

**PENGARUH PEMBELAJARAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VIII MTS BAITUL
HIKMAH TEMPUREJO 2017/2018**

SAIFATUL MUJAHIDAH
Universitas Muhammadiyah Jember
@unmuhjember

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII MTs Baitul Hikmah Tempurejo tahun pelajaran 2017/2018. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII Mts Baitul Hikmah Tempurejo yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII D dan VIII E dengan jumlah keseluruhan 42. Berdasarkan hasil uji independent Sample T-test diperoleh t-hitung yaitu 12,265 dan memperoleh signifikansi 0,566 lebih besar dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII Mts Baitul Hikmah.

Abstrac

The problem of the research is how the effect of role playing methode on students' speaking skills of eight grade of MTs Baitul Hikmah Tempurejo in 2017/2018 academic year. The objective of this research is to know the effect of role playing methode on students' speaking skill. This research is quantitative research that uses quasi experimental by nonequivalent control group design. The population of this research is eight grade students of MTs Baitul Hikmah Tempurejo that contain of VIII D and VIII E amount 42 students. Based on

independent sample T-test it can be know t is 12,265 and the significant is 0,566 biggest than 0,05, it means that Ha is accepted and Ho is rejected. It can be conclude, there is significant effect of role playing methode on students' speaking skills of MTs Baitul Hikmah.

1. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Selain kegiatan berbahasa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki

empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri komunikatif siswa. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa karna keterampilan berbicara merupakan kegiatan yang produktif untuk mewujudkan berbagai gagasan yang digunakan untuk kegiatan berkomunikasi. Siswa akan dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara efektif jika ia terampil berbicara. Dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara, guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia dan kebutuhan siswa.

Penggunaan pendekatan dan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan dan metode mengajar banyak

ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai metode mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik. Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Hamdani, 2011: 87). Penerapan *role playing* dibuat sesuai dengan keadaan masalah yang nyata dengan kehidupan siswa.

Banyak siswa yang pintar namun tidak sedikit dari mereka yang kurang lancar dalam menyampaikan pendapat atau berbicara, karna kurangnya percaya diri dalam diri mereka. Dengan metode *role playing* ini diharapkan bisa membantu siswa untuk berperan aktif, saling memberi kesempatan yang sama, serta memberikan kebebasan kepada siswa dalam pembelajaran untuk memahami dan mengekspresikan langsung sebuah naskah bermain peran.

Metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan minat siswa pada pembelajaran, karna dalam metode *role playing* ini guru akan memberikan kritik dan saran secara langsung pada setiap siswa.

Permasalahan yang muncul adalah bagaimanakah pengaruh Pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII Mts Baitul Hikmah Tempurejo 2017/2018? Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan pengaruh Pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada siswa VIII Mts Baitul Hikmah Tempurejo 2017/2018.

Penelitian ini dilaksanakan di Mts Baitul Hikmah Tempurejo Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember, Jawa Timur. Lokasi berada di jalan Cut Nya' Dien no.2 kecamatan tempurejo. Adapun kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIII. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan, masing-masing dua kali

untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Baitul Hikmah tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah keseluruhan 42 siswa, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Standar kompetensi yang di teliti adalah mengungkapkan perasaan dan pikiran dengan bermain peran.

Penelitian sebelumnya Wimpiadi (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 10 Pemecutan. Hal ini ditunjukkan oleh t hitung $0,231 > t$ tabel $2,000$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 78,31 dan

siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional yaitu 74,58 maka H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan.

Role Playing atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Peranan merupakan serangkaian perasaan, kata kata, tindakan-tindakan terpolo dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda (Wahab, 2012:109).

Keuntungan metode *role playing* adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk

menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Menurut (Hamdani, 2011) dalam metode ini ada beberapa keuntungan, yaitu:

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Menurut (Uno, 2011 :26-27) penerapan metode bermain peran dapat berjalan baik dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini :

- a. Pemanasan
- b. Memilih pemain,
- c. Menyiapkan pengamat,
- d. Menata panggung,
- e. Memainkan peran,
- f. Diskusi dan evaluasi,
- g. Memainkan peran ulang,
- h. Diskusi dan evaluasi kedua,
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan

memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasinya, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benat, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendh diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain (Iskandarwassid, 2013:241).

Menurut Abidin (2015, 129) tujuan berbicara merupakan hal yang sangat penting untuk di tentukan sebelum seorang pembicara memaparkan gagasannya. Tujuan berbicara merupakan pedoman bagi pembicara untuk membangun, mengemas, dan menyampaikan idenya untuk sebuah pembicaraan tertentu. Perbedaan tujuan akan berpengaruh pada bentuk ide yang dikembangkan, kemas yang digunakan, dan performa penyampaian.

2. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen, dengan menggunakan desain penelitian *non equivalent control group design* yaitu penelitian yang tidak mengambil subjek secara acak dari populasi, tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh *intact group* untuk diberi perlakuan *treatment* (Sugiyono, 2010).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Mts Baitul Hikmah Tempurejo tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari dua kelas yaitu, kelas VIIID dan kelas VIIIE. Karena kedua kelas tersebut memiliki kemampuan akademik yang tergolong sama, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara random atau acak yaitu dengan cara pengocokan menggunakan kertas, peneliti menyiapkan kertas yang berisikan tulisan kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian peneliti mengundinya. Pengacakan penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dimaksudkan untuk mengurangi “bias subject” dan meningkatkan “interval validity” rancangan penelitian.

Berdasarkan hal tersebut maka kelas VIIID menjadi kelas Eksperimen dan kelas VIIIE menjadi kelas kontrol.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka digunakan teknik analisis uji independent sample t-test untuk mengolah data pada penelitian ini. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII MTs Baitul Hikmah Tempurejo tahun pelajaran 2017/2018. Untuk menguji pengaruh yang signifikan melalui ketentuan sebagai berikut:
Ho : tidak ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.
Ha : ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Dengan kriteria pengujian jika signifikansi $< 0,05$ maka Ho ditolak sehingga ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Sedangkan jika signifikansi $> 0,05$ maka Ho diterima sehingga tidak ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap

keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya, untuk proses perhitungannya digunakan dengan menggunakan bantuan program SPSS 17 for windows.

3. PEMBAHASAN

Analisis data tes sebelum dan sesudah perlakuan dilakuakn dengan bantuan SPSS 16 for windows. Hasil analisis pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil penilaian sebelum perlakuan cukup sedang, hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata siswa adalah 71,64. Sedangkan penilaian setelah perlakuan menunjukkan tinggi. Hal itu dapat dilihat dari hasil skor rata-rata keterampilan berbicara siswa yang mencapai 92,55. Hasil analisis pada kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil penilaian sebelum perlakuan cukup sedang, hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata mencapai 70,00. Sedangkan hasil penilaian setelah diberikan perlakuan siswa tinggi, hal itu dapat dilihat dari hasil skor rata-rata keterampilan berbicara siswa yang mencapai 92,55.

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan

SPSS Windows for 16, berdasarkan uji asumsi normalitas penilaian sebelum perlakuan (*pretest*) dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen 0,088 dan kelas kontrol 0,117. Maka dapat dinyatakan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai sebaran normal. Sedangkan penilaian setelah perlakuan (*posttest*) diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 0,107 dan 0,264 Maka dinyatakan bahwa *posstest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai sebaran normal yaitu 0,107 dan 0,264 lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$.

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS windows for 16, yaitu dengan Uji ANOVA. Berdasarkan hasil perhitungan penilaian sebelum perlakuan (*pretest*) diperoleh nilai signifikansi 0,609 maka dapat disimpulkan $p > 0,05$, sehingga kelompok dalam penelitian ini mempunyai variansi homogen. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan penilaian setelah perlakuan (*posttest*) diperoleh nilai signifikansi 0,170, maka

dapat disimpulkan $p > 0,05$, sehingga kelompok dalam penelitian ini mempunyai variansi homogen.

Berdasarkan tabel hasil uji-t diatas diperoleh t-hitung yaitu 12,265 dan memperoleh signifikansi 0,566 lebih besar dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, maka terdapat pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan perbedaan rata-rata (mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 12,99.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang signifikan antara kelas yang belajar menggunakan metode *role playing* dengan tanpa menggunakan metode *role playing* di kelas VIII Mts Baitul HikmahTempurejo. Hal tersebut diperkuat dengan rangkuman hasil uji-t di atas diperoleh t-hitung 12,265 dan memperoleh signifikansi 0,566 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a ditolak dan H_o diterima, selain itu berdasarkan perbedaan rata-rata (*mean*) antara

kelompok eksperimen dan kelompok control yaitu sebesar 12,99 maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* mempengaruhi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VIII dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dibandingkan tanpa metode *role palying*.

Perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan analisis data, terdapat pengaruh keterampilan berbicara siswa antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dengan tanpa menggunakan metode *role playing*, dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 92,55 dengan nilai tertinggi 96 dan pada kelas control memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,60 dengan nilai tertinggi 84. Dengan demikian terdapat selisih nilai rata-rata 14,95 lebih baik kelas eksperimen dan selisih nilai tertinggi 12 antara kelas eksperimen dan kontrol.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Yunus. 2015. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Cetakan Kelimabelas)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Iskandarwassiss. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Satistik Nonparametris untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah. B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A. A. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wimpiadi, dkk. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Ganesha*, vol 2(1).
(<http://download.portalgaruda.org/arti> cle.php) diakses pada tanggal 30 Januari 2017.