

Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media *Audio visual*

Anak Agung Istri Kristiana Dewi¹

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: gungkristiana22@gmail.com

Abstrak

Kurangnya keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa khususnya bahasa Indonesia, disebabkan karena kurangnya penerapan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya secara lisan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Penelitian ini merupakan eksperimen jenis *Pre-Eksperimental Designs* dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi adalah siswa kelas III SD yang berjumlah 32 orang. Sampel diambil dengan teknik *sampel jenuh*. Data keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dikumpulkan dengan metode tes yaitu tes keterampilan berbicara. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 15,722$ sedangkan $t_{tabel} = 2,042$. Hal ini menandakan bahwa $t_{hitung} = 15,722 > t_{tabel} = 2,042$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Temuan ini berimplikasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa

Kata kunci: keterampilan berbicara, *role playing*, media.

Abstract

Kurangnya keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa khususnya bahasa Indonesia, disebabkan karena kurangnya penerapan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya secara lisan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Penelitian ini merupakan eksperimen jenis *Pre-Eksperimental Designs* dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi adalah siswa kelas III SD yang berjumlah 32 orang. Sampel diambil dengan teknik *sampel jenuh*. Data keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dikumpulkan dengan metode tes yaitu tes keterampilan berbicara. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 15,722$ sedangkan $t_{tabel} = 2,042$. Hal ini menandakan bahwa $t_{hitung} = 15,722 > t_{tabel} = 2,042$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Temuan ini berimplikasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

Keywords: *speaking skills, role playing, media.*

*Corresponding author.

1. Pendahuluan

Literasi dasar yang terdiri dari baca, tulis, numerisasi, sains, digital, finansial, budaya dan kewargaan merupakan bagian dari kecakapan pembelajaran abad 21 (Amran et al., 2019; Surya, 2017). Bersamaan dengan kompetensi dan karakter, ketiga hal tersebut akan bermuara pada pembelajaran sepanjang hayat. Berdasarkan data dari *Word's Most Literate* yang dilakukan oleh UNESCO pada tahun 2016, Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survai dalam hal kemampuan literasi, juga penelitian yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-61 dari 72 negara partisipan survei (Wandasari, 2017). Berdasarkan hal tersebut, hal ini menunjukkan bahwa literasi merupakan masalah serius dalam dunia pendidikan Indonesia.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) digunakan untuk memperkuat gerakan penumbuhan budi pekerti. Gerakan Literasi Sekolah ini memiliki tujuan agar menumbuhkan budi pekerti peserta didik agar peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat. Konsep literasi dibahas dalam enam kategori yaitu literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual, pemahaman literasi dini sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik karena hal tersebut akan berlanjut pada literasi dasar (Labudasari & Rochmah, 2018; Suyono et al., 2017). Dalam pendidikan formal, peran kepala sekolah dan guru sangat berpengaruh untuk memfasilitasi pembangunan komponen literasi peserta didik, sebagai langkah awal, maka diperlukannya perubahan paradigma dari semua pemangku kepentingan untuk terciptanya lingkungan literasi ini (Sari, 2018; Setyawan & Gusdian, 2020).

Gerakan Literasi Sekolah bukan hanya sekedar membaca buku, pada pendidikan formal khususnya pada kurikulum 2013, gerakan ini dilakukan dengan pendekatan saintifik (5M) yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan (Widayoko et al., 2018; Wiratsiwi, 2020). Gerakan Literasi Sekolah ini tidak hanya identik dengan aktivitas membaca, akan tetapi juga akan berpengaruh pada keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan kegiatan kepada orang lain atau keterampilan berbicara (Herdiana et al., 2019; Indriyani et al., 2019). Kegiatan berbicara juga meliputi beberapa jenis yaitu berdialog, menyampaikan pengumuman, argumentasi, bercerita, diskusi, serta berpiato, dan dalam hal ini tentunya akan berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran siswa khususnya pada pendidikan sekolah dasar (Helwa Hanin & Irfan Islamy, 2020; Hidayat et al., 2018). Salah muatan pembelajaran yang membahas mengenai keterampilan berbicara yaitu muatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia yaitu suatu keterampilan yang perlu dikuasai dengan baik keterampilan ini merupakan suatu indikator penting bagi keberhasilan seorang dalam belajar bahasa (Dharmawan et al., 2014; Nuryanto et al., 2018). Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca, menulis, kebahasaan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar di hadapan publik (Beta et al., 2019; Nopus & Parmiti, 2017). Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan yang harus dikuasai setiap orang yang nantinya mempengaruhi kemampuan berbicara.

Namun, berdasarkan kenyataan ketika dilakukan wawancara dengan guru kelas III serta pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar negeri 1 Pejeng Kangin pada tanggal 22 Oktober 2019, diperoleh hasil yaitu, (1) Pembelajaran di dominasi oleh siswa yang pintar dikelas, (2) Keterampilan berbicara yang dimiliki oleh setiap siswa bervariasi mulai dari yang baik, sedang, gagap, atau kurang, (3) Siswa tidak mau mengkomunikasikan

hasil diskusinya secara lisan, (4) siswa kurang aktif dalam mengemukakan pendapatnya secara lisan. Dari hasil wawancara dan pengamatan pula diperoleh bahwa, hal tersebut terjadi karena kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berimplikasi pada kemampuan berbicara siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan wawancara serta pengamatan yang telah dilakukan, membuktikan bahwa keterampilan berbicara siswa perlu diberikan penanganan khusus, maka diperlukan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *role playing*. Alasan pemilihan model *role playing* memiliki beberapa kelebihan menurut (T. A. Dewi, 2017; Fatimah, 2015) diantaranya: (1) memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan ekspresi secara utuh, (2) menggunakan model *role playing* akan memberikan kesan yang bermakna kepada siswa sehingga tahan lama dalam ingatan siswa, (3) dapat membangkitkan gairah dan semangat diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. dengan diterapkan model ini, maka akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada keterampilan berbicaranya.

Model pembelajaran *role playing* tidak hanya mengaktifkan pikiran atau intelektual siswa saja, tetapi juga terdapat aktivitas tubuh secara keseluruhan. Model pembelajaran *role playing* ini dapat menumbuhkan keaktifan serta memberikan kesempatan belajar dalam memperoleh informasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa (T. R. Dewi et al., 2017; Wahyuni et al., 2016). *Role playing* secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain, permainan ini mensyaratkan para pemainnya memainkan peran khayalan, bekerjasama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Adapun langkah-langkah pokok model pembelajaran *role playing* menurut (Fitry et al., 2019; Yulianto et al., 2020) yaitu (1) memilih situasi bermain peran, (2) mempersiapkan kegiatan bermain peran, (3) memiliki peserta atau pemain peran, (4) mempersiapkan penonton, (5) memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran, (6) mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.

Pembelajaran menggunakan model *role playing* akan sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat bebas mengeksperikan pendapatnya dengan menirukan orang lain yang diperankanya (Fatimah, 2015; Rosnawati et al., 2015). Pembelajaran menggunakan model ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna yang mengakibatkan siswa dapat belajar untuk mendapatkan solusi dari sebuah problematika, serta membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa (Kristin, 2018; Oktivianto et al., 2018). Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik, salah satunya penggunaan media *audio visual*.

Model pembelajaran *role playing* ini dipadukan dengan media *audio visual* yang nantinya diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang semakin menarik. Media *audio visual* digunakan sebagai perantara untuk menarik perhatian siswa agar tidak cepat bosan dalam menerima pelajaran, media *audio visual* merupakan media gabungan antara *audio* dan *visual* memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, selain itu penggunaan media *audio visual* saat proses pembelajaran diharapkan membantu lebih mengefektifkan model pembelajaran *role playing* dalam mencapai tujuan pelajaran yang dilaksanakan (Purwono, Joni, 2014; Sidi & Mukminan, 2016).

Keunggulan media *audio visual* dibandingkan dengan media pada umumnya yaitu, pertama pembelajaran dengan media ini membuat suasana belajar yang menarik dan dapat digunakan untuk memvariasikan pembelajaran pada umumnya, kedua pembelajaran dengan media ini dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna karena materi yang dibelajarkan dituangkan kepada media yang konkret dan dapat serta media

ini dapat mengeluarkan suara dan gambar secara visual (Arsyad, 2018; Wicaksana, 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Yulianto et al., 2020) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan model *role playing* pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. (2) penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2016) yang memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa pada materi fungsi komposisi kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang. (3) penelitian yang dilakukan oleh (Nomleni & Manu, 2018) yang memperoleh hasil penelitian bahwa media audio visual dan alat peraga dari bahan bekas dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, dan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, penting melaksanakan penelitian ini karena belum ada peneliti yang menganalisis pengaruh dari model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis *Pre-Eksperimental Designs*. Dengan desain rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* dikarenakan hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tanpa adanya kelas kontrol. Desain penelitian ini, tidak ada perbandingan dengan kelompok yang tidak mendapat perlakuan karena meneliti kelompok tunggal. Rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* membandingkan hasil *pretest* yang belum mendapat perlakuan dengan hasil *posttest* setelah mendapat perlakuan. Dengan memberikan *pretest* sebelum memberikan perlakuan maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Secara prosedural desain penelitian ini mengikuti pola sebagai berikut. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri 1 Pejeng Kangin Kecamatan Tampaksiring pada rentang waktu semester II Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini berlangsung dari bulan Pebruari sampai Maret 2020.

Populasi merupakan kumpulan yang lengkap dari seluruh elemen objek dalam suatu penelitian (Heridiansyah, 2012). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin. Dengan jumlah 32 siswa dalam satu kelas. Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Pada penelitian ini jumlah keseluruhan populasi menjadi sampel dalam penelitian yaitu sebanyak 32 siswa. Jadi teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah *sampling jenuh* yakni semua populasi dijadikan sampel penelitian (Udin et al., 2018).

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Sedangkan instrumen pengumpulan data merupakan alat yang sifatnya lebih teknis dan operasional untuk memperoleh data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes yaitu tes keterampilan berbicara melalui penilaian unjuk kerja. Siswa ditugaskan untuk menampilkan unjuk kerjanya pada saat berdialog. Untuk mengumpulkan data keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa, digunakan instrumen penilaian unjuk kerja dilengkapi rubrik keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Siswa ditugaskan untuk menampilkan unjuk kerjanya pada saat berdialog. Beberapa aspek yang dinilai meliputi pelafalan, intonasi, pemahaman/ekspresi, serta kelancaran berbicara (Beta et al., 2019). Keempat aspek tersebut dinilai dengan menggunakan lembar unjuk kerja siswa dengan *skala rating*.

Menurut Meutia (Sauma et al., 2017) penilaian unjuk kerja merupakan suatu jenis tes yang menuntut siswa untuk aktif untuk melakukan sesuatu untuk menguji

keterampilan berbicara atau berbahasa. *Skala rating* pada umumnya melibatkan penilaian tingkah laku seseorang yang ingin diteliti (Sukardi, 2008). Pada penelitian ini digunakan *skala rating* tipe kategori dengan kategori 1 sampai 4. Setiap skala tersebut memiliki makna mulai dari kategori sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan perlu bimbingan.

Setelah data diperoleh berdasarkan hasil uji melalui validasi pakar (*uji-jugdes*) oleh para ahli di bidang keterampilan berbicara Bahasa Indonesia, kemudian data tersebut dianalisis dengan metode analisis data. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik inferensial Uji-t. Penelitian ini menggunakan analisis untuk sampel yang berkorelasi (Agung, 2016).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah dan sebelum belajar dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *audio visual* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020.

Hasil perhitungan rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* adalah $\bar{X} = 12,25 > \bar{X} = 6,59$ rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sebelum penerapan model tersebut. Menerapkan uji t dalam analisis data hasil penelitian, diperlukan uji asumsi atau prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang harus dipenuhi adalah uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Uji normalitas data dilakukan terhadap data keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa yang berupa *pretes* dan *posttes*.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disajikan hasil uji normalitas data keterampilan berbicara bahasa Indonesia *pretes* dan *posttes* siswa pada Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data *Pretes* dan *Post Tes* Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Data Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia	Uji Normalitas		Status	Uji Homogenitas		
	A1 atau A2 maksimum	Nilai Kritis Kolmogorov 5%		F-Hitung	F-tabel Taraf 5%	Status
<i>Posttes</i>	0,138	0,234	Normal	1,59	4,17	Homogen
<i>Pretes</i>	0,129	0,234	Normal			

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan tabel *Kolmogorof-Smirnov* diperoleh A_1 atau A_2 maksimum data *pretes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa 0,129 sedangkan harga kritis *Kolmogorof-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% dan $n = 32$ adalah 0,234. Hal ini berarti A_1 atau A_2 maksimum data *pretes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa lebih kecil dari harga kritis *Kolmogorof-Smirnov* (A_1 atau A_2 maksimum < harga kritis *Kolmogorof-Smirnov*), sehingga data *pretes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa berdistribusi normal. Hal ini didukung dengan oleh

Uji Homogenitas dilakukan terhadap varian pasangan antara data *pretes* dan *posttes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Berdasarkan Tabel 2, diketahui F_{hitung} data *posttes* dan *pretes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa adalah 1,56 sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dengan $df_1 = 2 - 1 = 1$ dan $df_2 = 32 - 2 = 30$ adalah 4,17. Hal ini berarti bahwa, varian data *posttes* dan *pretes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa lebih kecil dari F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$), sehingga data *posttes* dan *pretes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dinyatakan homogen.

Berdasarkan uji prasyarat analisis data, diperoleh bahwa data *pretes* dan *posttes* keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa adalah berdistribusi normal dan homogen. Setelah diperoleh hasil uji prasyarat analisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t untuk sampel yang berkorelasi. Kriteria pengujiannya, H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ringkasan hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Data Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia	Varian	N	db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Posttes</i>	5,06	32	31	15,722	2,042	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak
<i>Pretes</i>	3,24	32				

Berdasarkan Tabel 2, tampak bahwa t_{hitung} sebesar 15,722, sedangkan dengan db 31 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,042. Hal ini berarti $t_{hitung} = 15,722 > t_{tabel} = 2,042$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah dan sebelum belajar dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *audio visual* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2016) yang memperoleh hasil penelitian bahwa model *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

Model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* yang digunakan pada siswa saat penelitian *pre-eksperimen* menunjukkan pengaruh yang berbeda pada keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dengan sebelum penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual*. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t dan perbedaan rata-rata nilai keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual*. Secara deskriptif, keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual*. Tinjauan ini didasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah penerapan model. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* adalah 12,25, sedangkan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* adalah 6,59. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa (Kristin, 2018; Oktivianto et al., 2018).

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* menjadikan siswa bebas mengambil keputusan dan mengekspresikannya secara utuh sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Hal ini dikarenakan keunggulan media *audio visual* dibandingkan dengan media pada umumnya yaitu pembelajaran dengan media ini membuat suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Arsyad, 2018; Wicaksana, 2017).

Secara deskriptif, keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual*. Tinjauan ini didasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh

sebelum dan sesudah penerapan model. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sesudah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* adalah 12,25, sedangkan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* adalah 6,59. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* sehingga menjadikan siswa bebas mengambil keputusan dan mengekspresikannya secara utuh sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa (Wahyuni et al., 2016; Yulianto et al., 2020).

Temuan penelitian yang menunjukkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa dengan kecenderungan sebagian besar nilai siswa yaitu: temua pertama, secara fisik ditemukan bahwa siswa mulai lebih aktif berpartisipasi dalam mengikuti poses pembelajaran. Hal ini muncul karena interaksi yang partisipatif dalam proses pembelajaran. Hal ini pula yang mempengaruhi siswa untuk tumbuh dan mulai menimbulkan adanya persaingan yang ketat antara siswa dengan siswa lainnya sehingga siswa bisa memberdayakan kemampuannya dalam merespon serta memecahkan masalah yang dihadapi dengan sportif dan penuh rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (T. A. Dewi, 2017; Rosnawati et al., 2015) yang menyatakan bahwa partisipasi merupakan wujud tingkah laku siswa secara nyata dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan totalitas dari suatu keterlibatan mental dan emosional siswa sehingga mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan bertanggungjawab terhadap pencapaian suatu tujuan yaitu tercapainya hasil belajar yang memuaskan.

Temuan kedua, ditemukan bahwa mulai adanya keberanian yang tumbuh dalam diri siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat secara langsung baik dengan guru maupun dengan temannya. Keberanian siswa untuk bertanya ini tentunya akan melatih kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian tentunya hal ini berdampak pada peningkatan kemampuan bicara bahasa Indonesia siswa. (Lailiyah & Wulansari, 2017; Ulfiyani, 2016) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran tidak lepas dari kegiatan tanya jawab baik itu antar guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa itu sendiri. Hal ini tercermin dengan melatih keterampilan berbicara pada siswa merupakan cara yang dapat menyampaikan suatu pelajaran melalui interaksi dua arah yaitu dari guru kepada siswa dan dari siswa kepada guru agar diperoleh kepastian materi melalui jawaban lisan guru atau siswa.

Temuan ketiga, ditemukan bahwa mulai timbul perasaan senang yang terlihat dari siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. perasaan senang dalam proses pembelajaran menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini juga berdampak pada kemampuan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesiannya. Selain itu, perasaan senang dari diri siswa maupun guru akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Fatimah, 2015; Rosnawati et al., 2015) yang menyatakan bahwa rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan. Perasaan senang yang ditimbulkan dari diri siswa maupun guru disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama yaitu model pembelajaran *Role Playing* yang memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Faktor kedua, perpaduan model pembelajaran *Role Playing* dengan media *audio visual* dalam penelitian ini mampu memberikan kesan yang berbeda dalam pembelajaran. Media *audio visual* yang digunakan mampu menarik perhatian siswa karena memberikan suasa yang berbeda, mengembangkan imajinasi, serta tidak membuat siswa merasa jenuh dalam menyimak materi yang disampaikan sehingga bisa dipraktikkan dengan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa.

Temuan lebih lanjut juga ditemukan pada guru yang mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* yaitu guru mampu menjadi fasilitator yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa dan dapat menciptakan pembelajaran yang partisipatif. Dalam proses pembelajaran ini, guru mengarahkan siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapatnya. Keaktifan siswa ini sangat penting dalam membentuk keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Hal tersebut terjadi karena akibat dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* yang mampu memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengekspresikan gagasannya secara utuh. Sejalan dengan itu, (Khofiatun et al., 2016; Wardana, 2018) menjelaskan bahwa tugas guru adalah menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh siswa, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka.

Temuan-temuan penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Yulianto et al., 2020) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan model *role playing* pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. (2) penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2016) yang memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa pada materi fungsi komposisi kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang. (3) penelitian yang dilakukan oleh (Nomleni & Manu, 2018) yang memperoleh hasil penelitian bahwa media audio visual dan alat peraga dari bahan bekas dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, dan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, penting melaksanakan penelitian ini karena belum ada peneliti yang menganalisis pengaruh dari model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Temuan-temuan tersebut akan memberikan implikasi yaitu, untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga menimbulkan pembelajaran bermakna bagi siswa maka dapat memberikan solusi yang baik dalam kegiatan belajar guna meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin tahun ajaran 2019/2020. Temuan tersebut akan memberikan implikasi yaitu, untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga menimbulkan pembelajaran bermakna bagi siswa maka dapat memberikan solusi yang baik dalam kegiatan belajar guna meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa.

Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. (2016). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Deepublish.
- Amran, Jasin, I., Perkasa, M., Satriawan, M., & Irwansyah, M. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Nilai Pendidikan Karakter Untuk Generasi Indonesia Abad 21. *Lentera Pendidikan*, 22(2), 233–242. <https://doi.org/10.24252/lp.2019v22n2i5>
- Arsyad. (2018). *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual*. 41–46. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Beta, P., Artikel, H., & Peran, M. B. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Dewi, T. A. (2017). Efektivitas Model Role Playing Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(1), 95–104. <https://doi.org/10.24127/ja.v5i1.850>
- Dewi, T. R., Tegeh, I. M., & Suarjana, I. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gusus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.10874>
- Dharmawan, D. W., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.3113>
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 23–29. <https://doi.org/10.15294/jubk.v4i1.6871>
- Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.1.6-12>
- Helwa Hanin, N., & Irfan Islamy, M. (2020). Reading Literacy Movement in Elementary School / Gerakan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Journal AL-MUDARRIS*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.418>
- Henridiansyah, J. (2012). Pengaruh Advertising Terhadap Pembentukan Brand Awareness Serta Dampaknya Pada Keputusan Pembelian Produk Kecap Pedas ABC (Studi Kasus Pada Konsumen Pengguna Kecap Pedas ABC di Kota Semarang). *Jurnal STIE Semarang*, 4(2), 53–73.
- Herdiana, D., Heriyana, R., & Suhaerawan, R. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Gerakan Literasi Perdesaan di Desa Cimanggu Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 431–442. <https://doi.org/10.30653/002.201944.208>
- Hidayat, M. ., Basuki, I. ., & Akbar, S. (2018). Gerakan literasi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 810–817. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11213>
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi Baca Tulis Dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no1.108-118>
- Khofiatun, Akbar, S., & Ramli, M. (2016). Peran Kompetensi Pedagogik Guru Dalam

- Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 984–988. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i5.6336>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Labudasari, E., & Rochmah, E. (2018). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Karakter Mandiri Siswa Di SDN Kanggraksan Cirebon. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 57–63. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4254>
- Lailiyah, N., & Wulansari, W. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Diskusi Kelompok Model Tanam Paksa Siswa Kelas X Pemasaran 1 SMK PGRI 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(2), 166. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p166-173>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nupus, M. H., & Parmiti, D. P. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Show And Tell Siswa SD Negeri 3 Banjar Jawa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 198–203. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12289>
- Nuryanto, S., Abidin, A. Z., Setijowati, U., & Sb, N. S. (2018). Peningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Pgsd Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode Task Based Activity Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Penelitian PendidikanA & A (Semarang)*, 35(1), 83–94. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.15095>
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
- Purwono, Joni, D. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Rosnawati, Atmaja, H. ., & Suhandini, P. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermain Peran Untuk Peningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Kelas V Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan. *Journal of Primary Education*, 4(2), 147–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpe.v4i2.10977>
- Sari, I. F. R. (2018). Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.131>
- Sauma, R. S., Susilaningsih, E., & Haryani, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Unjuk Kerja Pada Presentasi Tugas Dengan Teknik Peer Assessment. *Chemistry in Education*, 6(2), 23–28.
- Setyawan, D., & Gusdian, R. I. (2020). Penguatan Habitus Literasi: Sebuah Cara Pendampingan Tim Literasi Sekolah (TLS). *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 299–306. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.4263>

- Sidi, J., & Mukminan, M. (2016). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1), 53–72. <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>
- Sukardi. (2008). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Surya, Y. F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52–61. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>
- Suyono, Harsiati, T., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 116–123. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um009v26i22017p116>
- Udin, K., Hernawan, D., & Purnamasari, I. (2018). Koordinasi Eksternal Dinas Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan Tentang Implementasi Sistem Satu Arah Dikota Bogor. *Jurnal Governansi*, 3(2), 63. <https://doi.org/10.30997/jgs.v3i2.920>
- Ulfiyani, S. (2016). Pemaksimalan Peran Guru dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah. *Transformatika*, 12(2), 105–113. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/download/194/145>
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Sma Negeri 6 Singkawang. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i2.87>
- Wandasari, Y. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Sebagai Pembentuk Pendidikan Berkarakter. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 325–343. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1480>
- Wardana. (2018). Peningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Standar Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Kolegial Teknik Kunjungan Antar Kelas. *Jurnal Tarbawi*, 15(1), 93–112. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v15i1.721>
- Wicaksana, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbantuan Media Audio Visual Dan Motivasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.11074>
- Widayoko, A., H, S. K., & Muhardjito, M. (2018). Analisis Program Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dengan Pendekatan Goal-Based Evaluation. *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 16(1), 78–92. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.134>
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 230–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.134>
- 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), 97–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>