelompoknya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Salah satu metode yang dipilih dan sesuai untuk mengatasi masalah yang terjadi adalah metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual*, Roestiyah (2001: 93) menyatakan, Keunggulan dari metode bermain peran (*role Playing*) adalah siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena mereka bermain peran sendiri maka mudah memahami masalah-masalah sosial yang diperankan. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri pada watak orang lain tersebut, ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Dengan Metode *Role Playing*, siswa dapat menghayati peran apa yang akan dimainkan dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, bagaimana cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dan dalam situasi tersebut mereka harus dapat memecahkan masalahnya. Melalui metode ini siswa menjadi mengerti

bagaimana cara menerima pendapat orang lain. Siswa juga harus bisa berpendapat, memberika argumentasi dan mempertahankan pendapatnya. Agar pelaksanaan metode ini berhasil dengan efektif, maka harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut, (1) guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini, (2) guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat siswa. Guru mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah itu, (3) agar siswa paham peristiwanya, maka guru harus bisa menjelaskan dan mengatur adegan yang akan dimainkan siswa. Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh siswa, dan bagaimana memerankan naskah yang diberikan oleh guru. Siswa lain harus menjadi penonton disamping mendengar dan melihat, mereka juga harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah selesai memerankan naskah.

Pembelajaran metode *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* sangat mengutamakan aktivitas dan peran siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran *Role Playing* dinyatakan yang paling baik membentuk suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini 2008), sedangkan menurut Uno (2009: 26) adalah suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* berarti mendramatisasikan suatu masalah, siswa diajak untuk memainkan peran dalam dramatisasi masalah tersebut. Banyak segi positif dari penggunaan metode *Role Palying*, yaitu (1) siswa terlatih untuk mendramatisasikan masalah dan mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran, (2) melatih keberanian siswa untuk tampil di muka umum, (3) membuat kelas menjadi

karena dapat menarik perhatian siswa, (4) melatih penghayatan terhadap suatu peristiwa, (5) melatih anak untuk berpikir secara teratur. Metode Role Playing adalah suatu metode pembelajaran terencana yang dirancang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Metode Role Playing dapat diterapkan untuk materi apa saja, termasuk pembelajaran bahasa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis perbedaan keterampilan berbicara antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

pembelajaran konvensional pada siswa kelas V semester genap di SD desa Penglatan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2012/2013.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan rancangan atau desain *Post Test Only with Non Equivalent Control Group Design*. dengan pertimbangan bahwa dalam penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dapat dilakukan dengan random acak individu, tetapi dilakukan dengan random kelompok atau kelas. Rancangan eksperimennya ditunjukkan seperti Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan *Post Test Only with Non Equivalent Control Group Design*

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

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD di Desa Penglatan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng pada rentang waktu semester II (genap) tahun pelajaran 2012/2013. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Desa Penglatan V Kecamatan Buleleng. Jumlah SD keseluruhannya sebanyak 3 SD dengan jumlah seluruh siswa adalah 74 siswa.

Populasi dan Sampel Penelitian "Populasi adalah keseluruhan objek dalam suatu penelitian" (Agung, 2011:45). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri di Desa Penglatan tahun pelajaran 2012/2013. Jumlah keseluruhan populasi adalah 74 siswa yang tersebar pada 3 kelas di seluruh SD Negeri di Desa Penglatan,

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling. Teknik ini dilakukan dengan mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama dan mendapat hak yang sama untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi anggota sampel (Agung, 2010). Sampel yang dirandom dalam

penelitian ini adalah kelas, karena dalam eksperimen tidak memungkinkan untuk merubah kelas yang ada. Kelas yang dirandom merupakan kelas dalam jenjang yang sama. Kelas-kelas tersebut adalah kelas V dari masing-masing sekolah dasar di Desa Penglatan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng.

Dari tiga sekolah dasar yang ada di desa Penglatan Kecamatan Buleleng, dilakukan pengundian untuk diambil dua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan hasil random sampling, diperoleh siswa kelas V SD N 1 Penglatan yang berjumlah 22 orang dan siswa kelas V SD N 2 Penglatan yang berjumlah 26 orang sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh siswa kelas V SD N 1 Penglatan sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SD N 2 Penglatan sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* dan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran konvensional.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Metode observasi merupakan metode yang digunakan untuk pengumpulan data tentang kebiasaan belajar siswa dalam kelas juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara siswa. Tes yang digunakan adalah posttest yang merupakan penilaian yang dilakukan ketika proses pembelajaran sudah selesai dilakukan guna mengetahui sejauh mana siswa mampu menangkap pelajaran yang telah diberikan.

Nurkencana dan Sunartana (1990:34) menyatakan, Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan.

Sesuai dengan data yang dikumpulkan, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah Lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa dalam kegiatan

pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, modus, median, standar deviasi, varian, skor maksimum, dan skor minimum, sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk menganalisis hipotesis yang diajukan. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis hipotesis penelitian adalah uji-t (*polled varians*). Sebelum melakukan uji hipotesis, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dan perlu dibuktikan. Persyaratan yang dimaksud yaitu: (1) data yang dianalisis harus berdistribusi normal, (2) mengetahui data yang dianalisis bersifat homogen atau tidak. Kedua prasyarat tersebut harus dibuktikan terlebih dahulu, maka untuk memenuhi hal tersebut dilakukanlah uji prasyarat analisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Adapun hasil analisis data statistik deskriptif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Skor Tertinggi	96,43	75,00
Skor Terendah	71,43	53,57
Rentangan	5	4
Mean	87,22	63,32
Median	88,87	62,50
Modus	91,16	62
Varians	48,18	31,18
Standar Deviasi	6,94	5,58

Diketahui bahwa skor rata-rata hasil keterampilan berbicara kelompok eksperimen = 87,22 lebih tinggi dari pada rata-rata skor hasil keterampilan berbicara pada kelompok kontrol = 63,32. Jika skor rata-rata hasil keterampilan berbicara kelompok eksperimen dikonversikan ke dalam PAN skala 5, maka berada pada kategori sangat baik. Sedangkan, jika skor rata-rata hasil keterampilan berbicara

kelompok kontrol dikonversikan ke dalam PAN skala 5, maka berada pada kategori baik

Sebelum melakukan uji hipotesis maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat. terhadap sebaran data keterampilan berbicara yang meliputi uji normalitas terhadap skor post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan uji homogenitas varians kedua

kelompok. Uji normalitas ini dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi **normal**. Hasil post-test kelompok eksperimen adalah 2,537 dan dengan taraf signifikansi 5% dan db = 3 adalah 7,815. Hal ini berarti, hasil post-test kelompok eksperimen lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  ( $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ) sehingga data hasil post-test kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, hasil post-test kelompok kontrol adalah 5,325 dan dengan taraf signifikansi 5% dan db = 3 adalah 7,815. Hal ini berarti, hasil post-test kelompok kontrol lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  ( $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ) sehingga data hasil post-test kelompok kontrol berdistribusi normal. Setelah mengetahui hasil uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan rumus uji-F. Diketahui  $F_{hitung}$  hasil post-test kelompok eksperimen dan kontrol adalah 1,069. Sedangkan  $F_{tabel}$  dengan dbpembilang = 22, dbpenyebut = 26, dan taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hal ini berarti, varians data hasil post-test

kelompok eksperimen dan kontrol adalah **homogen**.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah terdapat perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V semester genap di SD Desa Penglatan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2012/2013.

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t independent "sampel tidak berkorelasi". Telah disampaikan bahwa varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Maka pada uji-t sampel tak berkorelasi ini digunakan rumus uji-t *polled varians*. Adapun hasil analisis untuk uji-t dapat disajikan pada Tabel 3

Tabel 3. Hasil uji Hipotesis

Kelompok Sampel	N	$\bar{X}$	Db	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	22	87,22	48	28,56	2,07	H <sub>0</sub> ditolak
Kontrol	26	63,32				

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 28,56. Sedangkan,  $t_{tabel}$  dengan db = 48 dan taraf signifikansi 5% adalah 2,07. Hal ini berarti,  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di SD Desa Penglatan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2012/2013.

## PEMBAHASAN

Pembahasan hasil-hasil penelitian dan pengujian hipotesis menyangkut tentang keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara siswa yang dimaksud adalah keterampilan berbicara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Metode *Role Playing* yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh yang berbeda pada keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari keterampilan berbicara siswa. Secara deskriptif, keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbicara siswa

kelompok kontrol. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor keterampilan berbicara siswa dan kecenderungan skor keterampilan berbicara. Rata-rata skor keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen adalah 87.22 berada pada katagori tinggi sedangkan skor keterampilan berbicara siswa kelompok kontrol adalah 63.32 berada pada katagori sedang. Jika skor keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen digambarkan dalam grafik poligon tampak bahwa kurve sebaran data merupakan juling negatif yang artinya sebagian besar skor siswa cenderung tinggi. Pada kelompok kontrol, jika skor keterampilan berbicara siswa digambarkan dalam grafik poligon tampak bahwa kurve sebaran data merupakan juling positif yang artinya sebagian besar skor siswa cenderung rendah.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t yang diketahui  $t_{hitung} = 28,56$  dan  $t_{tabel}$  (db = 48 dan taraf signifikansi 5%) = 2,07. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan antara siswa yang belajar dengan Metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dan kelompok siswa yang belajar dengan Metode Konvensional. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* (Bermain Peran) berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara antara siswa yang menggunakan *Metode Role Playing* (Bermain Peran) dengan siswa yang menggunakan Metode Konvensional dapat disebabkan perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara mandiri melalui umpan balik dari teman atau guru. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan tugas oleh guru untuk merangkum materi yang dipelajari kemudian siswa membuat

sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Model ini sebenarnya sudah tidak layak lagi kita gunakan sepenuhnya dalam suatu proses

pertanyaan dari rangkuman materi tersebut serta memprediksi jawabannya sendiri.

Hal tersebut sesuai dengan Keunggulan menggunakan metode pembelajaran *role playing* antara lain: 1) meningkatkan keterampilan berbicara, 2) menciptakan sesuatu yang unik sehingga menghasilkan kesan yang baik dan bermanfaat, 3) membangkitkan ketenangan dalam menyampaikan dan mendengarkan penyampaian serta mengurangi ketegangan dan menumbuhkan rasa percaya diri, 4) meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian dan kualitas bahasa seseorang, 5) membuat anggota kelompok lebih aktif, 6) merangsang imajinasi dan kemampuan verbal dalam kelompok, 7) memberikan kemudahan dalam menangkap pesan-pesan yang ada. Djamarah (2002: 100) menyatakan, Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) (1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Berbeda dengan Metode pembelajaran Konvensional yang disampaikan dengan menggunakan metode yang biasa dilakukan oleh guru yaitu memberi materi melalui ceramah, latihan soal kemudian pemberian tugas. Hal ini menunjukkan aktivitas guru lebih banyak daripada aktifitas siswa. Dalam proses pembelajaran siswa hanya pasif menerima materi yang disampaikan oleh guru. Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran, di mana melalui model pembelajaran yang digunakannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal. Namun, salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan pengajaran, dan perlu diubah. Tapi untuk mengubah model pembelajaran ini sangat susah bagi guru, karena guru harus



memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lainnya.

Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan Metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) berpengaruh terhadap keterampilan berbicara. Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara Metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dengan Metode pembelajaran Konvensional, dapat dilihat dari rata-rata keterampilan berbicara antara kedua kelompok.

Implikasi temuan penelitian ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan hasil belajar yang optimal jika implementasi pembelajaran didasarkan pada paradigma pembelajaran konstruktivisme. Metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* merupakan salah satu metode pembelajaran yang berlandaskan teori belajar atau paradigma konstruktivisme, dimana dalam kegiatan pembelajaran antara konsep yang dipelajari dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga akan memberikan peluang yang cukup besar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna dan siswa akan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses aktif dalam proses pembelajaran berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa. Selain itu, metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* tidak hanya mementingkan aktivitas siswa secara individu, tetapi juga kontribusi terhadap anggota kelompok sehingga dapat mengoptimalkan kerja sama antar anggota kelompok. Hal ini dapat melatih siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam kelompoknya. Metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-Visual* dapat diunggulkan dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## **PENUTUP**

Metode pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pencapaian peningkatan keterampilan berbicara. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing*

berbantuan media *Audio-visual* memberi pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dapat ditunjukkan dengan skor rata-rata yang diperoleh siswa berbeda antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) berbantuan media *audio-visual* memperoleh skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata lebih rendah maka dari itu metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Audio-visual* secara signifikan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, baik pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar tinggi maupun pada kelompok siswa yang mempunyai hasil belajar rendah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Terdapat perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran *Bermain Peran* (*Role Playing*) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran metode konvensional. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Bermain Peran* (*Role Playing*) berpengaruh positif terhadap keterampilan siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Disarankan bagi kepala sekolah yang mengalami permasalahan mengenai keterampilan berbicara siswa di sekolah untuk menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil keterampilan berbicara siswa di sekolah yang dipimpinnya. Bagi guru-guru di sekolah dasar agar lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang inovatif dan didukung suatu teknik belajar yang relevan untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Serta bagi peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang metode pembelajaran *Bermain Peran* (*Role Playing*) dalam bidang Bahasa Indonesia maupun bidang

ilmu lainnya, agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

Zainin, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Insan Madani.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede. 2011. *Metologi Penelitian Pendidikan Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Istitut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Nurkancana, W & Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sunartobs. 2009. "Pembelajaran Konvensional Banyak Dikritik, Namun Paling Banyak Disukai". Tersedia pada <http://sunartobs.wordpress.com/2009/03/02/pembelajaran-konvensional-banyak-dikritik-namun-paling-disukai> (diakses tanggal 10 Januari 2013).
- Raka, Rasana. IDP. 2009. *Model-Model Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas pendidikan Ganesha.
- Roestyah, N.K.2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2007. Jakarta: Sinar Grafika.
- Uno, Hamzah, B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.