



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 12 No. 1 Juni 2022



The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>

PENGARUH KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR NOVEL

Oktaviandi Bertua Pardede¹, Laurensius Hedwik Sitanggang², Sonia Lestari Siahaan³,
Reni Antika Saragih⁴

Universitas Prima Indonesia^{1,2,3,4}

Surel: oktaviandibertuapardede@unprimdn.ac.id

ABSTRACT

Speaking skills and role-playing learning methods are variables used to determine their impact on student achievement. Students' learning achievement is expected to be known through discussion of novel subject matter where students can interpret their knowledge by speaking and interacting with the novel's contents through role-playing. The population of this study was students of VIII-C SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan with a total of 24 research samples. One group pretest-posttest design was used to test the research hypothesis about the effect of the role-playing learning method on student achievement. On the other hand, this study also interprets the results of observations, questionnaires, and interviews as primary data to strengthen the analysis of the hypothesis testing obtained. In the end, this research shows that there are 27.8% of students do not master speaking skills with a total of 73.6% of students whose speaking skills need to be improved and only 26.4% of students who have speaking skills. The results of the study also illustrate that appearing in public places, asking questions when studying in class, and discussing lesson topics while studying in class are the 3 main factors that need to be optimized by students. The hypothesis test shows the value of $sig >$ which means accepting H_0 that there is no difference in the students' pretest and posttest scores so that the role-playing learning method has not had a different effect on student achievement.

Keywords: Speaking Skills, Role-Playing Learning Methods, Student Achievement.

ABSTRAK

Keterampilan berbicara dan metode pembelajaran *role playing* merupakan variabel yang digunakan untuk mengetahui dampaknya terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa diharapkan dapat diketahui melalui pembahasan materi pelajaran novel dimana siswa mampu menginterpretasikan pengetahuannya dengan cara berbicara dan menginteraksikan isi novel tersebut melalui *role playing*. Populasi penelitian ini adalah siswa VIII-C SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan dengan total 24 sampel penelitian. Desain *one group pretest-postes* digunakan untuk menguji hipotesis penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar siswa. Dalam hal lain, penelitian ini juga menginterpretasikan hasil observasi, angket dan wawancara sebagai data primer untuk menguatkan analisis terhadap uji hipotesis yang diperoleh. Pada akhirnya, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 27,8% siswa yang kurang menguasai keterampilan berbicara dengan total 73,6% siswa yang keterampilan berbicaranya perlu ditingkatkan dan hanya 26,4% siswa yang memiliki keterampilan berbicara. Hasil penelitian juga menggambarkan bahwa tampil di tempat umum, menyampaikan pertanyaan ketika belajar di kelas, dan membicarakan topik pelajaran selama belajar di kelas menjadi 3 faktor utama yang perlu dioptimalkan oleh siswa. Uji hipotesis menunjukkan nilai $sig > \alpha$ yang artinya menerima H_0 bahwa tidak terdapat perbedaan nilai pretes dan postes siswa sehingga metode pembelajaran *role playing* belum memberikan pengaruh yang berbeda terhadap prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Keterampilan Berbicara, Metode Pembelajaran *Role-Playing*, Prestasi Belajar Siswa.

Copyright (c) 2022 Oktaviandi Bertua Pardede¹, Laurensius Hedwik Sitanggang², Sonia Lestari Siahaan³, Reni Antika Saragih⁴

✉ Corresponding author :

Email : oktaviandibertuapardede@unprimdn.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.24114/sejgsd.v12i1.33726>

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 23 Mei 2022, Accepted 26 Juni 2022, Published 27 Juni 2022

PENDAHULUAN

Pandemik *covid-19* telah mengakibatkan sistem pembelajaran di setiap negara berubah secara signifikan. Sejak 2019 hingga awal 2022, tampaknya dampak pandemik ini masih dirasakan oleh sebagian besar guru dan siswa di berbagai negara. Indonesia pun juga mengalami permasalahan dalam bidang pendidikan ini. Sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*) menjadi solusi atas dampak pandemik yang terjadi. Meskipun di banyak hasil penelitian bahwa sistem pembelajaran ini tidak sama efektifnya dengan sistem pembelajaran luar jaringan (*luring*). Seperti hasil penelitian Teting yang menyimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang belajar secara *luring* lebih tinggi dibandingkan secara *daring*. Penelitiannya menunjukkan bahwa sistem pembelajaran *daring* kurang memadainya *bandwidth* internet, rendahnya umpan balik mahasiswa dan banyaknya tugas mata kuliah selama *daring* (Yani & Bernarda Teting, 2020). Oleh sebab itu, sistem pembelajaran *daring* harus memiliki kriteria operasional yang jelas agar tujuan pembelajaran tercapai.

Penelitian dalam pembelajaran tetap perlu dilakukan sekalipun pandemik masih terjadi. Tujuannya agar hasil belajar siswa tetap dapat dianalisis dan didiagnosis pada masa pandemik, hingga nantinya dapat diketahui peningkatannya secara akademik. Sekalipun pembelajaran *daring* mungkin tidak seefektif pembelajaran *luring*, akan tetapi dapat saja mendapatkan dampak positif jika metode pembelajaran dipilih dengan tepat. Seperti penelitian Sutrisno yang menyimpulkan bahwa pembelajaran *daring* melalui *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 5,66% (Sutrisno, 2020). Dengan demikian, penelitian baik secara *daring* maupun *luring*

memiliki peluang yang sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa jika metode atau metode pembelajarannya tepat.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan variabel penelitian yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar. Konsep *role playing* menekankan pada cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dan *role playing* ini cocok dilakukan dalam kelas karena metode ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang (Khoiru, 2011). Pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa melalui metode ini adalah kemampuan kerjasama, komunikasi dan interpretasi terhadap objek pelajaran (Amri; Sofan; Khoiru, 2010). Menurut (Mulyasa, 2004), metode ini memiliki 3 asumsi yang dijadikan dasar pengembangan perilaku siswa dalam belajar, yaitu: a) Secara *implicit role playing* mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran; b) *role playing* memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain; c) Metode *role playing* berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Oleh sebab itu, penelitian menggunakan novel sebagai objek yang dipelajari oleh siswa untuk selanjutnya menjadi ukuran prestasi belajar siswa.

Berbahasa Indonesia penting diukur juga dalam penelitian ini. Siswa yang diajar harus mengalami 4 pengalaman belajar berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Nida (1957) telah mengelompokkan 4 keterampilan berbahasa

dan ini penting dialami siswa selama belajar di sekolah. Menurut Nurmayani (2021), Komunikasi merupakan alat untuk menjalin hubungan antar sesama sebagai makhluk sosial. Begitu pula dalam dunia pendidikan, komunikasi sangatlah penting untuk menyampaikan informasi pembelajar yang dilakukan antara guru (komunikator) dengan siswa (komunikan) pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Pada penelitian ini keterampilan berbicara menjadi variabel yang turut digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa (Nida, 1957). Hal ini dilakukan karena dengan meningkatkan aktivitas berbicara siswa maka dapat mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran *role playing*. Menurut Sri (2021), Kemampuan berbicara membuat seseorang mudah diterima oleh orang-orang yang ada disekelilingnya. Tak salah jika ada peribahasa “ mereka yang memiliki keahlian berbicara dengan mudah dapat menguasai massa, dapat berhasil mendesak ide mereka sehingga dapat diterima oleh orang-orang lain. Hasil penelitian Priatna juga menunjukkan bahwa eksperimen pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh pada keterampilan berbicara siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia (Priatna & Setyarini, 2019). Sholihah bahkan mengembangkan metode *suggestopedia* melalui pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara dan hasil penelitiannya menunjukkan bermain peran dapat memacu kefasihan verbal dan keterampilan berbicara siswa (Sholihah, 2015). Dengan demikian, optimalisasi keterampilan berbicara siswa dan penerapan metode pembelajaran *role playing* diasumsikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Upaya untuk mengukur pengaruh

keterampilan berbicara siswa dan metode pembelajaran *role playing* dilaksanakan di SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan. Populasi penelitian ini telah diobservasi terlebih dahulu oleh peneliti, dan menunjukkan perlu adanya penerapan metode baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru juga meyakini bahwa selama pembelajaran daring, keterampilan berbicara juga perlu dioptimalkan kembali agar siswa mengalami pembelajaran dalam berbahasa. Meskipun hasil penelitian ini bukanlah representasi yang utuh terhadap prestasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia, akan tetapi hasilnya dapat dijadikan indikator penting dalam progress belajar siswa. Oleh sebab itu, penerapan metode pembelajaran dan keterampilan berbicara akan berfokus pada objek pembelajaran novel.

Penelitian ini telah mengidentifikasi masalah yang perlu dicarikan jawabannya. Fokus masalah yang akan dipecahkan terlebih dahulu adalah pengalaman berbahasa siswa yang masih rendah. Kemudian perlunya ketelitian memilih metode pembelajaran, mendesain pembelajaran hingga mengevaluasi hasil belajar setelah siswa mengalami proses belajar. Deretan masalah ini tentu akan dianalisis secara metodis agar dapat memberikan manfaat secara menyeluruh. Oleh sebab itu, rincian cara penyelesaian masalah akan diuraikan melalui metode penelitian yang relevan dengan tujuan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Peneliti akan menggunakan hasil observasi, angket dan dokumentasi sebagai data kualitatif sedangkan data kuantitatif melalui pemberian tes. Data sekunder juga akan berpengaruh

pada pembahasan hasil penelitian ini dengan tujuan agar informasi yang diperoleh relevan dengan tujuan sekolah. Desain penelitian menggunakan *one group pretest– posttest* dengan satu populasi yaitu VIII-C SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan. Melalui desain ini, metode pembelajaran *role playing* akan diterapkan setelah pretes dan selama penelitian berlangsung peneliti akan mengeksplorasi keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya data hasil penelitian akan diolah dalam bentuk tabel, persentase, angka hingga akhirnya akan diuji melalui hipotesis. Adapun hipotesis penelitian yang diuji yaitu adanya pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar siswa. Pengujian hipotesis ini juga akan disertai dengan deskripsi keterampilan berbicara siswa menyampaikan novel pembelajaran. Sehingga prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar tentang novel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Selama penelitian berlangsung, kegiatan tetap menerapkan protokol kesehatan. Adapun data awal penelitian

diperoleh dari hasil wawancara bersama guru bidang studi bahasa Indonesia. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada saat belajar di kelas perlu ditingkatkan lagi. Siswa masih belum dapat menyampaikan gagasannya dengan susunan kata yang tepat ketika berbicara di kelas. Guru juga masih menemukan ketidaklancaran berbicara siswa ketika diminta menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan.

Selanjutnya peneliti melakukan pendataan terhadap siswa untuk menggambarkan keterampilan berbicara siswa di kelas VIII-C. Berdasarkan hasil menunjukkan 45,8 % keterampilan berbicara siswa masih cukup dan ternyata terdapat 27,8% siswa kurang menguasai keterampilan berbicara. Berarti ada 73,6% siswa yang keterampilan berbicaranya perlu ditingkatkan dan hanya 26,4% siswa yang memiliki keterampilan berbicara. Berkaitan dengan keterampilan berbicara ini, peneliti juga berupaya mengetahui lebih dalam tentang hal ini. Maka peneliti memberikan angket yang berkaitan dengan keterampilan berbicara.

Tabel 1. Angket Keterampilan Berbicara Siswa

No	Butir angket	Ya	Ragu-ragu	Tidak
1	Apakah berbicara di kelas dilarang selama pembelajaran?	0,0%	33,3%	66,7%
2	Apakah kegiatan berbicara menyenangkan?	62,5%	20,8%	16,7%
3	Ketika guru memberikan pertanyaan, apakah anda mampu menyampaikannya melalui berbicara?	16,7%	75,0%	8,3%
4	Apakah guru menerapkan diskusi kelompok dalam pembelajaran di kelas?	33,3%	41,7%	25,0%
5	Apakah anda menyampaikan pertanyaan ketika belajar di kelas?	12,5%	37,5%	50,0%
6	Apakah guru menggunakan metode tanya jawab selama pembelajaran?	58,3%	33,3%	8,3%
7	Apakah ketika anda berbicara, gaya bahasa juga	41,7%	41,7%	16,7%

	mempengaruhinya?			
8	Apakah anda berbicara dengan susunan kata yang tepat?	20,8%	62,5%	16,7%
9	Apakah anda memiliki kosa kata yang banyak ketika berbicara?	16,7%	50,0%	33,3%
10	Apakah ketika belajar di kelas, anda membicarakan topik pelajaran?	41,7%	16,7%	41,7%
11	Apakah anda sudah lancar membaca dengan bersuara?	91,7%	8,3%	0,0%
12	Apakah teman anda mengerti ketika anda berbicara?	62,5%	33,3%	4,2%
13	Apakah keterampilan berbicara penting untuk dilatih?	83,3%	16,7%	0,0%
14	Apakah perasaan anda puas setelah membicarakan masalah kepada orang lain?	70,8%	16,7%	12,5%
15	Apakah anda pernah berpidato (berbicara) di tempat umum?	8,3%	8,3%	83,3%
	<i>Rata-rata</i>	41,4%	33,1%	25,6%

Berdasarkan uji hipotesis, ternyata data pretes dan postes tidak berbeda secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari $\text{sig} = 0,129 > \alpha = 0,05$. Artinya uji hipotesis menerima H_0 yakni tidak terdapat perbedaan nilai pretes dan postes siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis ini memberikan kesimpulan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa dan keterampilan berbicara siswa masih perlu dioptimalkan kepada setiap siswa. Dengan demikian, kesimpulan uji hipotesis ini perlu dianalisis melalui pembahasan penelitian selanjutnya.

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa ternyata metode pembelajaran *role playing* belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Meta analisis yang dilakukan oleh Kristin menunjukkan bahwa 12 dari 86 artikel metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase diantara 1,65% s/d 64,32% dengan rata-rata peningkatan 23,32 (Kristin, 2018). Penelitian ini juga tampaknya perlu memperhatikan desain penelitian, seperti

penelitian Priatna, dkk yang menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* sehingga metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Priatna & Setyarini, 2019). Oleh sebab itu, hasil penelitian ini tampaknya tetap memberikan kontribusi dan telah memberikan gambaran tentang validitas metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Keterampilan berbicara yang diperoleh melalui penelitian ini telah menunjukkan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa di kelas. Meskipun penerapan metode pembelajaran *role playing* belum signifikan berpengaruh, tetapi masih ada 26,4% siswa yang terampil berbicara berpeluang untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Ananda juga mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan gambaran tentang penerapan metode pembelajaran di kelas (Ananda et al., 2017). Hasil penelitian Ernani, telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa (Ernani & Syarifuddin, 2016). Untuk itu, penelitian ini masih memiliki kontribusi

karena adanya beberapa siswa yang telah terampil berbicara.

Prestasi belajar yang didapatkan dalam penelitian ini tetap memperhatikan perbedaan rata-rata pretes dan postes. Meskipun hasil uji hipotesis menyimpulkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan postes, akan tetapi masih terdapat gap nilai antara kedua kelompok data ini. Rentang nilai rata-rata pretes dan postes yakni 6,2916 sebenarnya telah memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 10,053%.

SIMPULAN

Penelitian ini telah ditempuh sesuai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan. Keterampilan berbicara dan metode pembelajaran *role playing* nyata-nyata memberikan dampak terhadap prestasi belajar siswa. Meskipun penelitian dilakukan di tengah-tengah pandemik yang mengharuskan peneliti kerap kali berganti sistem pembelajaran antara daring dan luring, akan tetapi penelitian ini terselesaikan dalam tempo waktu yang sedikit melenceng dari target awal. Adapun kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini antara lain: Keterampilan berbicara siswa dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 klasifikasi yaitu menguasai 26,4% siswa; ragu-ragu 45,8% siswa dan siswa yang tidak menguasai kompetensi berbicara 27,8%. Tingkat penguasaan berbicara siswa yang diperoleh melalui angket menunjukkan bahwa terdapat 91,7% siswa terampil berbicara ketika membaca, dan 83,3% yang menganggap pentingnya mengoptimalkan keterampilan berbicara. Angket penelitian juga menunjukkan ada 25,6% siswa yang belum terampil berbicara dan terdapat 3 kriteria yang paling signifikan yaitu terdapat 83,3% siswa tidak pernah berpidato di tempat umum, terdapat 50% siswa tidak menyampaikan

pertanyaan ketika belajar di kelas, dan terdapat 41,7% siswa tidak membicarakan topik pelajaran selama belajar di kelas. Nilai rata-rata pretes dan postes masing-masing yaitu 56,2917 dan 62,5833 dengan simpangan baku pretes lebih besar daripada postes. Uji persyaratan untuk mengetahui kenormalan nilai tes dan ragam nilai tes atas pengaruh metode pembelajaran *role playing* diperoleh bahwa data normal dan homogen, sehingga uji hipotesis telah memenuhi untuk dilakukan.

Uji hipotesis menunjukkan bahwa $\text{sig} > \alpha$, artinya diterima H_0 yaitu tidak ada perbedaan nilai pretes dan postes sehingga metode pembelajaran *role playing* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan, Khoiru, A. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Baety, D, N., & Munandar, D, R. 2021. *Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19*. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Djamarah, A. Z. S. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Ernani, & Syarifuddin, A. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Khoiru, A. A. S. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Prestasi Pustaka.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi*

dalam Pendidikan. Alfabeta.

- Nida, E. A. 1957. *Learning a Foreign Language*. Cushing-Molloy, Inc.
- Pardede, O. B., & Astri, N. D. 2021. *Analysis of the Application of the Online Learning System (Spada) to Increase Student Learning Activities during the Covid-19 Pandemic*. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 2(3), 374–382. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v2i3.304>
- Susanto, G., Suparmi, & Rahayu, E. Y. 2020. *The emotional geography of international students in online bahasa Indonesia learning during the COVID-19 pandemic*. *Journal of International Students*. <https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3205>
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. 2016. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tirabidah, T. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa kelas VIII-8 SMP N 6 Banda Aceh Melalui Metode Pembelajaran Time Token Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015-2016*. *Jurnal Serambi Ilmu*, 24–25.
- Wimpiadi, I. K., Suadnyana, I. N., & Suardika, I. W. R. 2013. *Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia Siswa kelas IV sdn 10 Pemecutan*. *MIMBAR PGSD Undiksha*.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. 2020. *Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Mimbar PGSD Undiksha*.