PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD N 79 / VI SERINGAT KABUPATEN MERANGIN

Aprimadedi[1], Zahara Marylia[2], Amril[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia.
aprimadedi11@gmail.com, zaharamarylia@gmail.com

ABSTRACT

The problem that forms the background of this study is the low Indonesian speaking skills of class IV students at SDN 79 Seringat in Indonesian content in learning the theme 8 sub-themes 1. In an effort to overcome this problem, it is necessary to apply the role playing method to Indonesian content. The purpose of this study was to determine the effect of the role playing method on the Indonesian speaking skills of students in the Indonesian language content of class IV SDN 79 Seringat. This study used a Pre-Experimental design with a One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all students in class IV at SDN 79 Seringat, while the sample used was students in class IV at SDN 79 Seringat, which consisted of 15 students. The sample in this study was taken using a saturated sampling technique. The data collection technique was taken using an observation sheet, the results of the observation data were calculated and compared based on the analysis with the validity test using the size validity test with the same sample (pairs) the result was 12.669. Based on these values, it can be seen that the value of tcount > ttable (12.669 > 2.145), then there is a difference between the pretest and posttest. the reliability test using the method repeated technique obtained a result of 0.894. Based on these values, it can be seen that the r-statistic value > from the r-table value of moment products (0.894 > 0.054), then there is a significant difference between X and Y. Then test the hypothesis through Excel 2010 at the level of 0.05. The results of the analysis of observational data from hypothesis testing on paired t-test of two sample means with a significance level of 0.05 show the results of sig. P(T<=t) two-tail is smaller than a or in the equation 0.000 <0.05, then H0 is rejected. Based on the results of the analysis of the observational data, it can be concluded that the role playing method has a significant influence on Indonesian Speaking Skills in the Indonesian language content of Grade IV students at SDN 79 Seringat, Merangin Regency.

Keywords: Role Playing Method , Speaking Skills, Fourth grade Elementary School.

ABSTRAK

Permasalahan yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini yaitu rendahnya keterampilan berbicara bahasa indonesia peserta didik kelas IV SDN 79 Seringat pada muatan Bahasa Indonesia dalam pembelajaran tema 8 subtema 1. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut perlu diterapkannya metode bermain peran pada muatan Bahasa Indonesia. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 79

Seringat. Penelitian ini menggunakan jenis *Pre-Experimental design* dengan desain penelitian *One-Grup Pretest-Posttest Design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 79 Seringat, sedangkan sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas IV SDN 79 Seringat yang berjumlah 15 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data diambil dengan menggunakan lembar observasi, hasil data observasi dihitung dan dibandingkan berdasarkan analisis dengan uji validitas menggunakan uji validitas ukuran dengan sampel yang sama (berpasangan) di peroleh hasil 12,669. Berdasarkan nilai tersebut dapat di ketahui nilai thitung > ttabel (12,669 > 2,145), maka tedapat perberdaan antara *pretest* da *posttest*. uji reliabilitas menggunakan menggunakan teknik metode ulang di peroleh hasil 0,894. Berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui nilai r-statistik > dari nilai r-tabel *Produk moment* (0,894 > 0,054), maka terdapat perbedaan yang signifikan atara X dan Y. kemudian uji hipotesis melalui Excel 2010 pada taraf 0,05. Hasil analisis data observasi dari uji hipotesis pada t-test paired two sampel means dengan taraf signifikasi 0,05 menunjukan hasil sig. P(T<=t) two-tail lebih kecil dari a atau dalam persamaan 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis dari data observasi, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada muatan Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV di SDN 79 Seringat Kabupaten Merangin.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Kelas IV SD.

A. Pendahluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia, karena pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu dalam menciptakan suatu pendidikan yang bermutu perlu mendapatkan penangannya yang lebih baik (Robbah, 2022). Bahasa Indonesia merupakan bahasa terpenting di negara Republik Indonesia. Karenanya, kedudukan bahasa Indonesia antara lain, yaitu sebagai bahasa nasional, lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu seluruh bangsa Indonesia dan alat penghubung antar budaya dan antar daerah. Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam bahasa negara salah satunya pada bidang pendidikan. Berdasarkan hal ini, bahasa Indonesia dijadikan sebagai bahasa pengantar dalam lembaga-lembaga pendidikan. Mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga

lembaga perguruan tinggi di Indonesia. Oleh sebab itu pentingnya mempelajari bahasa indonesia sejak dini.

Berdasarkan data hasil observasi selama waktu PLP di SD 79 / VI Seringat, terlihat bahwa keterampilan berbicara bahasa indonesia di sekolah masih minim. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 79 Seringat menyatakan bahwa, Penekanan pembelajaran berbahasa umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan berbicara menggunakan bahasa indonesia lebih dikesampingkan sehingga tidak jarang masih banyak terdapat siswa yang belum menguasai keterampilan tersebut dan sering di jumpai siswa yang berbicara dengan menggunakan bahasa ibunya dan kurang terampil dalam menggunkan bahasa indonesia sehingga menyulitkan mereka dalam menyampaikan pesan / informasi dalam bahasa lisan secara baik. Selain itu pada saat proses pembelajaran berlangsung guru juga telah menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Namun ternyata metode tersebut belum bisa untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa agar kemampuan keterampilan berbicara bahasa indonesianya meningkat. Penerapan metode bermain peran merupakan salah satu metode yang sangat baik dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, peningkatan juga terjadi karena adanya motivasi yang guru berikan kepada siswa, siswa merasa terangsang serta terdorong untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga nilai rata-rata yang siswa dapatkan meningkat atau mengalami perubahan.(Hayani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi serta di dukung dengan penelitian terdahulu maka peneliti memilih metode bermain peran sebagai metode dalam penelitian ini. metode bermain peran merupakan aktivitas pembelajaran yang pertama dan utama dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar terutama dalam bidang keterampilan berbicara siswa. Dengan bermain peran ini siswa diarahkan untuk memahami dan mengetahui pesan-

pesan yang terkandung dalam materi. Jadi dengan mampunya siswa bermain peran berarti mencerminkan keterampilan siswa dalam berbicara, menguasi dan memahami materi yang ada. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran pada keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV DI SD N 79 / VI Seringat Kabupaten Merangin.

Menurut (Ilham & Wijiati, 2020) Berbicara adalah komunikasi yang memperhatikan gagasan yang di kembangkan sesuai dengan kebutuhan siapa yang pendengar atau menyimak. Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi. Komunikasi akan lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Oleh karena itu, berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. (Putri, 2016, p. 14) . Berbicara pada hakikatnya merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. Dalam konteks demikian, keterampilan berbicara bisa dipahami sebagai keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan jeda.

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Penghayatan dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup dan benda mati. Bermain pada siswa merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, siswa berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang banyak, baik pengalaman dirinya sendiri, teman sekelasnya, maupun dengan lingkungan disekitarnya. (Robbah, 2022, p. 23) metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menempatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang

sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran pada saat itu.

Berdasarkan masalah diatas diperlukan metode bermain peran untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV di SD N 79 / VI Seringat Kabupaten Merangin. Dengan metode bermain peran diharapkan dapat memberi kemudahan kepada peserta didik supaya menjadi lebih aktif di dalam proses belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menelaah dan melihat pengaruh perlakuan tertentu (media, model, strategi, dll) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Design (non-designs)*. dalam penelitian ini peneliti mengambil bentuk *Pre-Experimental Designs One Grup Pretest-Postest Design.* Pada penelitian *One-Grup Pretest-Postest Design* terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Didalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan di sebut *pretest* dan sesudah di beri perlakuan di sebut *posttes*. Oleh karena itu hasil penelitian dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:114).

Pada penelitian ini populasi yang akan diteliti adalah siswa kelas IV SD Negeri 79 Seringat Kabupaten merangin. Penelitian ini mengambil sampel dengan teknik *non probability sampling*, yaitu dengan teknik *sampling total*, karena jumlah populasi di bawah 30 orang dimana penelitian ini mengambil seluruh anggota populasi menjadi sampel atau obyek penelitian. Sugiyono (2019:134) Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 siswa kelas IV SD Negeri 79 Seringat Kabupaten Merangin.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berbicara dengan instrumen lembar observasi, dan dokumentasi untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Statistik deskriptif, yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi (Sugiyono, 2017: 207-208).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model Eksperimen dengan desain *Pre-eksperimental designs (non designs).* Jenis desain yang digunakan peneliti yaitu *one group-pretest and postest.* Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum (*pretest)* menggunakan metode bermain peran, dan setelah (*posttest*) di berikan *treatment* (perlakuan) menggunakan metode bermain peran.

Data *pretest* merupakan data yang diambil untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. Pengambilan data *pretest* dilakukan pada tanggal 8 mei 2023. Hasil *pretest* diperoleh nilai dengan rata-rata 64 dengan jumlah 15 siswa, dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 79 berdasarkan Data hasil *pret*est tersebut diperoleh kelas interval dan frekuensi dengan rumus log n disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi *Pretest*

No	Kelas Interval	Frekuensi absoulut	Frekuensi
1	54-59	6	40%
2	60-64	2	13%
3	65-69	3	20%
4	70-74	1	7%
5	75-79	3	20%
Jumlah		15	100%

Sumber : Data *Pretest* 8 mei 2023

Berpedoman pada tabel 4.1, maka dapat disimpulkan bahwa dari 15 siswa yang memiliki interval kelas 54-59 adalah 6 orang siswa (40%), untuk kelas interval 60-64 adalah 2 orang siswa (13%), untuk kelas

interval 65-69 adalah 3 orang siswa (20%), untuk kelas interval 70-74 adalah 1 orang siswa (7%), sedangkan untuk kelas interval 75-79 adalah 3 orang siswa (20%).

Setelah mendapatkan data *pretest* peneliti kemudian menerapkan *treatment* / perlakuan yaitu metode bermain peran. Hal-hal yang harus di persiapkan sebelum melakukan perlakuan yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi yang akan disampaikan. Peneliti memberikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan, pada hari pertama siswa diberikan *pretest,* dan hari selanjutnya memberikan *treatment* dan dilanjutkan dengan hari terakhir memberikan *posttes.*

Setelah menerapkan *treatment,* peneliti mengambil data *posttest* dengan cara meminta siswa perkelompok untuk memperagakan cerita / teks fiksi yang sudah di berikan guna untuk mendapatkan data *posttest*. *posttest* merupakan hasil dari test uji penelitian yang terakhir. setelah diberikannya *treatment* yakni dengan menerapkan metode bermain peran. Pengambilan data *posttest* dilakukan pada tanggal 13 mei 2023. Hasil *posttest* diperoleh nilai dengan rata-rata 76 dengan jumlah 15 siswa, dengan nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 92 berdasarkan Data hasil *posttest* tersebut diperoleh kelas interval dan frekuensi dengan rumus log n disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Posttest*

No	Kelas Interval	Frekuensi absoulut	Frekuensi
1	67-71	8	53%
2	72-76	2	13%
3	77-81	1	7%
4	82-86	1	7%
5	87-91	2	13%
6	92-96	1	7%
jumlah		15	100%

Sumber : Data *posttest* 13 mei 2023

Berpedoman pada tabel 4.2 , maka dapat disimpulkan bahwa dari 15 siswa yang memiliki kelas interval 67-71 adalah 8 orang siswa (53 %), untuk kelas interval 72-76 adalah 2 orang siswa (13%), untuk kelas interval 77-81 adalah 1 orang siswa (7%), untuk kelas interval 82-86

adalah 1 orang siswa (7%), untuk kelas interval 87-91 adalah 2 orang siswa (13%), sedangkan untuk kelas interval 92-96 adalah 1 orang siswa (7%).

Setelah diperoleh data *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 79 Seringat, selanjutnya data dibandingkan menurut nilai tertinggi (Xmaks), nilai terendah (Xmin), dan nilai rata-rata siswa. Perbandingan data *pretest* dan *postest* disajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Perbandingan nilai hasil *Pretest* dan *Posttest*

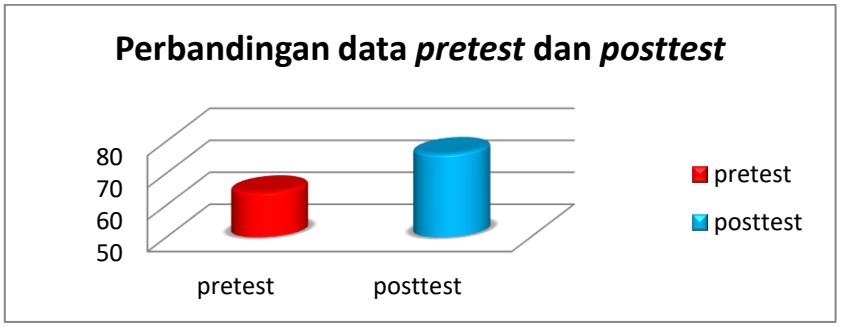
No	Nama	*Pretest*		
		Skor	**Nilai**	***Ket***
1	AP	13	54	Tidak Tuntas
2	API	19	79	Tuntas
3	ID	14	58	Tidak Tuntas
4	LP	14	58	Tidak Tuntas
5	LU	15	63	Tidak Tuntas
6	MA	18	75	Tuntas
7	M	18	75	Tuntas
8	MS	14	58	Tidak Tuntas
9	MR	14	58	Tidak Tuntas
10	MT	16	67	Tidak Tuntas
11	MDS	16	67	Tidak Tuntas
12	RI	18	75	Tuntas
13	RO	13	54	Tidak Tuntas
14	SL	16	67	Tidak Tuntas
15	ST	15	63	Tidak Tuntas

No	Nama	*Posttest*		
		Skor	**Nilai**	**Ket**
1	AP	17	71	Tuntas
2	API	22	92	Tuntas
3	ID	17	71	Tuntas
4	LP	17	71	Tuntas
5	LU	17	71	Tuntas
6	MA	21	88	Tuntas
7	M	21	88	Tuntas
8	MS	17	71	Tuntas
9	MR	17	71	Tuntas
10	MT	18	75	Tuntas
11	MDS	18	75	Tuntas
12	RI	19	79	Tuntas
13	RO	16	67	Tidak Tuntas
14	SL	20	83	Tuntas
15	ST	17	71	Tuntas

Jumlah	233	971
Min	13	54
Max	19	79
Rata-Rata		65

Jumlah	268	1120
Min	15	63
Max	22	92
Rata-Rata		76

Berdasarkan perbandingan data *Pretest* dan *Posttest* siswa diperoleh nilai rata-rata *pretest* 65 dan nilai *posttest* 75. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata setelah *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest*. Untuk dapat melihat secara jelas perbandingan nilai pratindakan dan setelah tindakan siswa maka peneliti menyajikan dalam gambar 4.5



Gambar 4.5 Perbandingan Data *pretest* dan *posttest*

Berpedoman pada gambar 4.5 data observasi *posttest* lebih tinggi dibanding dengan data observasi *pretest*. Diketahui pada saat *pretest* nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa adalah 64 dan termasuk pada kategori tidak tuntas. Sedangkan nilai rata-rata pada saat setelah Posttest adalah 76 termasuk pada kategori tuntas Setelah dilakukan analisis data, selanjutnya dilakukan pengujian persyaratan analisis.

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan Uji analisis skor *pretest* dan *posttest* yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas.

Uji Validitas

Uji validitas yang di gunakan adalah uji validitas ukuran dengan sampel yang sama (berpasangan). Dalam penentuan uji validitas ukuran dengan sampel yang sama (Berpasangan) di gunakan korelasi produk moment pearson dengan mengorelasikan antara skor yang di dapat siswa pada saat *pretest* dengan skor didapat pada saat *posttest.*

Rumus yang digunakan:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d}{N(N-1)}}}$$

Penyelesaian :

1. Taraf signifikan a = 0,05 tes dua skor
   Dd=N-1 = 15-1 = 14
   t kritis menurut tabel t dengan α = 0,05, tes dua skor db = 14 adalah 2,145.
2. Kriterium:
   Jika t – statistik ≥ 2,145 atau t – statistik ≤2,145 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttes.t*
3. Penghitungan

NO	SISWA	X_1	X_2	D	D^2
1.	AP	13	17	4	16
2.	API	19	22	3	9
3.	ID	14	17	3	9
4.	LP	14	17	3	9
5.	LU	15	17	2	4
6.	MA	18	21	3	9
7.	M	17	21	4	16
8.	MS	14	17	3	9
9.	MR	14	17	3	9
10.	MT	16	18	2	4
11.	MDS	16	18	2	4
12.	RI	18	19	1	1
13.	RO	13	16	3	9
14.	SL	16	20	4	16
15.	ST	15	17	2	4
	Jumlah	232	274	42	128

Diketahui :
N = 15 X_1 = 232 X_2 = 274 D = 42 D^2 = 128

$D = \sum \frac{D}{N} = \frac{42}{15} = 2{,}8$

$d = D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N} = 128 - \frac{(42)^2}{15} = 10{,}4$

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{2{,}8}{\sqrt{\frac{10{,}4}{15(15-1)}}}$$

$=12{,}669$

4. Keputusan

Karena harga t – statistik = 12,669 t table 2,145 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *Pretest* dan *Postest*

5. Interpretasi

Ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *postest* jadi, tes tersebu memiliki Validitas ukuran.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan Metode Ulang, metode ini untuk menguji reliabilitas alat ukur dengan jalan menguji alat ukur tersebut dua kali atau lebih, kemudian hasilnya dikorelasikan. Tujuaan uji reliabilitas ini untuk mengetahui koefisien stabilitas alat ukur. Alat ukur tersebut memiliki keterandalan bilamana dipaki untuk mengukur objek yang sama dalam waktu yang berbeda-beda hasilnya sama.

1. Taraf Signifikansi α = 0,05

Tes dua skor

Db = N – 2 db = 15-2 = 13

Nilai harga kritis menurut r table *Product Moment* dengan α = 0.05

Tes dua skor db = 13 adalah 0,554

2. Kriterium :

Jika r-statistik ≥ 0,554 atau r statistik ≤ 0,554 Maka terdapat signifikan antara X dan Y

NO	SISWA	TES 1 X	TES 11 Y	X^2	Y^2	XY
1	AP	13	17	169	289	221
2	API	19	22	361	484	418
3	ID	14	17	196	289	238

4	LP	14	17	196	289	238
5	LU	15	17	225	289	255
6	MA	18	21	324	441	378
7	M	17	21	289	441	357
8	MS	14	17	196	289	238
9	MR	14	17	196	289	238
10	MT	16	18	256	324	288
11	MDS	16	18	256	324	288
12	RI	18	19	324	361	342
13	RO	13	16	169	256	208
14	SL	16	20	256	400	320
15	ST	15	17	225	289	255
	N=15	232	274	3638	5054	4282

$$\boldsymbol{rxy} = \frac{N\sum XY-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2-(\sum X)^2\}\{N\sum Y^2-(\sum Y)^2\}}}$$

$$rxy = \frac{15\times4282-(232)\times(274)}{\sqrt{\{15\times3638-(232)^2\}\{15\times5054-(274)^2\}}}$$

$$= \frac{15\times4282-(232)\times(274)}{\sqrt{\{15\times3638-(232)^2\}\{15\times5054-(274)^2\}}}$$

$$= \frac{64230-63568}{\sqrt{\{54570-(53824)\}\{75810-(75076)\}}}$$

$$= \frac{662}{\sqrt{\{746\}\times\{734\}}}$$

$$= \frac{662}{\sqrt{547564}}$$

$$= 0{,}894$$

3. Keputusan

Karena harga r-statistik = c, nilai r-tabel Product Moment = 0,554 maka terdapat perbedaan yang signitifikan antara X dan Y.

4. Interpretasi

Terdapat hubungan yang signifikan antara tes 1 dan tes ke-2. Jadi, tes tersebut memiliki reabilitas eksternal.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan T-test paired two sample means dengan bantuan excel 2010. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah nilai *pretest* dan nilai *posttest.* Adapun hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

- Ho: tidak terdapat pengaruh yang signfikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode Bermain Peran
- Ha : terdapat pengaruh yang signfikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode Bermain Peran. Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan excel 2010, disajikan dalam tabel 4.6

Tabel 4. 6 Uji Hipotesis Data Keterampilan Berbicara Dengan

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Pretest	***Posttes***
Mean	64.46666667	76
Variance	63.26666667	63.1428571
Observations	15	15
Pearson Correlation	0.861147102	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	14	
t Stat	-10.66184723	
P(T<=t) one-tail	0.00000002	
t Critical one-tail	1.76131014	
P(T<=t) two-tail	0.00000004	
t Critical two-tail	2.14478669	

Sumber : Excel 2010

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia siswa kelas IV SDN 79 Seringat, maka dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang diperoleh. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4.6 dari uji T-test Paired Two Sample Means diperoleh hasil signifikasi sebesar 0,000. Karena nilai signifikasi 0,000 < 0,05 maka hasil uji T-test Paired Two Sample Means dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima atau penggunaan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia siswa kelas IV SDN 79 Seringat.

Hasil Data Observasi

Pelaksanaan percobaan penerapan pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada penelitian ini dirasa cukup baik.

Hal ini didukung oleh hasil lembar observasi keterampilan bebicara bahasa indonesia siswa didalam kelas. Dapat dilihat dari hasil lembar observasi, hasil keterampilan bebicara bahasa indonesia siswa pada saat menerapkan metode bermain peran lebih tinggi dari pada hasil keterampilan bebicara bahasa indonesia siswa sebelum diterapkan metode bermain peran. Pada saat *pretest* skor perolehan adalah 232 (nilai rata-rata 64), sedangkan pada data observasi setelah tindakan skor perolehan adalah 274 (nilai rata-rata 76). Kemudian dilakukan uji validitas menggunakan uji validitas dengan sampel yang sama (berpasangan) dengan teknik t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttes*. Pada hasil uji validitas nilai di dapatkan harga t – statistik = 12,669, t table 2,145 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *Pretest* dan *Postest*, selain itu dilakukan juga uji reliabilitas menggunakan uji reliabilitas metode ulang dengan teknik r-korelasi produk moment dan didapatkan Karena harga r-statistik = 0,894, nilai r-tabel Product Moment = 0,554 maka terdapat perbedaan yang signitifikan antara *pretest* dan *posttest.*

Setelah melakukan penelitian terhadap model pembelajan picture and picture di kelas IV SDN 79 Seringat, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara data yang diperoleh pada saat *pretest* dan *posttest.* Hasil keterampilan berbicara bahasa indonesia pada *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest,* di mana rata-rata nilai pada *posttest* mencapai angka 76,1 dan *pretest* mencapai angka 64,4. Selisih perolehan hasil belajar ini dapat dinyatakan cukup jauh, ditandai dengan perbedaan sebesar 12 angka. Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan di SDN 79 Seringat dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan T-test Paired two Sampel means. Hasil dari T-test Paired two Sampel means dengan menggunakan Excel 2010. Diketahui bahwa nilai sig = 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak atau data berdistribusi normal. Dengan demikian, terdapat pengaruh pada hasil keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada muatan Bahasa Indonesia antara sebelum dengan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil keterampilan

berbicara bahasa Indonesia pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 79 Seringat.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian terhadap metode bermain peran di kelas IV SDN 79 Seringat, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara data yang diperoleh pada saat *pretest* dan *posttest.* Hasil keterampilan berbicara bahasa indonesia pada *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*, di mana rata-rata nilai pada *posttest* mencapai angka 76 dan *pretest* mencapai angka 64. Selisih perolehan hasil belajar ini dapat dinyatakan cukup jauh, ditandai dengan perbedaan sebesar 12 angka. Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan penelitian di SDN 79 Seringat dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan t-test Paired Two Sampel Means.

Hasil dari t-test Paired Two Sampel Means dengan menggunakan Excel 2010. Diketahui bahwa nilai sig = 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak atau data berdistribusi normal. Dengan demikian, terdapat pengaruh pada hasil keterampilan berbicara bahasa indonesia muatan Bahasa Indonesia antara sebelum dengan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil keterampilan berbicara bahasa indonesia muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 79 Seringat.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). PERNIK, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*, *3*(1), 35. https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839

Arsela, Z. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Ulasan Pada Siswa Kela VIII DI SMP Negeri 4 Kota Bengkulu*. 163.

Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi penelitian*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).

Dhari, P. W., Anggraini, H., & Nasution, M. K. (2022). Peran Guru Kelas dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah. *Ta'dib*, *12*(1), 40–50.

Fahrummi, C. (2022). *Upaya Guru*

Dalam Meningkatkan Minat Membaca Dan Menulis Siswa. *2008*, 535–547. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/viewFile/3084/2901

Hakim, L. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Steinberg Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri Bontoparng Kecamatan Parangloe Kabupaten Go. *Pengaruh Penerapan Metode Steinberg Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri Bontoparng Kecamatan Parangloe Kabupaten Goa*, *8.5.2017*, 2003–2005.

Hayani. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar. *Prdagogik Journal of Islamic Elementari School*, *2*(2), 221–230.

Ilham, M., & Wijiati, iva A. (2020). Keterampilan Berbicara Pengantar Keteranpilan Berbahasa. In T. Rokhmawan (Ed.), *Lembaga Academic & Research Institute*.

Marbela, L., Tinggi, S., Islam, A., & Iaurrasyidin, A. U. L. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampusn Komunikasi Siswa Pada Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 010 Pengalihan Kecamatan Keritang*.

Muammar, Suhardi, & Mustadi, A. (2018). *Model Keterampilan Berbicara Berbasis Komunikatif Bgi Siswa Sekolah Dasar Teori & Praktik* (Megawati (ed.)). Sanabil.

Mutia. (2001). No. *Characteristics Children Age Of Basic Education*, *4*(1), 88–100.

Pandaleke, A. Y., & Yunidar, S. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD BALA Keselamatan Palu. *Bahasantodea*, *5*(2302-2000), 36–42.

Putri, L. (2016). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/1016*.

Riski, A. D. (2018). Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember

Jember Digital. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Di Sekolah Dasar*.

Robbah, L. (2022). Institut agama islam negeri. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas IV SDN 347 Batahan Kabupaten Mandailing Natal*, *06*(01), 17–35.

Taek, P., Bully, S., Lobo, L., & Bribin, M. L. (2021). Jurnal Politik, Hukum, Sosial Budaya dan Pendidikan. *Pengembangan Karakter Siswa Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*, *19*(2), 272–278. http://publikasi.undana.ac.id/index.php/JG/article/view/482

Tambunan, P. (2021). Jurnal Pendidikan. *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar*, *4*(1), 88–100.

Yunda, A. (2021). *Optimalisasi Kegiatan Bermain Peran Mikro Dalam Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*.