

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar

by Elsa Krisnawati

Submission date: 25-Aug-2024 09:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 2437667425

File name: VOL.2_OKTOBER_2024_HAL_271-282.docx (83.38K)

Word count: 3423

Character count: 21348



Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar

Elsa Krisnawati^{1*}, Muh. Akhir², Sri Rahayu³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

elsakrisnawati023@gmail.com^{1*}, m.akhir@unismuh.ac.id², srirahayu@unismuh.ac.id³

¹⁴

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221

Korespondensi penulis: elsakrisnawati023@gmail.com

Abstract: The main problem in this research is how the application of the role playing method affects the learning outcomes of speaking skills for class III MIN 3 Selayar Islands. This research aims to determine the effect of applying the role-playing method on the speaking skills learning outcomes for class III MIN 3 Selayar Islands. This research uses a quantitative approach with an experimental type of research, meaning the experimental method is to study the influence of certain variables on other variables, through trials, under specially created conditions. To analyze the data that will be obtained from the research results, descriptive and inferential statistical analysis will be used. The data collected in the form of pretest scores and posttest scores were then compared. The results of the research show that H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an influence of the use of the role-playing method on the speaking ability of Class 3 MIN 3 Selayar Islands students. The test results show that there are differences in scores in students' speaking abilities before and after learning the role-playing method. The average value of students before and after using different role playing methods

Keywords: role playing, speaking skills, learning methods

Abstrak: Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar keterampilan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar keterampilan berbicara kelas kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian bersifat eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Menganalisis data yang akan diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar. Hasil Uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kemampuan berbicara pada siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran metode bermain peran. Nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran berbeda

Kata Kunci: bermain peran, keterampilan berbicara, metode pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia murid dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1):

Pendidikan di definisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

Received Juli 23, 2024; Revised Agustus 09, 2024; Accepted Agustus 23 2024; Online Available Agustus 25, 2024

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Hafid. 2013: 28-29). Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidikan yang professional terutama guru di sekolah-sekolah dasar. Pendidikan merupakan salah satu sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru menggunakan metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal. Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitasnya sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa factor lain yang berkaitan dengan pembelajaran. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan pengetahuan, sikap positif terhadap empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*). Keterampilan berbahasa asing berkaitan satu sama lain, karena pada dasarnya merupakan satu kesatuan (Tarigan, 2018: 1).

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Rasyid (2018: 132) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat, Tarigan (2018: 16) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi- bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran ¹ **bahasa Indonesia** merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, seharusnya seorang guru dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar mereka dapat memahami pelajaran bahasa Indonesia melalui fakta-fakta yang mereka temukan. Namun, pada kenyataannya guru kurang dapat memanfaatkan suasana ini, guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah karena pengetahuannya kurang, tidak serius dalam melaksiswaan proses belajar mengajar. Akibatnya siswa menjadi bosan dan hasil belajarnya pun rendah. Hal ini terungkap berdasarkan kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan oleh penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah MIN 3 Kepulauan Selayar dengan guru kelas III menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70 sedangkan tingkat ketuntasan belajar yang diperoleh siswa hanya mencapai 60. Diketahui bahwa siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar masih cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, karena selain itu guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dan metode ceramah.

Melalui penggunaan metode *bemain peran*, diharapkan merasa senang dan termotivasi dalam belajar. Murid belajar dalam situasi bermain akan merasa tidak tertekan dan tidak merasa takut sehingga situasi kelas menjadi lebih hidup, rileks, dan menyenangkan. Dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan, murid dapat lebih terdorong melalui aktivitas belajar. Hal ini berarti bahwa melalui metode pembelajaran *bermain peran*, motivasi murid dalam belajar dapat dikembangkan, karena efektivitas penggunaan metode sangat mudah ditentukan oleh ada tidaknya peningkatan kemampuan dan hasil belajar murid. Selain itu, murid diharapkan memiliki motivasi belajar melalui penggunaan metode *bermain peran* sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Mulyatiningsih (2019: 251) mengemukakan bahwa bermain peran digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu sosial. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode *bermain peran* merupakan metode dalam pelajaran yang menekankan pada aspek permainan sambil belajar. Penggunaan metode *bermain peran* memiliki kelebihan, karena murid belajar sambil bermain, namun kegiatan bermain yang dilakukan sifatnya terarah sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran dapat optimal. Berbagai materi pembelajaran dalam Bahasa Indonesia yang dapat digunakan metode *bermain peran* di kelas III Sekolah Dasar, di antaranya materi tentang drama. Diharapkan dengan menggunakan metode *bermain peran* murid dapat lebih aktif, lebih termotivasi dalam belajar, dan lebih mudah menguasai materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Berkaitan dengan hal itu, maka peneliti ingin mengkaji hal tersebut melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian bersifat eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar yang berjumlah 18 siswa. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar berjumlah 18 siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik total sampling.

Dalam penelitian ini penelitian menggunakan beberapa instrumen untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan adalah: Pendoman Penilaian Tes. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti ini adalah tes menilai keterampilan berbicara siswa bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria menentukan hasil belajar Bahasa Indonesia

Angka 100	Angka 10	IKIP	Huruf	Keterangan
80 – 100	8,0 – 10	8,1 – 10	A	Baik sekali
66 – 79	6,6 – 7,9	6,6 – 8,0	B	Baik
56 – 65	5,6 – 6,5	5,6 – 6,5	C	Cukup
40 – 55	4,0 – 5,5	4,1 – 5,5	D	Kurang
30 – 39	3,0 – 3,9	0 – 4,0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2012 : 281)

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah- langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (*Mean*)
- b. Presentase (%) nilai rata-rata
- c. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t). Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan. Kaidah pengujian signifikan:

a. Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{tabel}}$ Ho ditolak dan Ha diterima, berarti penggunaan metode *bermain peran* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu.

b. Menentukan harga t tabel dengan mencari t tabel menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.

Membuat kesimpulan apakah penggunaan metode *bermain peran* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Deskriptif

a. Deskriptif Hasil *Pretest*

Sebelum memberikan perlakuan peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang diteliti atau yang ingin dikembangkan yang dalam hal ini yaitu kemampuan berbicara Siswa Kelas 3 MIN Kepulauan Selayar. Adapun hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel 2 dan tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 2. Data Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Analisis Data *Pretest* Kemampuan Berbicara Siswa

Indikator	No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
menggunakan lebih dari 2 kata tanya	1	Baik	11	61%	
		Cukup	5	28%	
		Kurang	2	11%	
	2	Baik	5	28%	
		Cukup	9	50%	
		Kurang	4	22%	
Mengungkapkan keinginan, perasaan, kalimat sederhana	3	Baik	0	0%	
		Cukup	8	44%	
		Kurang	10	56%	
		Baik	3	17%	

Berdasarkan tabel *pretest* diatas dapat diketahui bahwa persentase bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya pada kategori baik 28%-61%, cukup 28%-50% dan kurang 11%-22%. Persentase kemampuan mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana pada kategori baik 0%, cukup 44% dan kurang 56%. Persentase kemampuan mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara pada kategori baik 17%, cukup 33%-39% dan kurang antara 44%-50%. Presentase kemampuan menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan siswa atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa pada kategori baik 39%, cukup 44%, dan kurang 17%. Hal tersebut menunjukkan persentase kemampuan berbicara siswa berada dibawah 50% .

Terdapat 1 item dengan persentase tertinggi pada kategori baik yaitu item nomor 1 (Siswa dapat bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya) dengan jumlah 11 (61%). Sedangkan persentase terendah terdapat pada butir observasi nomor 3 (Siswa dapat mengungkapkan keinginan) dimana tidak terdapat siswa yang berada pada kategori baik sehingga persentase yang dihasilkan sebesar 0%. Adapun hasil analisis deskriptif kemampuan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Data Perhitungan Hasil Analisis Data *Pretest* Kemampuan Berbicara Siswa

Data Perhitungan	Data Pre test
N	18
Skor rata-rata siswa	12
Skor minimal	6
Skor maksimal	17

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data *pretest* menunjukkan rata- rata skor adalah 12 skor minimal sebesar 6 dan skor maksimal sebesar 17.

b. Deskriptif Hasil *Posttest*

Setelah memberikan perlakuan (*treatment*) pada pelaksanaan kegiatan penelitian, maka peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh subjek penelitian. Dari data *posttest* tersebut selanjutnya dilakukan analisis deskriptif. Adapun hasil analisis data *posttest* tersebut dapat dilihat dalam tabel 4 dan 5 sebagai berikut:

Tabel 4. Data Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Analisis Data *Posttest*

Kemampuan Berbicara Pada Siswa

Indikator	No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya	1	Baik	16	89%	
		Cukup	2	11%	
		Kurang	-	0%	
	2	Baik	10	56%	
		Cukup	6	33%	
		Kurang	2	11%	
Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana	3	Baik	11	61%	
		Cukup	5	28%	
		Kurang	2	11%	
13 Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara	4	Baik	13	72%	
		Cukup	2	11%	
		Kurang	3	17%	
	5	Baik	14	78%	
		Cukup	4	22%	
		Kurang	-	0%	
7 Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan siswa atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa	6	Baik	17	94%	
		Cukup	1	6%	
		Kurang	-	0%	

Berdasarkan tabel *posttest* diatas dapat diketahui bahwa persentase kemampuan bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya pada kategori baik 56%-89%, cukup 11%-33% dan kurang 0%-11%. Persentase kemampuan mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana pada kategori baik 61%, cukup 28% dan kurang 11%. Persentase kemampuan 13 mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara pada kategori baik antara 72%-78%, pada kategori cukup antara 11%-22% dan kurang sebesar 0%-17%. Presentase kemampuan melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan pada kategori baik 94%, cukup 6%, dan kurang 0%. Berdasarkan hal tersebut maka persentase kemampuan berbicara siswa berada diatas 50%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase siswa yang berada pada kategori baik lebih tinggi

dibandingkan persentase siswa yang berada pada kategori cukup dan kurang. Adapun hasil analisis statistik deskriptif adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Data Perhitungan Hasil Analisis Data *posttest* Kemampuan Berbicara Siswa

	Data Perhitungan	Data <i>Posttest</i>
N		18
Skor rata-rata siswa		16,1
Skor minimal		9
Skor maksimal		18

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data *posttest* menunjukkan Skor rata-rata sebesar 16,1 dan skor minimal sebesar 9 dan skor maksimal sebesar 18.

2. Uji Statistik Non Parametrik

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji beda wilcoxon.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Data sebelum (O₁) dan data sesudah (O₂) perlakuan ditetapkan beda selisih skor.
- b. Membuat rangking dari keseluruhan jumlah siswa (tanpa memperdulikan tanda) dengan cara mengurutkan nilai dari yang tertinggi sampai yang terendah, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan rangking mulai dari angka 1,2,3 dan seterusnya. Nilai yang sama harus diberikan rangking yang sama pula, yaitu dengan membagi bilangan nilai rangking secara adil pada semua pemilik nilai yang sama. Bubuhkan pada setiap rangking (+ atau -).
- c. Untuk menetapkan nilai T nilai tanda yang terkecil dijumlahkan dari kedua kelompok rangking yang memiliki tanda yang sama, dan N didapatkan dari jumlah sampel yang diteliti.
- d. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai T yang diperoleh dengan nilai T pada uji bertanda wilcoxon.

Tabel 6. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa

No	Nama siswa	Nilai statistik kemampuan berbicara		Selisih nilai (O ₂) - (O ₁)	Rangking	Tanda rangking	
		Sebelum O ₁	Sesudah O ₂			+	-
1	NF	12	18	6	6	6	
2	IR	8	13	5	8,5	8,5	

3	RD	12	17	5	8,5	8,5	
4	SD	15	18	3	113	113	
5	AT	8	10	2	15,5	15,5	
6	AG	13	17	4	10,5	10,5	
7	RM	17	18	1	17,5	17,5	
8	AP	6	9	3	13	13	
9	FH	16	18	2	15,5	15,5	
10	KW	9	17	8	1,5	1,5	
11	AJ	15	18	3	13	13	
12	AS	14	18	4	10,5	10,5	
13	KY	17	18	1	17,5	17,5	
14	KL	11	18	7	3,5	3,5	
15	AN	8	16	8	1,5	1,5	
16	DD	12	18	6	6	6	
17	AY	8	15	7	3,5	3,5	
18	FD	8	14	6	6	6	
Jumlah Nilai		209	290				
Nilai T : 171							
Nilai Rata-rata		12	16,1				

Berdasarkan tabel 6 mengenai data kemampuan berbicara siswa ditemukan bahwa sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran menunjukkan bahwa ranking bertanda positif (+) = 171 dan jumlah ranking bertanda negatif (-) = 0.

Dalam pengambilan keputusan jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar. dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar. $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar. dan $Z_{hitung} >$

Z tabel artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar.

Adapun nilai T hitung yang didapat yaitu 171 dan T tabel 40 maka diperoleh hasil T hitung (171) > T tabel (40) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada kelompok B Taman Ksiswa-ksiswa Andika Songgo. Sedangkan nilai Z hitung yang diperoleh yaitu 3,7 dan Z tabel (1,645) maka diperoleh hasil Z hitung (3,7) > Z tabel (1,645) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar. Hasil Uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada saat melakukan penelitian perkembangan kemampuan berbicara pada siswa setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran dapat disimpulkan bahwa:

- a. Gambaran perkembangan kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar sebelum diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan bahwa kategori kemampuan berbicara siswa masih rendah.
- b. Gambaran perkembangan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar setelah diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan bahwa kategori kemampuan berbicara siswa meningkat.
- c. Ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Akasara. Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Maida G. Dan Mukti U.S. 2020. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Bandung: Angkasa. Hernawan, A.H. dkk.2017. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- BurhanNurgiyantoro. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta

- 16
Darmiyati Zuhdi. 2019. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Depdiknas. 2007. *Standar Pendidikan Siswa Usia Dini*. Jakarta: Proyek Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58.
- Dimiyati dan Mudjino. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Djago Tarigan. 2017. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud
- Fathurrohman, P.& Sutikno, S. 2020. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hafid, Anwar. 2018. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv. Henry Guntur Tarigan. 2018. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Indihadi, Dian. 2019. *Pembinaan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa*. Jakarta: Balai Pustaka
- 16
Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Kelima, 2022. Edisi Kamus Online Saddhono & Slamet. 2018. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa Kamal Ali. 2019. *Skripsi Penggunaan Metode Role Playing Berbantu Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenada Media Group. Oktarina & Wilkin. 2018. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia Purwanto, Ngalim. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur Fadillah Andi. 2020. *Skripsi Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Murid Kelas V SD Inpres Panaikang 1/1 Kecamatan Pisiswaukang Kota Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 10
Oktaviani. 2017. *Skripsi Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Resmini, N. dkk. 2019. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- 15
Roestiyah, N.K. 2021. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada Sanjaya Yasin. 2021. *Keterampilan Berbahasa | Pengertian, Jenis*. Diakses dari <http://www.sarjsiswau.com/2011/08/keterampilan-berbahasa.html>

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA
KELAS 3 MIN 3 KEPULAUAN SELAYAR**

- Satria. 2018. *Pengertian Keterampilan dan Jenisnya*. Diakses dari <http://id.shvoong.com/business-management/human-resources/2197108-pengertian-keterampilan-dan-jenisnya/>
- Slameto. 2018. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya. Sudjana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Solchan, dkk. 2018. *Materi Poko Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2014. *Metode dan Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta. Sukatmi. 2019. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Sumadi Suryabrata. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sutedi. 2019. *Jenis Penelitian*. Jakarta: Sinar Grafika
- Tarigon, Guntur Henry. 2018. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Uno, Hamzah, B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yasin, 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah
- Yudha, M Saputra dan Rudhyanto. 2015. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa TK*. Jakarta: Depdiknas. <http://jurnalnya-andre.blogspot.co.id/2013/11/jenis-dan-desain-penelitian.html> 20/01/2017 02:19

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ptkgshi.blogspot.com Internet Source	1%
2	inasari894.wordpress.com Internet Source	1%
3	lela68.wordpress.com Internet Source	1%
4	Ratu Bulkis Ramli, Taufik, Musriani, Ibnu Hajar, Kaharuddin. "Kemampuan Mahasiswa Bercerita Menggunakan Aplikasi Siniar Berbasis Literasi Digital pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2022 Publication	1%
5	Selvia Listiana. "Improving the Speaking Ability with the Discussion Method in Social Sciences Subjects", Jurnal Primagraha, 2020 Publication	1%
6	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	1%

7	Elena Himma Nizrina, Isti Rusdiyani, Fadlullah Fadlullah. "Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun", As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1 %
8	Submitted to Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Student Paper	1 %
9	journal.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	1 %
10	ebookdig.biz Internet Source	1 %
11	digilib.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
12	jom.unri.ac.id Internet Source	1 %
13	Candra Wijaya, Rahmat Rifai Lubis, Haidir Haidir, Suswanto Suswanto, Imron Bima Saputra. "Program One Week One Story Berbasis Keislaman sebagai Bekal Keterampilan Abad 21 pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	1 %
14	journal.politeknik-pratama.ac.id Internet Source	

1 %

15

journal.unibos.ac.id

Internet Source

1 %

16

jurnal.uisu.ac.id

Internet Source

1 %

17

ejournal.iainpalopo.ac.id

Internet Source

1 %

18

journal.stikosa-aws.ac.id

Internet Source

1 %

19

jurnal.uinsu.ac.id

Internet Source

1 %

20

ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id

Internet Source

1 %

21

Novi Tri Astuti, Sintha Fransiske
Simanungkalit. "Hubungan Pendapatan
Orangtua, Kebiasaan Sarapan dan Asupan Zat
Besi dengan Prestasi Belajar Pada Anak Usia
13-15 Tahun", Ghidza: Jurnal Gizi dan
Kesehatan, 2021

Publication

1 %

22

ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12