

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN

by Nurul Hidayah Hasibuan

Submission date: 16-Oct-2024 03:51PM (UTC+0700)

Submission ID: 2486949001

File name: Nurul_Hidayah_Hasibuan_artikel.docx (591.02K)

Word count: 3438

Character count: 20933

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE-PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN

Nurul Hidayah Hasibuan^{1*}, Riris Nurkholidah Rambe², Muhammad Syaifullah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps.V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Korespondensi penulis: nurul306202047@uinsu.ac.id

Abstract. Difficulties in speaking include students being able to convey messages well but still using their mother tongue, being embarrassed and nervous about speaking in front of the class and even forgetting what they are going to convey. Role-playing is an effective learning model in improving students' speaking skills. This model can help students become more active, independent and happy during the learning stage. This research aims to determine the effect of the role-playing learning model on students' speaking skills. By applying a quantitative approach and quasi-experimental design, this research involved a population of 112 students. The research sample consisted of 59 students, where class IV A as the experimental class included 31 students and class IV B as the control class consisted of 28 students. The instrument used in this research is a non-test technique in the form of a performance test. Hypothesis testing is carried out using the t test after first carrying out a normality test. The results of the significance value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$ indicate that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted.

Keywords: Learning Model, Role-playing, Speaking

Abstrak. Kesulitan dalam berbicara diantaranya siswa mampu menyampaikan pesan dengan baik namun masih menggunakan bahasa ibu, malu dan grogi berbicara didepan kelas bahkan lupa dengan apa yang akan disampaikan. *Role-playing* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bicara siswa. Model ini dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan bahagia selama tahap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Dengan menerapkan pendekatan kuantitatif dan desain quasi-eksperimen, penelitian ini melibatkan populasi sebanyak 112 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 59 siswa, di mana kelas IV A sebagai kelas eksperimen mencakup 31 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol terdiri dari 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-tes berupa tes kinerja (unjuk kerja). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (*t-test*) setelah terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menyimpulkan bahwa model *role-playing* memiliki dampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di MIN 4 Kota Medan.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Role-playing, Keterampilan.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi pada anak, termasuk potensi kepribadian, kecerdasan, spiritual dan keagamaan. Menurut Syaifullah (2023:6) Dalam proses pendewasaan, pendidikan adalah langkah pertama. Pendidikan sangat penting untuk menjamin

kemajuan suatu bangsa karena pendidikan yang baik dan dinamis dapat menghasilkan orang yang memiliki potensi dan sifat positif yang akan membawa perubahan dan kemajuan bagi negara. Pendidikan membantu orang mengaktualisasikan potensi diri mereka baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat negara.

Bahasa memainkan peran penting dalam keberhasilan siswa dalam berbagai bidang pendidikan. Selain itu, bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Semakin mahir seseorang dalam berbahasa, semakin cerah pemikirannya. Siswa yang belajar bahasa Indonesia diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang budaya dan diri mereka sendiri, serta kemampuan untuk menyampaikan ide dan pendapat mereka dalam interaksi dengan lingkungan mereka.

Menurut Setyonegoro (2020:3) Bahasa dapat diungkapkan melalui tindak tutur yang terdiri dari bunyi alat ucap, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. Allah berfirman dalam Q.S *Ar-Rahman* ayat 1-4 yang berbunyi :

2. *الرَّحْمَنُ عَلَّمَ الْقُرْآنَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ*

Artinya : (Allah) Yang Maha Pengasih *Telah mengajarkan Al-Qur'an* *Dia menciptakan manusia* *Dia mengajarnya pandai menjelaskan* (Kementerian Agama, 2022:531)

Menurut Abdullah (2005:620) dalam Tafsir Ibnu Katsir, istilah "Al-Bayan" merujuk pada pengertian berbicara. Ini berkaitan dengan pengajaran Al-Qur'an oleh Allah, yang mencakup cara membaca. Proses ini dilakukan dengan mempermudah pengucapan dan artikulasi, sehingga setiap huruf dapat dikeluarkan dengan tepat melalui salurannya masing-masing, baik dari tenggorokan, lidah, maupun kedua bibir, sesuai dengan variasi artikulasi dan jenis huruf yang ada.

Berdasarkan temuan dari pemeriksaan awal dan wawancara dengan wali kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 23 januari 2024, diperoleh bahwa nilai ulangan harian Bahasa Indonesia rendah. Kelas IV MIN 4 Kota Medan berjumlah 112 siswa. 39 siswa dengan persentase 35% siswa lulus KKM dan 73 siswa dengan persentase 65 % tidak lulus KKM. Serta ditemukan permasalahan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam berbicara. kesulitan dalam berbicara diantaranya siswa mampu menyampaikan pesan dengan baik namun masih menggunakan bahasa ibu, malu dan grogi berbicara didepan

kelas bahkan lupa dengan apa yang akan disampaikan. Selain itu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru menggunakan model berbasis ceramah dan buku panduan kelas, yang mengakibatkan kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran. Tabel berikut menunjukkan hal ini:

Tabel 1. 1
Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	> 75	39	35 %	Tuntas
2	< 75	73	65 %	Tidak Tuntas
Jumlah		112	100	

3. KAJIAN TEORITIS

²⁹ Keterampilan berbicara ialah bagian dari keterampilan berbahasa yang bersifat lisan dan produktif, yang merupakan keunggulan individu dalam memberikan usul, gagasan, dan perasaan sehingga memudahkan untuk dimengerti oleh sekitar (Rizka et al., 2021:55). Kemudian, menurut Tarigan (2022:16) berbicara ialah keunggulan untuk memberikan apa yang dipikirkan, usul dan perasaan dari bunyi artikulasi atau kata.

Menurut Padmawati (2019:193) indikator keterampilan berbicara ada lima aspek, yaitu : a) Pelafalan, b) Intonasi, c) Kelancaran, d) Ekspresi, e) Ketepatan isi pembicaraan. Menurut Salamun (2023:2) model pembelajaran adalah kerangka dasar pembelajaran yang dapat diadaptasi dengan berbagai macam bentuk mata pelajaran, yang diidentifikasi terlebih dahulu dan dicocokkan dengan karakteristik mata pelajaran yang diinginkan, serta model pembelajaran dapat bervariasi sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakanginya.

Model pembelajaran *role-playing*, yang juga dikenal sebagai model pembelajaran dengan drama atau peran, melibatkan siswa dalam berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang ditentukan. Dalam model ini, siswa berlatih merespons sesuai dengan peran yang mereka mainkan (Andini, 2021:11). Pembelajaran dengan metode *role-playing* ini membantu melatih interaksi dan ekspresi diri secara langsung, meniru situasi nyata. Metode ini efektif untuk mengasah kemampuan komunikasi yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain.. Menurut Sa`diyah (2018:5) *Role-playing* adalah salah satu metode yang digunakan siswa untuk memahami materi ajar melalui pengembangan

imajinasi dan perasaan. Dalam proses ini, siswa berperan sebagai berbagai karakter, baik itu tokoh hidup maupun objek tak bernyawa, untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka.

4. METODE PENELITIAN

a. Desain penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah desain kuasi eksperimen berupa *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok akan menjalani *pretest*, kemudian diberikan perlakuan, dan diakhiri dengan *post-test*. Menurut Sugiyono (2020:79) Desain ini hampir mirip dengan *pretest-posttest control group design*, tetapi dalam desain ini, pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak.

Tabel 4. 1
Desain nonequivalent control group design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

O₃ : Pre-test diberikan kepada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan.

O₂ : post-test diberikan kepada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

O₄ : post-test diberikan kepada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen berupa model pembelajaran *role-playing*.

b. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif (Hardani et al., 2022:384). Oleh karena itu, diperlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk

mengukur variabel dalam proses pengumpulan data secara lebih sistematis. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Tes unjuk kerja

Sebagai bagian dari tes kinerja, siswa diberikan naskah dan lembar kerja lalu diminta untuk mengerjakannya atau mengikuti petunjuk yang diberikan. Pedoman untuk mengevaluasi kinerja pada tes kemampuan berbicara dapat didasarkan pada faktor linguistik dan non-linguistik.

Tabel 4.2
Kisi-kisi instrumen penilaian keterampilan berbicara

No	Aspek	Indikator	Item penyajian
1	Pelafalan	Kemampuan siswa mengucapkan kata dan kalimat dengan jelas, tepat dan sesuai dengan pengucapan yang berlaku.	1
2	Intonasi	Kemampuan siswa dalam penggunaan pola kata yang tepat dan efektif saat berbicara	2
3	Pemilihan kata	Kemampuan siswa dalam memilih kata-kata yang tepat dan sesuai	3
4	Keruntutan	Kemampuan siswa dalam menjaga alur dan kelancaran pembicaraan.	4
5	Keberanian	Kemampuan siswa mengatasi rasa takut, ragu dan malu	5
6	Kelancaran	Kemampuan siswa dalam mengucapkan kata dengan tidak terbata-bata	6
7	Sikap	Kemampuan siswa menunjukkan sikap ekspresif dan gerak gerak yang tenang.	7

(Rahayu et al., 2018:25)

c. Teknik analisis data

1) Uji validasi

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Adapun pengujian validitas yang peneliti pilih adalah

validity expert judgment, yaitu dengan cara menilai kesesuaian tes kinerja (unjuk kerja) dengan kisi-kisi penilaian keterampilan berbicara.

2) Uji Reabilitas

Suatu instrument dikatakan andal jika pengukurannya konsisten, obyektif dan dapat diandalkan. Pada penelitian ini, uji keandalan menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS versi 26. Maka dapat dikategorikan reliabel apabila nilai sig pada Cronbach's Alpha $\geq 0,60$. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menghitung menggunakan SPSS versi 26 yaitu *Analyze, Scale dan Reliability analysis*

3) Tingkat Kesukaran

Dalam menentukan tingkat kesukaran instrument tes pada penelitian ini menghitung tingkat kesukaran butir soal menggunakan bantuan SPSS versi 26. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu *Analyze, Descriptive statistic dan Frequencies*.

4) Daya Pembeda

Daya pembeda dalam suatu butir pada soal menerangkan seberapa jauh kemampuan dalam butir soalnya. Pada penelitian ini menghitung daya pembeda butir soal menggunakan bantuan SPSS versi 26. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu *Analyze, Correlate dan Bivariate*.

d. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal. Data normal dianggap sebagai syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik, yang mencakup uji t-test gabungan dan uji t-test independen. berikut adalah Langkah-langkah uji yang digunakan yaitu *analyze, descriptive statistics, explore, plots, normality plots with test*.

2) Uji Homogenitas

Pada perhitungan uji homogenitas dalam menggunakan SPSS versi 26 dapat digunakan uji *Levene Statistik*. Cara merumuskannya yaitu apabila nilai *Based On Mean* pada *Levene Statistik* $\geq 0,05$ maka dapat dikategorikan data tersebut homogen atau populasi memiliki varians yang sama. (Rosalina et al., 2023:45).

Langkah yang dilakukan yaitu *analyze, descriptive statistics, plots, power estimation*.

- 3) Pengujian spekulasi dalam ulasan diatas menggunakan uji Independent Samples T-Test. Uji tersebut guna agar dapat melihat terdapatnya perbedaan atau tidaknya terdapat perbedaan dari hasil post-test peserta didik dari kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil hipotesis tersebut dapat dilihat dari nilai sig (2-tailed) :

- a) Jika sig (2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
b) Jika sig (2-tailed) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Umum

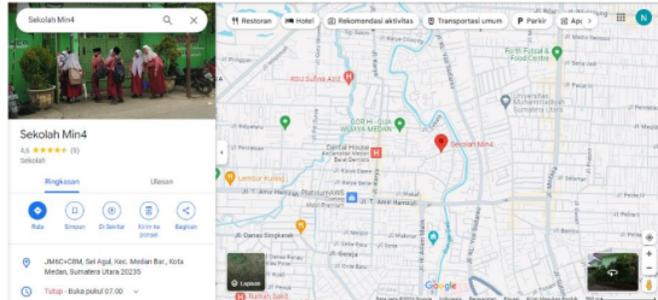
1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : MIN 4 Kota Medan
Alamat Sekolah : Jl, Karya Setuju , Sei Agul, Kecamatan Medan Barat, Provinsi Sumatera Utara
Kepala Sekolah : Muallim, S.Ag., M.Pd.
NPSN : 60728819
NSS : 111112710004
Tahun Berdiri : 1976
Status : Negeri
Akreditasi : A

2. Letak Geografis

Adapun letak geografis sekolah MIN 4 Kota Medan adalah:

Sebelah Barat : Kecamatan Medan Heltevia
Sebelah Utara : Kelurahan Silalas
Sebelah Timur : Glugur Darat
Sebelah Selatan : Karang Berombak



Sumber : google maps

Temuan Khusus

1. Teknik Analisis Data

a) Uji Validasi

Hasil dari penilaian tes unjuk kerja keterampilan berbicara sebagai berikut :

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi} = \frac{23}{24} \times 100\%$$

$$= 95,8\%$$

Keterangan : Skor Maksimal = 24

Jadi dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai lembar tes unjuk kerja yang divalidasi oleh ahli bernilai 95,8% berada dalam kategori valid (dapat digunakan tanpa revisi).

Tabel 5.1
Uji Validitas

<i>Correlations</i>									
		Pelafalan	Intonasi	Pemilihan Kata	Keruntutan	Keberanian	Kelancaran	Sikap	Jumlah
Pelafalan	Pearson Correlation	1	.211	-.229	.230	.635**	.154	.178	.557**
	Sig. (2-tailed)		.291	.251	.249	.000	.444	.373	.003
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Intonasi	Pearson Correlation	.211	1	.320	.191	.243	.349	.483*	.697**
	Sig. (2-tailed)	.291		.103	.339	.222	.074	.011	.000

<i>Correlations</i>									
		Pelafalan	Intonasi	Pemilihan Kata	Keruntutan	Keberanian	Kelancaran	Sikap	Jumlah
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Pemilihan Kata	Pearson Correlation	-.229	.320	1	.067	.073	.190	.216	.411*
	Sig. (2-tailed)	.251	.103		.740	.717	.341	.280	.033
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Keruntutan	Pearson Correlation	.230	.191	.067	1	.130	.425*	.031	.530**
	Sig. (2-tailed)	.249	.339	.740		.518	.027	.878	.004
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Keberanian	Pearson Correlation	.635**	.243	.073	.130	1	.217	.268	.649**
	Sig. (2-tailed)	.000	.222	.717	.518		.278	.177	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Kelancaran	Pearson Correlation	.154	.349	.190	.425*	.217	1	.053	.598**
	Sig. (2-tailed)	.444	.074	.341	.027	.278		.793	.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Sikap	Pearson Correlation	.178	.483*	.216	.031	.268	.053	1	.539**
	Sig. (2-tailed)	.373	.011	.280	.878	.177	.793		.004
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Jumlah	Pearson Correlation	.557**	.697**	.411*	.530**	.649**	.598**	.539**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.033	.004	.000	.001	.004	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).									
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).									

b) Uji Reabilitas

Pengujian reliabilitas pada penelitian uji keandalan menggunakan uji Cronbach's Alpha dengan SPSS versi 26. Kriteria penentu reliabilitas item yaitu :

Tabel 5.2
Uji Reabilitas

Reliability Statistics			
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Part 1</i>	<i>Value</i>	.374
		<i>N of Items</i>	4 ^a
	<i>Part 2</i>	<i>Value</i>	.399
		<i>N of Items</i>	3 ^b
	<i>Total N of Items</i>		
<i>Correlation Between Forms</i>			.653
<i>Spearman-Brown Coefficient</i>	<i>Equal Length</i>		.790
	<i>Unequal Length</i>		.793
<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>			.777
a. <i>The items are:</i> Pelafalan, Intonasi, PemilihanKata, Keruntutan.			
b. <i>The items are:</i> Keruntutan, Keberanian, Kelancaran, Sikap.			

c) **Tingkat Kesukaran**

Tabel 5.3
Tingkat Kesukaran

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Pelafalan	3.74	.813	27
Intonasi	3.93	.781	27
PemilihanKata	3.59	.797	27
Keruntutan	3.56	.801	27
Keberanian	3.93	.781	27
Kelancaran	3.63	.742	27
Sikap	4.37	.688	27

Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran, dapat diperoleh dari hasil menggunakan bantuan SPSS versi 26 terdapat 1 aspek dengan kategori sedang yaitu aspek sikap dan 6 aspek dengan kategori mudah yaitu pelafalan, intonasi, pemilihan kata, keruntutan, keberanian dan kelancaran.

d) Daya pembeda

Tabel 5. 4
Daya Pembeda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pelafalan	23.00	7.308	.333	.622
Intonasi	22.81	6.695	.526	.560
PemilihanKata	23.15	8.054	.164	.672
Keruntutan	23.19	7.464	.303	.631
Keberanian	22.81	6.926	.461	.581
Kelancaran	23.11	7.256	.406	.600
Sikap	22.37	7.627	.350	.617

2. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Tabel 5. 5
Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model Pembelajaran <i>Role-playing</i>	Pre Tes Eksperimen	.154	31	.059	.956	31	.232
	Post Test Eksperimen	.100	31	.200*	.965	31	.396
	Pre Test Kontrol	.162	28	.059	.944	28	.137
	Post Test Kontrol	.162	28	.059	.944	28	.137

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Nilai residual diuji normalitas untuk mengetahui apakah terdistribusi secara normal. Jika nilai residualnya mengikuti distribusi normal, model regresi dianggap baik. Nilai signifikansi (sig) untuk setiap data pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa residual terdistribusi normal. Hasil di atas

Keterampilan Berbicara	Equal variance assumed	.846	.362	5.963	57	.000	15.733	2.638	10.450	21.016
	Equal variance not assumed			5.980	56.867	.000	15.733	2.631	10.464	21.001

Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (*two-sided p*) sebesar $0,001 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari uji ini dapat disimpulkan bahwa *role-playing* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV

Pembahasan

Berbicara adalah bentuk dari tindakan dan perkataan berupa suara yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerakan tubuh dan ekspresi mimik wajah. Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan penyampaian dan penerimaan pesan atau suatu berita antara dua orang atau lebih dengan maksud pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh penerima (Lestari, 2021:1155)

Dengan menggunakan metode *role-playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Ernani & Syarifuddin, 2016:31)

Melalui model pembelajaran *role-playing* bahasa lisan siswa yang dapat dibina menjadi bahasa yang baik yang mudah dipahami orang lain dan cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat (Priatna & Setyarini, 2019:153)

Beberapa keuntungan dari menggunakan model pembelajaran peran bermain adalah sebagai berikut: 1. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses

pembelajaran. 2. Siswa belajar menghafal dan mempraktikkan percakapan dari naskah. 3. Siswa belajar berinteraksi dalam kelompok. 4. Siswa belajar mengekspresikan percakapan sesuai dengan naskah. 5. Siswa belajar berbicara dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat. 6. Model permainan peran membantu siswa menjadi lebih percaya diri. Selain itu, model pembelajaran peran dapat membantu mengasah keterampilan siswa yang memiliki bakat di bidang tersebut. Serta akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar

6. KESIMPULAN DAN SARAN

- a) Keterampilan berbicara pada kelas kontrol tanpa menggunakan *role-playing* berjalan dengan kurang lancar. Siswa masih menggunakan bahasa baku dan sulit memahami makna dari cerita dalam pembelajaran dan tidak leluasa dalam mengeksplor penghayatan serta intonasi.
- b) Keterampilan berbicara pada kelas eksperimen berjalan dengan lancar. Siswa mampu menceritakan dengan menggunakan model *role-playing* yakni dengan penghayatan, ketepatan serta kelancaran. Serta mampu mengeksplor penghayatan dan intonasi.
- c) Terdapat pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan siswa. Hal ini diketahui berdasarkan tabel uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah. (2005). *Lubaabut Tafsir Min Ibni Katsiir: Vol. 7,5* (Hartono, G. Abad, & M. Pranoto (eds.); 4th ed., p. 129). Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Andini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran* (F. Ravida (ed.)). Dotplus Publidher.
- Ernani, & Syarifuddin, A. (2016). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah. *Jip: Jurnal Ilmiah Pgmi*, 2(1), 31–32.
- Kementerian Agama. (2022). Ar-Rahman. *LPMQ*, 55(1–4). <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/55?from=1&to=78>
- Lestari, D. P. (2021). Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo.

- 6 *Prosiding University Research Colloquium*, 1152–1163.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200.
- 11 Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sd Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ddasar*, 4(2), 147–159.
- 22 Rahayu, D., Maryatin, M., & Retnowaty, R. (2018). Kemampuan Berbicara Siswa Mts Hidayatul Mustaqim Balikpapan Melalui Kegiatan Menjadi Pembawa Acara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(1), 22–29.
- Rizka, W., Budianti, Y., & Kusumawati, T. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tito (Time Token) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii-a Sdn 25 Bilah Hilir Tahun Ajaran 2021/ 2022. *Nizhamiyah*, 11(2), 54–65.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). Buku Ajar STATISTIKA. In *CV. Muharika Rumah Ilmiah*. CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- 20 Sa'diyah, H. (2018). Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di Pkpa Uin Maliki Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3(2), 1–29.
- 4 Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif* (A. Karim (ed.)). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Setyonegoro, A., Akhyaruddin, & Yusra, H. (2020). *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Komunitas Gemulun Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syaifullah, M. (2023). *Filsafat Pendidikan Islam*. K-Media.
- 5 Tarigan, H. G. (2022). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Percetakan Angkasa.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	1%
2	conference.unsri.ac.id Internet Source	1%
3	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	1%
4	Gilbert Exaudi Hutauruk, Andri Zainal, Sondang Aida Silalahi, Roza Thohiri, Rini Herliani. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Mind Mapping untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024 Publication	1%
5	ojs.uho.ac.id Internet Source	1%
6	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	1%

7	jurnal.primagraha.ac.id Internet Source	1 %
8	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1 %
9	archives.univ-biskra.dz Internet Source	1 %
10	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	1 %
11	ejournal.baleliterasi.org Internet Source	1 %
12	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet Source	1 %
13	eprints.unmas.ac.id Internet Source	1 %
14	prin.or.id Internet Source	1 %
15	Ega Prastika, Andik Purwanto, Nirwana Nirwana. "PENGARUH PENDEKATAN INTERACTIVE CONCEPTUAL INSTRUCTION (ICI) BERBANTUAN SIMULASI PHET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA", Jurnal Kumparan Fisika, 2020 Publication	1 %

16	Putri Indah Pertiwi, Hermansyah Hermansyah, Susanti Faipri Selegi. "Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Google Meet Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 75 Palembang", Innovative: Journal Of Social Science Research, 2022 Publication	1 %
17	eprints2.undip.ac.id Internet Source	1 %
18	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	1 %
19	Submitted to Universiti Kebangsaan Malaysia Student Paper	1 %
20	journal2.um.ac.id Internet Source	1 %
21	ejournal.iainpalopo.ac.id Internet Source	1 %
22	journal.unibos.ac.id Internet Source	1 %
23	kikyputriani.wordpress.com Internet Source	1 %
24	Submitted to Adtalem Global Education, Inc. Student Paper	1 %

25 Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II 1 %
Student Paper

26 repository.stikes-bhm.ac.id 1 %
Internet Source

27 repository.um-surabaya.ac.id 1 %
Internet Source

28 abdidas.org 1 %
Internet Source

29 e-campus.iainbukittinggi.ac.id 1 %
Internet Source

30 www.scilit.net 1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN

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

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15
