

Keefektifan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Julian Indah Puspitaningrum¹, Mei Fita Asri Untari², Ikha Listyarini³

¹²³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang

Email: julianindahp30@gmail.com

Abstrak

Latar belakang yang mendasari penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana keefektifan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Kaligawe Semarang. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Negeri Kaligawe Semarang melalui model pembelajaran *Role Playing*. Sebelumnya siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan dalam kegiatan belajar guru belum menggunakan model pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah dilanjut dengan mengerjakan soal yang ada pada buku tema sehingga siswa cepat bosan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III-A SD Negeri Kaligawe Semarang sebagai kelas eksperimen yang memiliki jumlah 37 siswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan *Pre Experimental Design* bentuk *one pretest-posttest design*. Design ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah adanya perlakuan.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Model *Role Playing*.

Abstract

The background that underlies this research is the researcher wants to find out how the effectiveness of the role playing learning model (*Role Playing*) on the speaking ability of students in learning class III Indonesian Kaligawe Public Elementary School Semarang. This research was conducted to improve the speaking ability of Grade III students of Kaligawe State Elementary School Semarang through the *Role Playing* learning model. Previously students were still passive in following the learning process, especially in Indonesian language subjects because in the learning activities the teacher had not used the learning model. Teachers often use the lecture method followed by working on the questions in the theme book so that students get bored quickly. The subjects of this study were students of class III-A Kaligawe Public Elementary School Semarang as an experimental class with 37 students. This research is a quantitative study using *Pre Experimental Design* in the form of *one pretest-posttest design*. This design has a *pretest*, before being treated and *posttest* after treatment.

Keywords: Speaking ability, Model *Role Playing*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting bagi kehidupan manusia untuk menentukan masa depan. Oleh karena itu pendidikan harus memiliki kualitas yang baik untuk menunjang seseorang untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan nasional di Indonesia termaktub di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Pasal 3. Berlandaskan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 dapat diketahui bahwa pendidikan nasioal berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 (Depdiknas 2006: 68). Secara lebih sederhana, pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan manusia (Hakim,2014).

Berkembangnya potensi peserta didik agar memenuhi kriteria Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional memerlukan proses. Proses tersebut dikatakan sebagai proses belajar. Belajar dapat diperoleh dari satuan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan

berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu pendidikan dasar di jalur formal yaitu Sekolah Dasar (Depdiknas 2006: 66).

Pendidikan dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Di sekolah dasar mencakup semua mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Mata pelajaran SD terdiri dari mata pelajaran eksak dan non eksak. Mata pelajaran yang termasuk dalam mata pelajaran eksak antara lain: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika, sedangkan mata pelajaran di SD yang bersifat non eksak antara lain: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), Bahasa Daerah, serta Bahasa Indonesia.

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas manfaat kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia antara lain, agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan agar peserta didik terampil berbahasa lisan dan tulis. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar ini adalah kemampuan berbicara yang baik.

Menurut (Iskandarwassid, 2009: 226) bahasa dipergunakan pada sebagian besar aktivitas manusia, tanpa bahasa manusia tidak dapat mengungkapkan perasaannya, menyampaikan keinginan, memberikan saran dan pendapat. Semakin tinggi tingkat penguasaan bahasa yang dimiliki oleh peserta didik dapat menjadi indikasi semakin baik pula penggunaan bahasa peserta didik dalam berkomunikasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan bahasa Indonesia pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang berhubungan erat dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya melalui suatu hubungan yang teratur, dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung sangat penting, karena untuk mengetahui apakah ada peningkatan aktivitas atau tidak misalnya dalam kemampuan berbicara siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa kurang berani dalam menyampaikan pendapatnya, dan tidak berani untuk maju ke depan. Hal tersebut di dasari oleh kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara masih kurang sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu guru sebagai tenaga pendidik adalah memfasilitasi siswa dalam proses belajar mengajar di dalam maupun di luar kelas. Seorang guru harus dapat mengkondisikan kelas agar suasana kelas nyaman dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti proses belajar.

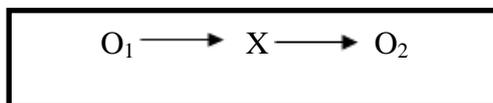
Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri Kaligawe Semarang dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa terlihat kurang aktif dan cenderung bosan terhadap pelajarannya. Hal ini karena penyampaian materi yang disampaikan masih berpusat kepada guru (teacher centered). Selain hal tersebut penerapan kurikulum 2013 dikelas III pada sekolah tersebut baru diterapkan. Sehingga membuat anak-anak baru belajar untuk menyesuaikan dengan kurikulum tersebut. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif dan membuat kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang. Berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan tersebut peneliti ingin menciptakan suasana belajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (role playing).

Model pembelajaran role playing merupakan sebuah model pelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Selain itu model pembelajaran role playing ini dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas dimana siswa memainkan peran orang lain. Pada strategi role playing, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri Kaligawe Semarang. Dengan demikian diharapkan pada pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam kemampuan berbicara terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas siswa, dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009: 107). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Design ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan ini dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2009: 110). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 1. Desain penelitian One-Group Pretest-Posttest

Keterangan:

O₁: Nilai Pre-test

O₂: Nilai Post-test

X: model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara

Siswa kelas III akan diberi *pretest* untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberi perlakuan. Setelah hasil *pretest* didapat, barulah siswa kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kaligawe Semarang pada tanggal 10-15 Mei 2019 tahun ajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Kaligawe Semarang dengan jumlah siswa 37 siswa.

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi proses pembelajaran dikelas dan melakukan wawancara kepada guru kelas mengenai proses belajar mengajar terutama pada pembelajara Bahasa Indonesia. Dari wawancara yang didapatkan sebagian besar siswa yang mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia didapatkan bahwa sebagian besar siswa bosan dengan pembelajaran yang monoton, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa berbicara dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah melakukan wawancara peneliti melanjutkan dengan membuat instrument penelitian yaitu berupa Silabus, RPP, dan Lembar Kerja Kelompok yang berkaitan dengan tema yang disesuaikan di sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dantes. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik serta permasalahan yang terjadi di sekolah. Observasi dilakukan untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dokumentasi yang digunakan yaitu daftar nama serta dokumentasi selama melakukan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode tes performa, tes performa digunakan untuk mendapatkan data akhir belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tes performa dilakukan sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Hasil ini juga digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Role Playing*.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari Uji Normalitas, dan Uji Hipotesis (Uji-T). Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji hipotesis yang digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian adalah dengan menggunakan Uji T dengan kriteria $t_{hitung} < t_{tabel}$.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data ini diperoleh dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang telah dievaluasi. Nilai *pretest* diperoleh dari nilai hasil belajar berupa praktik atau performa yang dilakukan siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan nilai *posttest* adalah nilai yang diperoleh dari hasil belajar berupa praktik atau performa yang dilakukan siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh dari nilai hasil siswa dengan cara siswa melakukan praktik atau performa, perhitungan nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberikan

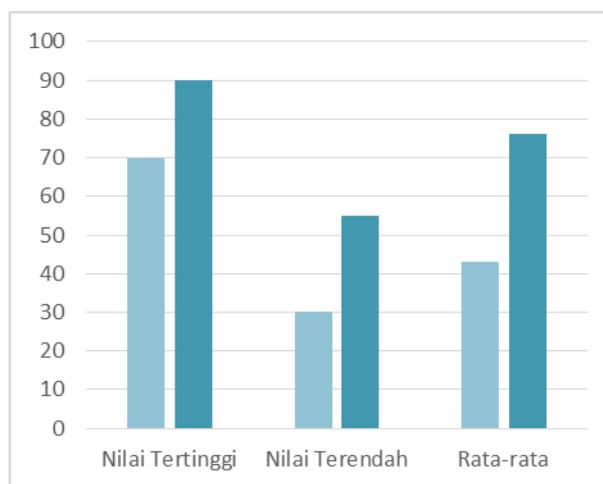
perlakuan hasilnya berbeda. Nilai pretest sebelum dan nilai *posttest* siswa dapat dikatakan tuntas apabila nilai siswa mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Tabel 1. Daftar Nilai Tertinggi, Nilai terendah, dan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kategori	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Nilai Tertinggi	70	90
Nilai Terendah	30	55
Rata-rata	43	76

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui hasil perolehan nilai dari hasil belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan menunjukkan nilai tertinggi adalah 70, dan nilai terendah siswa sebelum mendapatkan perlakuan adalah 30. Sedangkan hasil dari belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 55.

Daftar nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui pada nilai pretest, nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 30 dengan rata-rata nilai pretest sebesar 43. Adapun pada nilai *posttest*, nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 55 dengan rata-rata nilai *posttest* adalah 76. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest.

a. Hasil Pretest

Hasil belajar kemampuan berbicara siswa sebelum menggunakan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*. Hasil belajar siswa berdasarkan perhitungan melalui distribusi frekuensi data kelompok sebagai berikut.

1) Distribusi Frekuensi

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak interval} &= 1 + (3,3) \log n \\
 &= 1 + (3,3) \log 37 \\
 &= 1 + (3,3) 1,56 \\
 &= 1 + 5,14 \\
 &= 6,14 \text{ (6)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{data tertinggi} - \text{data terendah} \\
 &= 70 - 30 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval (i)} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{40}{6} \\
 &= 6,6 \text{ (7)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh jangkauan data = 40, banyak kelas interval = 6 dan panjang interval 7. Jika disajikan bentuk table distribusi frekuensi sebagai berikut:

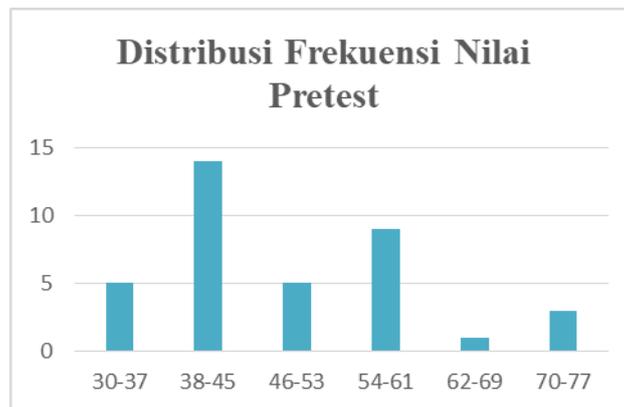
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Interval	Frekuensi
30-37	5
38-45	14
46-53	5
54-61	9
62-69	1
70-77	3

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada rentang 30-37 sebanyak 5 siswa, pada rentang 38-45 sebanyak 14 siswa, pada rentang 46-53 sebanyak 5 siswa, pada rentang 54-61 sebanyak 9 siswa, pada rentang 62-69 sebanyak 1 siswa dan pada rentang 70-77 sebanyak 3 siswa.

2) Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Berdasarkan hasil belajar sebelum diberi perlakuan distribusi frekuensi nilai pretest, dapat dilihat dalam bentuk diagram yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Berdasarkan Gambar 3 dapat diketahui bahwa pada rentang pada rentang 30-37 sebanyak 5 siswa, pada rentang 38-45 sebanyak 14 siswa, pada rentang 46-53 sebanyak 5 siswa, pada rentang 54-61 sebanyak 9 siswa, pada rentang 62-69 sebanyak 1 siswa dan pada rentang 70-77 sebanyak 3 siswa.

b. Hasil Posttest

Hasil belajar kemampuan berbicara siswa sebelum menggunakan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*. Hasil belajar siswa berdasarkan perhitungan melalui distribusi frekuensi data kelompok sebagai berikut:

1) Distribusi Frekuensi

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak interval} &= 1 + (3,3) \log n \\
 &= 1 + (3,3) \log 37 \\
 &= 1 + (3,3) 1,56 \\
 &= 1 + 5,14 \\
 &= 6,14 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{data tertinggi} - \text{data terendah} \\
 &= 90 - 55 \\
 &= 35
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval (i)} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{35}{6} \\
 &= 5,8 (6)
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh jangkauan data = 35, banyak kelas interval = 6 dan panjang kelas interval 6. Jika disajikan kedalam bentuk table distribusi frekuensi sebagai berikut:

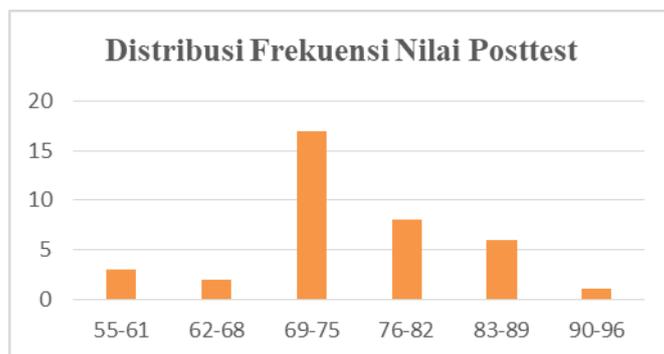
Tabel 3.Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Interval	Frekuensi
55-61	3
62-68	2
69-75	17
76-82	8
83-89	6
90-96	1

Berdasarkan Tabel 3 bahwa penggunaan model pembelajaran role playing diketahui bahwa pada rentang 55-61 sebanyak 3 siswa, pada rentang 62-68 sebanyak 2 siswa, pada rentang 69-75 sebanyak 17 siswa, pada rentang 76-82 sebanyak 8 siswa, pada rentang 83-89 sebanyak 6 siswa dan pada rentang 90-96 sebanyak 2 siswa.

1) Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Berdasarkan hasil belajar sesudah diberi perlakuan distribusi frekuensi nilai posttest, dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Berdasarkan Gambar 4 bahwa penggunaan model pembelajaran role playing diketahui bahwa pada rentang 55-61 sebanyak 3 siswa, pada rentang 62-68 sebanyak 2 siswa, pada rentang 69-75 sebanyak 17 siswa, pada rentang 76-82 sebanyak 8 siswa, pada rentang 83-89 sebanyak 6 siswa dan pada rentang 90-96 sebanyak 2 siswa.

A. Uji Prasyarat Analisis Data

Dalam uji persyaratan analisis data terdiri dari uji analisis data awal dan analisis data akhir. Uji persyaratan tersebut yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji t dan ketuntasan belajar.

a. Uji Normalitas

1) Uji Normalitas Awal (Pretest)

Pada uji normalitas data awal dalam penelitian ini berupa hasil data nilai pretest untuk mengetahui apakah hasil data berdistribusi normal atau tidak.

Kriteria dalam uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors adalah apabila $L_o < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari data berdistribusi normal dan apabila $L_o > L_{tabel}$ maka sampel berasal dari data yang tidak berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas data awal dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.Uji Normalitas Data Awal (Pretest)

Nilai	N	Taraf Signifikan	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket
Pretest	37	5%	0,139	0,146	Normal

Berdasarkan Tabel 4 bahwa hasil perhitungan data dari nilai pretest diperoleh $L_o = 0,139$ dengan N 37 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,146$. Karena $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,139 < 0,146$, maka H_o diterima. Sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari data berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Akhir (Posttest)

Pada uji normalitas data akhir dalam penelitian ini berupa hasil data nilai posttest guna mengetahui apakah hasil data berdistribusi normal atau tidak

Kriteria dalam uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors adalah apabila $L_o < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari data berdistribusi normal dan apabila $L_o > L_{tabel}$ maka sampel berasal dari data yang tidak berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas data awal dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 5. Uji Normalitas Data Awal (Pretest)

Nilai	N	Taraf Signifikan	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket
Pretest	37	5%	0,130	0,146	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 5 bahwa hasil perhitungan data dari nilai pretest diperoleh $L_o = 0,130$ dengan N 37 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,146$. Karena $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,130 < 0,146$, maka H_o diterima. Sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari data berdistribusi normal.

b. Uji T

Pengujian hipotesis menggunakan uji t satu sampel. Pengujian satu sampel pada prinsipnya dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata pretest dan posttest. Hipotesis yang digunakan dalam uji ini adalah sebagai berikut.

H_a = Model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa Kelas III SDN Kaligawe Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019

H_o = Model pembelajaran role playing tidak berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan uji-t, pada hasil perhitungan sebelumnya menunjukkan hasil bahwa nilai pretest dan nilai posttest berdistribusi normal. Rumus yang digunakan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(n-1)}}}$$

Keterangan:

T = Nilai t yang dihitung

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

Xd = Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subyek pada Sampel

Setelah dilakukan perhitungan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Daftar Uji t-test Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Rata-rata	48.42	75.67
N		37
Md		27
$\sum x^2 d$		1981.08
t hitung		22,494
t tabel		2.021

Berdasarkan analisis data Tabel 6 nilai pretest dan posttest dengan uji t diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 48,42 dan nilai rata-rata posttest sebesar 75,67 diperoleh $t_{hitung} = 22,494$ dengan db $N-1 = 37-1 = 36$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,021 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa "Model role playing berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019.

c. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar menunjukkan hasil belajar yang telah dilakukan siswa di katakana tuntas apabila hasil telah mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70.

1. Ketuntasan Belajar Individu

Untuk mengetahui apakah nilai ketuntasan hasil belajar siswa dapat dicapai atau tidak setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model role playing terhadap kemampuan berbicara \geq KKM 65, maka digunakan rumus berikut

$$KBI = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Ketuntasan belajar secara individual dinyatakan sudah tercapai apabila siswa telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 65.

2. Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal diharapkan dapat mencapai 70%. Dalam menghitung ketuntasan hasil belajar menggunakan hasil *pretest* dan *posttest*.

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= \frac{3}{37} \times 100\% \\ &= 9\% \end{aligned}$$

Hasil dari ketuntasan belajar klasikal pada pretest terlihat jelas masih kurangnya nilai untuk mencapai nilai maksimum, sehingga peneliti perlu mengatasinya dengan menerapkan model role playing.

$$\begin{aligned} \text{Posttest} &= \frac{32}{37} \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Hasil dari ketuntasan belajar klasikal pada posttest dapat diketahui dengan pasti peningkatannya. Hal ini dikarenakan sudah diterapkan pembelajaran menggunakan model role playing.

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019.

Pada tahap pengolahan data uji normalitas awal dengan nilai pretest diperoleh $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,139 < 0,146$ maka H_o diterima, sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari data berdistribusi normal. Pada tahap pengolahan data uji normalitas akhir dengan nilai posttest diperoleh $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,130 < 0,146$ maka H_o diterima, sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari data berdistribusi normal.

Berdasarkan uji t satu sampel antara data nilai pretest dan posttest diperoleh t_{hitung} sebesar 22,494 dan t_{tabel} sebesar 2,021. Pada hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_o ditolak dan H_a diterima, artinya rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang sebelum perlakuan lebih rendah dari pada sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang, karena rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe sebelum diberi perlakuan lebih rendah dari sesudah diberi perlakuan. Artinya, rata-rata nilai posttest siswa kelas III pada pembelajaran diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sebelum diberi perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh wardana (2014) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian oleh Dharmawan (2014) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Mahaputra (2016) menunjukkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulan Tahun Pelajaran 2016/2017

4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan uraian dan analisis data disimpulkan bahwa, pembelajaran model role playing dikatakan efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest siswa kelas III pada pembelajaran diberi perlakuan dengan model role playing lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sebelum diberi perlakuan dengan model role playing dan persentase ketuntasan belajar sesudah diberi perlakuan sebesar 86%.

Kemudian beberapa saran dari penelitian yang telah dilaksanakan adalah Penggunaan model pembelajaran role playing akan lebih baik jika diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai salah satu model untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Siswa sebaiknya mampu memanfaatkan model role playing sehingga mampu memotivasi serta meningkatkan minat dalam pembelajaran kemampuan berbicara, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsjad, G Maidar dan Mukti. 1988. Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Dharmawan, Donnie Weda, I Md. Suarjana, I Md. Citra Wibawa. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 2 No. 1
- Djariyo, dkk. 2012. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Semester I SD N Wonokerto 1 Karangtengah Demak Tahun Ajaran 2011/2012". <http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/496>. Diakses 13 Oktober 2017.
- Hakim, Arif Rahman, Wayan Lasmawan, Nyoman Dantes. 2014. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Segugus Karang Baru. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 4
- Hanafiah & Suhana. 2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Janah, Mai Syaroh. 2017. "Pengaruh Model Role Playing Berbantu Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN 2 Kedungrejo Tahun Pelajaran 2016/2017". Skripsi. Semarang. Universitas PGRI.
- Mahaputra, I Gede Dody, Ni Ketut Suarni, I Nyoman Murda. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil Sdn 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Mimbar PGSD Vol: 6 No: 3
- Rofitah, Desi, dkk. 2017. "Penerapan Model Role Playing dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar PKN tentang Globalisasi pada Siswa Kelas IV SD N 2 Pucangan Tahun Ajaran 2016/2017". <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/10212/7573>. Diakses 25 November 2017
- Sudjana. 2005. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wardana, I Komang Ngurah, I Ketut Adnyana Putra, I.G.A.A Sri Asri. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Gugus Ii Kecamatan Karangasem. -Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1.