

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA MATERI TEKS PROSEDUR MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 01
PEKIRINGANALIT**

Nada Etika Hapsari, Asep Ardiyanto, Moh. Aniq KHB
(PGSD FIP Universitas PGRI Semarang)
Alamat e-mail : nadaetika09@gmail.com,
Alamat e-mail : asepardiyanto@upgris.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the existence of problems at SD Negeri 01 Pekiringanalit in fourth-grade learning, where students are experiencing difficulties in speaking skills. Based on the results of interviews with the fourth-grade teacher at SD Negeri 01 Pekiringanalit and the analysis of questionnaires given to fourth-grade students, speaking skills among fourth-grade students still face several issues, including: 1) Students use their mother tongue, 2) Students still shy to tell stories, 3) Students tell stories in a disorganized and incomplete manner, 4) Students tell stories in a soft voice, 5) Students are still unable to tell stories without the teacher's help, 6) Students are still unable to tell stories without the help of books, 7) Students cannot understand the stories. Therefore, the researcher strives to provide a solution by choosing a learning method to achieve good learning outcomes, namely by using the role-playing method. The researcher used a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The population in the study consists of fourth-grade students from SD Negeri 01 Pekiringanalit, with a sample size of 19 students. The data collection techniques used were tests (pretest and posttest) and documentation. The data analysis techniques used are descriptive and inferential analysis with hypothesis testing using the paired samples t-test with the help of SPSS Statistics 26. The results of this study indicate that the role-playing method can impact Indonesian language learning, and there is a significant difference between learning before the implementation of the role-playing method and after its implementation in the learning process. The significant difference is influenced by the pretest and posttest scores conducted before and after the implementation. The average pretest score was 30.79, while the average posttest score was 70, indicating that the results were higher than the pretest. The results indicate the influence of the role-playing method in Indonesian language learning, as seen from the paired samples t-test with a result of $0.000 < 0.05$. Thus, it can be concluded that there is a difference between the pretest and posttest scores, meaning that the role-playing method can impact Indonesian language learning.

Keywords: Influence, Role playing method, Indonesian language learning, Grade IV

ABSTRAK

Latar belakang yang membelakangi penelitian ini adalah adanya permasalahan di SD Negeri 01 Pekiringanalit pada pembelajaran kelas IV yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit dan analisis angket kepada siswa kelas IV, keterampilan berbicara pada siswa kelas IV masih mengalami permasalahan diantaranya: 1) Peserta didik menggunakan bahasa ibu, 2) Peserta didik masih malu-malu menyampaikan cerita, 3) Peserta didik menyampaikan cerita dengan tidak runtut dan utuh, 4) Peserta didik menyampaikan cerita dengan suara lirih, 5) Peserta didik masih belum mampu menyampaikan cerita tanpa bantuan guru, 6) Peserta didik masih belum mampu menyampaikan cerita tanpa bantuan buku, 7) Peserta didik tidak dapat memahami cerita. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk memberikan solusi salah satunya dengan memilih metode pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik, yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif, dengan design penelitian pre-eksperimental designs dengan bentuk one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit, dengan sampel sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes (*pretest* dan *posttest* dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan uji hipotesis menggunakan uji paired samples t test dengan bantuan SPSS statistik 26. Hasil penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* dapat berpengaruh terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran sebelum dilaksanakannya metode *role playing* dan setelah dilaksanakannya metode *role playing* dalam pembelajaran. Perbedaan signifikan dipengaruhi oleh nilai pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan setelah pemberlakuan. Nilai rata-rata pretest sebesar 30,79 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 70 menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih besar daripada pretest. Hasil yang menunjukkan adanya pengaruh metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilihat dari uji paired samples t test dengan hasil $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* sehingga artinya metode *role playing* dapat berpengaruh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Pengaruh, Metode *role playing* , Pembelajaran Bahasa Indonesia, Kelas IV

A. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam mewujudkan cita-cita tersebut, maka sejalan dengan bunyi sumpah pemuda ketiga dengan isi "Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia" menyebutkan bahwa bahasa adalah komponen penting untuk berkomunikasi. Sejalan dengan pendapat dari Sukma, Hanum Hanifa & Saiffudin, Muhammad Fakhrrur (2021:27) menyatakan bahwa bahasa merupakan hal yang sangat penting untuk manusia karena bahasa digunakan sebagai alat mengadakan hubungan dan pergaulan dalam kehidupan sehari-hari, bahasa juga digunakan sebagai alat untuk

menyampaikan informasi, mengutarakan pendapat dan pikiran. Di Sekolah dasar, Bahasa Indonesia mulai dijadikan mata pelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan dasar, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan memiliki hubungan erat terhadap keterampilan lain, seperti pada keterampilan menyimak pada seseorang yang kurang, tidak bisa mengungkapkan topik pembicaraan yang di dengar dengan baik, maka keterampilan berbicara orang tersebut pun sangat terpengaruhi oleh hal itu.

Menurut Susanti, Elvi (2024:3) menjelaskan bahwa berbicara adalah kegiatan dengan tujuan untuk berkomunikasi. Dalam aktivitas sehari-hari, peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit erat dengan kegiatan berbicara. Namun, selama pembelajaran di kelas, peserta didik kelas IV mengalami masalah dengan keterampilan berbicara. Hal tersebut dapat diketahui melalui hasil wawancara dengan wali kelas IV dan hasil observasi langsung di dalam kelas selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian siswa masih

menggunakan bahasa ibu dan bahasa Indonesia saat bercerita, siswa menyampaikan cerita dengan malu-malu, siswa menyampaikan cerita tidak runtut, siswa menyampaikan cerita dengan suara yang lirih, siswa belum bisa menyampaikan cerita tanpa bantuan dari tenaga pendidik dan buku, dan siswa tidak dapat memahami cerita. Permasalahan keterampilan berbicara dapat diketahui dengan hasil angket yang sudah diisi siswa kelas empat, dengan hasil, diantaranya: 1) Siswa menggunakan bahasa ibu sebagai bahasa dalam berpendapat 79,13%, 2) Siswa saat memahami isi cerita ketika guru membacakan cerita sebesar 53, 91%, 3) Siswa ketika menceritakan kembali cerita tanpa ketergantungan buku dan tenaga pendidik sebesar 37, 39%, 4) Siswa menyampaikan pendapat mengenai isi cerita sebesar 53, 91%, 5) Siswa menyampaikan kembali cerita menggunakan Bahasa Indonesia sebesar 46,96%, 6) Siswa menyampaikan kembali isi cerita menggunakan Bahasa Indonesia dengan bahasa yang lancar 53,91%, 7) Siswa menyampaikan cerita menggunakan bahasa Indonesia dengan suara yang lantang 47,82%.

Kemampuan keterampilan berbicara siswa, penting untuk ditingkatkan karena menurut Eliyasni, Rifda (2020:95) menjelaskan bahwa tahap perkembangan bahasa pada anak usia 9-10 tahun pada kelas empat yaitu: 1) Senang berkomunikasi, 2) Suka mencari perhatian, 3) Mampu meluapkan emosi yang ada lewat kata-kata, 4) berbicara dengan menggunakan kata populer, 5) Bisa memahami penggunaan tata urutan bahasa, 6) Bisa memilah penggunaan tata bahasa yang tepat.

Dalam penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Lubis Chairunnisa & Sahkolid Nasution (2024:2017-2020) dengan judul penelitian "Pengaruh Metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidiyah" metode kuantitatif, dengan bentuk *eksperimental design one group pretest posttest* memiliki populasi seluruh siswa kelas V dengan sample 24 siswa. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa uji hipotesis menggunakan *uji*

paired samples t tes berbantuan SPSS. Menghasilkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,33 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,95. Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara sebelum dilaksanakannya metode *role playing*, mengetahui keterampilan berbicara setelah dilaksanakannya metode *role playing* dan mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara materi teks prosedur pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit. Peneliti memilih teks prosedur dalam penelitiannya karena menurut Indriani, Rifa & Hafrison, Mohamad (2024:163) mengemukakan bahwa teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan melakukan sesuatu, sehingga informasi yang dijelaskan melalui berbicara harus dilakukan secara runtut. Sedangkan menurut Nurgiansah et al. (2021: 58) menjelaskan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk drama. Dalam penelitian ini, diharapkan bahwa penggunaan

metode *role playing* dapat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa kelas IV agar menjadi pembelajaran yang positif sehingga metode *role playing* dapat menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan yang ada.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2024: 13) mengemukakan bahwa metode kuantitatif adalah metode eksperimen dengan menggunakan angka dan analisis menggunakan statistik. Desain penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan *Pre-eksperimental design*, bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono (2024: 111) mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah metode kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Pada *pre-eksperimen design* kelompok tidak bisa dipilih secara random dan tidak memiliki variabel kontrol. Desain *one group pretest-posttest* digunakan untuk mengukur sebelum dan sesudah dilaksanakan perlakuan menggunakan metode *role playing*, sehingga pengaruh tretmen dapat dihitung dengan membandingkan nilai *pretest*

dan *posttest*. Populasi yang digunakan peneliti adalah Siswa kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit, dengan sampel 19 siswa, dengan sampling menggunakan *Nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2024: 133) *Nonprobability sampling* adalah teknik sample yang tidak memberi peluang kepada populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes dan dokumentasi. Menurut Riduwan (2018: 31) mengemukakan bahwa dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Pada penelitian ini dokumentasi yang dilakukan adalah foto-foto kegiatan. Menurut Sulistyo Nugroho, Adi & Haritanto, Walda (2022: 48) mengemukakan bahwa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan beberapa pencapaian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* yang akan di gunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah pemberlakuan dengan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit dengan menggunakan indikator keterampilan

berbicara menurut Permana dalam Damayanti et al. (2023: 6-9) dengan isinya yaitu: 1) Kelancaran, 2) Keterampilan pilihan kata, 3) Struktur kalimat dan kelompok kata pada aturan yang berlaku, 4) intonasi membaca kalimat, 5) ekspresi. Dengan skor penilaian keterampilan berbicara menggunakan jenis instrumen angket dengan skor diantaranya:

Tabel 1 Skor penilaian keterampilan berbicara

Skor	Jawaban
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis statistik deskriptif adalah mencari nilai mean, median, modus, sum (jumlah keseluruhan), nilai minimum dan nilai maksimum pada nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan statistik inferensial adalah mencari uji normalitas dengan uji hipotesis menggunakan *uji paired samples t test* dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Pada desain penelitian One group *pretest posttest* dilakukan sebelum dan

sesudah pemberlakuan dengan desain sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberikan metode *role playing*)

X = Metode *role playing*

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberikan metode *role playing*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A) Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Pekiringanalit dengan sampel sebanyak 19 siswa kelas IV, yang dilakukan dengan tes berupa *pretest* dan *posttest* didapat hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) Data hasil penelitian deskriptif
Penelitian ini menyajikan hasil *pretest* dan *posttest* melalui mean, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum dengan pengolahan data melalui SPSS statistik 26
Hasil penelitian ditunjukkan pada tabel 1, 2, dan 3.

Tabel 2 Nilai *pretest*
Statistics

DATA_PRETEST		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		30.79
Median		30.00
Mode		25
Sum		585

Keterangan:

- 1) N= responden= 19
- 2) Mean (nilai rata-rata)= 30,79
- 3) Median (nilai tengah)= 30
- 4) Modus(nilai sering muncul)= 25
- 5) Sum (jumlah keseluruhan)= 585

Tabel 3 Nilai *posttest*
Statistics

DATA_POSTES_		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		70.00
Median		70.00
Mode		65 ^a
Sum		1330

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Keterangan:

- 1) N= responden= 19
- 2) Mean (nilai rata-rata)= 70
- 3) Median (nilai tengah)= 70
- 4) Modus(nilai sering muncul)= 65
- 5) Sum (jumlah keseluruhan)= 1330

Tabel 4 Nilai *pretest* dan *posttest*

Statistics							
Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
PRETEST KELAS IV	19	30	25	55	585	30.79	8.702
POSTEST KELAS IV	19	65	35	100	1330	70.00	18.856
Valid N (listwise)	19						

Keterangan:

1. N= 19
2. Range (selisih antara nilai maksimum dan nilai minimum)
 $Pretest = 30$
 $posttest = 65$
3. Nilai minimum
 $Pretest = 25$
 $posttest = 35$
4. Nilai maksimum
 $Pretest = 55$ $posttest = 100$
5. Sum (jumlah keseluruhan)
 $Pretest = 585$
 $posttest = 1330$
6. Mean (nilai rata-rata)
 $Pretest = 30,79$

$posttest = 70$

7. Standar deviasi

$Pretest = 8.702$

$posttest = 18.856$

Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* memiliki efek yang positif dan sangat berpengaruh karena hasil belajar meningkat dibandingkan dengan sebelumnya.

2) Uji persyaratan

Tabel 5 Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.30879201
Most Extreme Differences	Absolute	.195
	Positive	.195
	Negative	-.137
Test Statistic		.195
Asymp. Sig. (2-tailed)		.054 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas uji kolmogorov smirnov diketahui bahwa signifikansi data uji kolmogorov smirnov adalah 0,054 yang berarti $0,054 > 0,05$ (propabilitas taraf kepercayaan)

Oleh karena itu, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

3) Uji hipotesis

Tabel 6 Uji paired samples statistic
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST KELAS IV	30.79	19	8.702	1.996
	POSTEST KELAS IV	70.00	19	18.856	4.326

Pada tabel 5 terlihat hasil secara ringkas statistik deskriptif data *pretest* dan *posstest* didapatkan:

Nilai rata-rata pretest sebesar 30,79 lebih rendah dari nilai rata-rata *posttest* sebesar 70, menunjukkan ada perbedaan dalam hasil pembelajaran antara kedua tes.

Tabel 7 Uji paired samples correlations
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST KELAS IV & POSTEST KELAS IV	19	.025	.918

Pada tabel 6 terlihat hasil nilai signifikansi sebesar 0,918 sehingga $0,918 > 0,05$ (propabilitas taraf kepercayaan) maka, tidak ada hubungan antara variabel *pretest* dan *posttest*.

Tabel 8 Uji paired samples test
Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST KELAS IV - POSTEST KELAS IV	-39.211	20.566	-49.123	-29.298	-8.31	18	.000

Pada tabel 7 menunjukkan data terpenting karena akan menemukan jawaban, pada uji paired samples t test diketahui hasil sig(2-tailed) sebesar 0,000 artinya 0,000 kurang dari 0,05 (propabilitas taraf kepercayaan)

Dengan pengambilan keputusan:

- 1) Diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

2) Jadi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara materi teks prosedur

B) Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa temuan dalam penelitian, peserta didik secara aktif berlatih dalam kelompoknya masing-masing menggunakan metode *role playing* yaitu bermain peran sesuai dengan peran yang sudah ditentukan masing-masing kelompok selama pembelajaran peserta didik diberikan waktu 30 menit untuk berlatih drama dalam kelompoknya masing-masing dengan bantuan naskah teks drama yang sudah dibagikan guru kepada setiap siswa. Dalam hal ini sesuai dengan pendapat dari Nurgiansah et al. (2021: 58) menjelaskan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk drama.

Dalam berlatih drama siswa tidak lepas dari kegiatan berbicara. Dalam hal ini sesuai dengan pendapat dari Susanti, Elvi (2024:3)

menjelaskan bahwa berbicara adalah salah satu kegiatan berbahasa yang bertujuan untuk komunikasi. Selain itu, peneliti menemukan beberapa temuan keterampilan berbicara seperti:

1) Kelancaran

Dalam penelitian ini penilaian kelancaran didasarkan pada penyampaian pembicaraan yang lancar. Dari 19 siswa yang diberikan metode *role playing*, tujuh siswa menyampaikan langkah-langkah cara membuat celengan dan cara menabung di sekolah dengan ragu-ragu dan tersendat, empat siswa menyampaikan pembicaraan masih tersendat/ kurang lancar, tujuh siswa menyampaikan langkah-langkah dengan sangat lancar.

2) Keterampilan pilihan kata

Dalam penelitian, penilaian keterampilan pilihan kata didasarkan pada kejelasan berbicara dan pilihan kata yang tepat dengan mempertimbangkan keserasian kata. Penilaian ini diketahui saat siswa menyampaikan langkah-langkah cara membuat

celengan dan cara menabung di sekolah. dari 19 siswa yang diberikan metode *role playing*, lima siswa berbicara kurang jelas, menggunakan banyak pilihan kata yang tidak tepat dan sedikit memperhatikan keserasian kata. empat siswa berbicara sangat jelas, tetapi belum sepenuhnya memilih pilihan kata yang tepat dan belum sepenuhnya menggunakan keserasian antar kata, sepuluh siswa berbicara dengan sangat jelas, menggunakan pilihan kata dan memperhatikan keserasian antar kata.

3) Struktur kalimat

Dalam penelitian, penilaian struktur kalimat didasarkan pada keruntutan dalam berbicara. Dalam menyampaikan langkah-langkah cara membuat celengan dan cara menabung di sekolah. Dari 19 siswa kelas IV yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*, empat siswa berbicara tidak runtut dan tidak menggunakan pola kalimat yang tepat sesuai teks prosedur,

sepuluh siswa berbicara kurang runtut dan masih belum menggunakan pola kalimat sesuai teks prosedur, satu siswa berbicara dengan sangat runtut dan menggunakan pola kalimat tepat seperti teks prosedur, empat siswa berbicara sangat runtut dan menggunakan pola kalimat tepat seperti teks prosedur.

4) Intonasi

Dalam penelitian, Intonasi didasarkan pada tekanan nada yang stabil. Dari 19 siswa kelas IV yang diberikan perlakuan metode *role playing*, tiga siswa memiliki tekanan nada tidak stabil yang dapat mengganggu pembicaraan, dua siswa memiliki tekanan nada tidak stabil, namun tidak mengganggu pembicaraan, lima siswa memiliki nada stabil dan tidak mengganggu pembicaraan.

5) Ekspresi

Dalam penelitian, penilaian ekspresi didasarkan pada penyampaian ekspresi dan berani. Dari 19 siswa kelas IV yang diberikan perlakuan metode *role playing*, sebanyak

tigas siswa malu-malu dan tidak menyampaikan ekspresi sesuai peran, lima siswa agak malu dan belum menyampaikan berbagai ekspresi, enam siswa berani dan menyampaikan berbagai ekspresi, lima siswa berani dan bisa menyampaikan berbagai ekspresi.

Dalam penelitian ini, penilaian keterampilan berbicara sesuai dengan pendapat dari Permana dalam Damayanti et al. (2023: 6-9) dengan isinya yaitu: 1) Kelancaran, 2) Keterampilan pilihan kata, 3) Struktur kalimat dan kelompok kata pada aturan yang berlaku, 4) intonasi membaca kalimat, 5) ekspresi.

Dalam penelitian, siswa tidak lagi mendapatkan bantuan dari guru dan buku, saat mereka menyampaikan prosedur pembuatan celengan dan menabung di sekolah, mereka telah berusaha untuk menyampaikan langkah-langkah/ tahapan dengan bahasa sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Indriani, Rifa & Hafriison, Mohamad

(2024:163) mengemukakan bahwa teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan melakukan sesuatu. Oleh karena itu, informasi yang dijelaskan secara lisan harus dilakukan secara runtut.

Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan berupa analisis statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest*. Yang diperkuat dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 30,79 sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada metode *role playing* sebesar 70. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* lebih unggul daripada menggunakan metode konvensional dengan bantuan media pembelajaran diorama dan ppt. Langkah selanjutnya adalah analisis statistik inferensial dengan melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat . uji yang dilakukan adalah dengan menggunakan *uji one sample kolmogorov smirnov* dengan hasil 0,054 dimana 0,054 lebih besar dari 0,05 menunjukkan

data *pretest* dan *posstest* berdistribusi normal. Langkah terakhir adalah dengan uji hipotesis dengan menggunakan *uji paired samples t test* bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara, disajikan data bahwa signifikansi sebesar 0,000 dimana 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit, artinya ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dipaparkan bahwa:

1) Keterampilan berbicara pada

pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dilaksanakannya metode *role playing* materi teks prosedur dengan menggunakan metode konvensional berbantu media pembelajaran diorama dan *power point* belum mencapai hasil yang baik dan positif karena didapatkan hasil belajar yang diuji dalam *pretest* dengan rata-rata 30,79 dengan nilai terendah 25, nilai tertinggi 55 dan tidak ada peserta didik yang tuntas kriteria ketuntasan minimum.

2) Keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah dilaksanakannya metode *role playing* materi teks prosedur dengan menggunakan metode *role playing* sudah mendapat hasil yang baik dan positif karena didapatkan hasil belajar yang diuji dalam *posttest* dengan rata-rata 70 dengan nilai terendah 35, nilai tertinggi 100 dan peserta didik yang tuntas kriteria ketuntasan minimum sepuluh siswa dan tidak tuntas sembilan siswa.

3) Terdapat pengaruh metode *role*

playing terhadap keterampilan berbicara. Hal ini dapat dilihat dari hasil *uji paired samples t test* dengan signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 jadi terdapat perbedaan signifikan nilai Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Materi Teks Prosedur Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 01 Pekiringanalit, artinya ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 pekiringanalit.

DAFTAR PUSTAKA

Damayanti et al. 2023. Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap. 1(3).6-9.
<https://ejurnal.stietrianandri.ac.id/index.php/jubpi/article/download/1569/1298>

Depdikbud. 2003. Undang-undang Republik Indonesia No. 20

Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1. Jakarta: Depdikbud

Fauziah, Irma. 2021. "Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Berbasis Perkembangan Intelektual". 3(1). 14.
[Http://ejournal.lainutuban.ac.id/index.php/Premiere/article/view/113/101](http://ejournal.lainutuban.ac.id/index.php/Premiere/article/view/113/101)

Indriani, R., & Hafrison, M. (2024). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Dan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Alsys*, 4(3), 161-195.
<https://ejournal.yasin-alsys.org/alsys/article/view/2931>

Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan

Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017-2028

<https://jurnaldidaktika.org/Contents/Article/View/756/4>
[34](#)

Susanti, Elvi. 2024. *Keterampilan berbicara*. Depok: Rajawali pers

Nugroho, Adi Sulisty & Walda Haritanto. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan Pendekatan Statistika Implementasi, & Praktik Spss*. Yogyakarta: Andi

Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono.2024. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

Sukma & Saifudin. 2021. *Keterampilan Menyimak Dan Berbicara: Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media. Tersedia Dari https://eprints.uad.ac.id/31825/1/Keterampilan%20menyimak%20dan%20berbicara%20teori%20dan%20praktik_Hanum%20hanifa%20sukma%20&%20m.%20fakhrur%20saifudin.Pdf