



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Ni Kadek Depi Dumaini, Gusti Ayu Nanik Ardhiani
STKIP Agama Hindu Amlapura
e-mail: depidumaini@gmail.com¹, naniekardhiani@gmail.com²

Direvisi: 21 Juni 2023

Diterima: 26 Juni 2023

Diterbitkan: 1 Juli 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dan kelompok siswa yang dibelajarkan model pembelajaran langsung pada siswa V SD di Gugus IV Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan penelitian yang digunakan *non-equivalent posttest only control group design*. Jumlah populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem yang berjumlah 114 orang. Sampel diambil dengan cara random sampling. Sampel penelitian ini adalah kelas V di SD Negeri 2 Culik sebanyak 17 orang dan kelas V SD Negeri 3 Culik sebanyak 15 orang. Data dikumpulkan dengan instrumen penilaian keterampilan berbicara. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis, diperoleh $t_{hit} = 6,93 > t_{tab} = 1,69$. Dengan penghitungan rata-rata skor kelompok eksperimen sebesar 88,13 lebih besar daripada rata-rata skor kelompok kontrol sebesar 77,82. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Kata kunci: Role playing, media wayang kertas, keterampilan berbicara, bahasa indonesia

Abstract: This study aims to determine significant differences in Indonesian speaking skills between groups of students who were taught the role playing learning model assisted by paper puppet media and the group of students who were taught direct learning models to fifth elementary school students in Cluster IV, Abang District, Karangasem Regency. This type of research is a quasi-experimental research with a non-equivalent posttest only control group design. The total population for this study was all of the fifth graders of elementary school in Cluster IV, Abang District, Karangasem Regency, totaling 114 people. Samples were taken by random sampling. The sample of this research was 17 students in class V at SD Negeri 2 Culik and 15 students in class V

at SD Negeri 3 Culik. Data was collected with a speaking skills assessment instrument. Data were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistics (t-test). Based on the results of the analysis, $t_{hit} = 6.93 > t_{tab} = 1.69$. By calculating the average score of the experimental group of 88.13, it is greater than the average score of the control group of 77.82. Thus it can be concluded that there is a significant difference in Indonesian speaking skills between the group of students who are taught the role playing learning model assisted by paper puppet media and the group of students who are taught by the direct learning model.

Keywords: Role playing, paper puppet media, speaking skills, Indonesian

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang baik di SD sekaligus merupakan modal terpenting bagi manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan wahana untuk meningkatkan keterampilan serta kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan (Wibawa dalam Puryanto, 2021:28). Bahasa memiliki peran inti dalam perkembangan dan peningkatan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional siswa serta merupakan penopang tercapainya keberhasilan untuk proses pembelajaran (Asiah dalam Padmawati, 2019:191)

Dalam pengajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini antara lain adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Susanto 2013:241).

Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berpadu satu sama lain, sehingga merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, hal tersebut dapat diartikan bahwa keterampilan berbahasa yang satu akan menjadi pondasi bagi keterampilan berbahasa yang lain (Tambunan, 2018:3).

Salah satu keterampilan yang penting dipelajari oleh siswa adalah keterampilan berbicara. Berbicara merupakan salah satu aspek berbahasa untuk penyampaian maksud (ide, pikiran, dan isi hati) seseorang kepada orang lain dengan cara penyampaian menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik. Berbicara sering kali dianggap menjadi hal yang paling penting sebagai modal untuk berinteraksi dengan orang lain. (Priatna dan Ghea, 2019:149).

Keterampilan berbicara bukan merupakan proses pasif karena dalam praktiknya membutuhkan keaktifan daya

pikir yang logis dan runtut. Oleh karena itu siswa diharuskan mampu membedakan fakta, gagasan, ide, hubungan sebab akibat serta mampu menyampaikan semua argumennya (Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi., dalam Puryanto, 2021:28)

Berbicara merupakan aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mengadakan interaksi dengan orang lain. Namun pada kenyataannya keterampilan berbicara masih belum mendapat perhatian serius dari guru. Guru masih belum maksimal untuk mengarahkan siswa dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas (Beta, 2019:49). Pada umumnya keterampilan berbicara hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan (Tarigan, dalam Priatna dan Ghea, 2019:150).

Terkait dengan pernyataan tersebut, mutu pendidikan pada jenjang pendidikan SD, khususnya pada aspek keterampilan berbicara masih menjadi persoalan yang harus dicari solusi. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, keterampilan berbicara siswa di SD Gugus IV Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem masih berada pada kategori kurang baik, hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan pada

masing-masing sekolah ditemukan bahwa: (1) siswa kurang mampu melakukan pelafalan dengan baik, (2) cara berbicara masih terbata-bata, (3) dalam penyampaian dialog, siswa kurang pejiwaan sehingga mereka tidak bisa menyampaikan perasaan tokoh dalam cerita yang dibawakan, (4) siswa kurang percaya diri di depan kelas sehingga penguasaan terhadap materi masih kurang, (5) siswa yang tidak berani mengemukakan pendapat di depan kelas, serta (6) pembelajaran yang masih berpusat pada guru, siswa lebih banyak diam dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru wali kelas V, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Metode pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbilang tidak efektif untuk meningkatkan minat pada keterampilan berbicara siswa. Seorang guru sangat diharapkan mampu memilah strategi dan model pembelajaran inovatif untuk membangkitkan keterampilan berbicara siswa agar memperoleh hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat

digunakan sebagai upaya peningkatan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Nurgiansah, 2021:58) Model *role playing* dan sosiodrama memiliki arti yang sama. Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara suatu penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, dalam Kasanah, 2019:520) Model *role playing* merupakan salah satu bentuk pengajaran yang pelaksanaannya siswa mendapat tugas untuk mendramatisasikan situasi sosial.

Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik bagi siswa. Siswa akan diajarkan belajar bermain peran melalui dialog dan interaksi sehingga dapat melatih keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi dan kata-kata untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, serta gagasan. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan

keterampilan menghasilkan arus bunyi artikulasi untuk menyampaikan keinginan dan kebutuhan perasaan kepada orang lain (Yulianto, 2020:99). Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model Role Playing adalah; (1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; (3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; (4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah di kelas.

Sebagai alternatif untuk merangsang kelas agar mampu berpikir dan memecahkan masalah, model pembelajaran *role playing* dapat dikombinasikan dengan media wayang kertas. Media wayang merupakan sebuah media yang termasuk ke dalam jenis media visual yang berbentuk tiga dimensi, karena media ini dapat dilihat dan dipegang (Mukodas, 2020:43). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi yang digunakan yaitu mengidentifikasi unsur cerita dengan cara memeragakan media wayang sesuai dengan jalan ceritanya. Jadi dalam hal ini, siswa dituntut memerankan tokoh dalam cerita. Kelebihan media wayang ini lebih memperjelas pesan dan informasi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Tujuan penggunaan media wayang

kertas untuk melatih dan merangsang anak dalam meningkatkan imajinasi dan daya tariknya terhadap pembelajaran sehingga berpengaruh besar terhadap perkembangan bahasanya (Fathimah, 2021:5). Media wayang secara tidak langsung mampu mendorong pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan berdampak pada hasil belajar yang optimal khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia (Widayati dalam Mukodas, 2020:44).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilaksanakan penelitian tentang model pembelajaran Role Playing berbantuan media wayang kertas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Di Gugus IV Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem”.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan pengalaman bermakna pada diri siswa. Zaini (dalam Khasanah, 2019:522) menyatakan “model pembelajaran *role playing* adalah bentuk pembelajaran terencana yang

dirancang agar mencapai tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain”.

Model *role playing* ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Sohimin 2014:161).

Model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang diberikan. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati, dalam pelaksanaan model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan. Adapun tujuan model pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan lebih baik untuk didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan

dapat dihayati oleh anak sehingga anak bisa lebih masuk dan tertarik dalam cerita itu. Selain itu model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul (Kurniasih dan Sani, 2015:68).

Suprijono (2016:74) menyatakan *role playing* atau bermain peran dikembangkan untuk mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial. Model pembelajaran bermain peran memiliki dua dimensi pendidikan yaitu pendidikan individu dan sosial. Model pembelajaran bermain peran membantu setiap siswa menemukan makna pribadi (jati diri) serta membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Lewat bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Model *role playing* juga bisa memudahkan individu bekerjasama dan menganalisis keadaan sosial khususnya masalah sosial.

Bermain peran dimainkan dalam beberapa tindakan yakni menguraikan suatu permasalahan, memeragakan, dan mendiskusikan masalah. Siswa terbagi menjadi dua kelompok yakni siswa sebagai pemeran dan sebagian lainnya sebagai pengamat. Seseorang

menempatkan dirinya dalam posisi orang lain dan mencoba berinteraksi dengan orang lain yang juga mendapatkan tugas sebagai pemeran. Perasaan empati, simpati, kemarahan, dan kasih sayang sebagai bagian dari kehidupan juga dilibatkan dalam praktik bermain peran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa model *role playing* adalah pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku dan perasaan. Model pembelajaran bermain peran membantu setiap siswa menemukan makna pribadi (jati diri) dan sosial dalam dunia sosial mereka serta membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Oleh karena itu model *role playing* ini sangat membantu untuk membentuk jiwa sosial siswa, karena dalam model ini siswa secara langsung bisa menuangkan emosi dan perasaan dalam sebuah peran yang akan diceritakan.

2.2. Media Wayang Kertas

Untuk menunjang pembelajaran keterampilan berbicara, media wayang

kertas menjadi solusi untuk menyampaikan peran dan pesan dalam pembelajaran. Wayang menjadi bentuk manifestasi seni budaya yang tinggi mutunya, yang sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa. Wayang adalah suatu bentuk pertunjukan tradisional yang disajikan oleh seorang dalang, dengan menggunakan boneka atau dengan menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar seperti kertas dan sejenisnya sebagai alat pertunjukan (Mukodas, 2020:44).

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan yang tergolong sudah lama, wayang dibuat dari kayu atau kertas dan diwarnai menyerupai pertokohan yang ingin diceritakan. Wayang akan sangat menarik dijadikan media pembelajaran di tingkat SD khususnya untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Pembuatanya hanya menggunakan bahan dasar kertas yang mudah didapatkan. Sejalan dengan hal tersebut, media wayang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Permana (2021:191) menyatakan bahwa, media wayang mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara, karna dengan media wayang siswa mampu untuk membentuk sebuah lelakon (cerita) dan mampu

membawakan cerita dengan penokohan yang mereka dapatkan.

Sari (2019:304) menyatakan salah satu hal penting dalam pementasan wayang adalah cerita, media wayang ini memiliki kesederhanaan dari pembuatan dan permainannya, menyebabkan media ini mudah diadaptasi dalam penggunaannya pada ditingkat SD sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media wayang sangat cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karna media wayang mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembuatan media wayang kertas yang sederhana dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif sekaligus meningkatkan perkembangan sosial emosional anak

2.3. Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Berbicara adalah penyampaian gagasan atau pesan lisan dari seseorang kepada orang lain. Dengan mencermati definisi itu, maka berbicara dapat di kelompokkan ke dalam bahasa lisan. Bahan pembelajaran yang sesuai untuk melatih keterampilan berbicara ini dapat

bersumber dari berbagai lingkungan (Garminah, 2009:50).

Menurut Haryadi dan Zamzani (1997:56) berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial (*homo homine socius*) agar mereka dapat berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Oleh sebab itu keterampilan berbicara perlu ditingkatkan agar dapat menyampaikan informasi dengan baik. Secara umum, berbicara merupakan suatu cara untuk menyampaikan maksud tertentu kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan (Arini 2007:170).

Menurut Arsjad (dalam Puryanto, 2021:29) keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengutarakan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sikap yang mendukung peningkatan keterampilan berbicara yang harus dimiliki siswa yaitu keberanian serta kepercayaan diri tampil didepan umum. Anak-anak yang memiliki rasa percaya diri serta keterampilan berbicara di depan umum sejak dini akan membawa keberuntungan di kemudian hari.

Keterampilan berbicara juga memiliki peran penting dalam pendidikan. Proses transfer ilmu pengetahuan kepada

subjek didik pada umumnya disampaikan secara lisan. Tata krama dalam pergaulan, nilai-nilai, norma-norma, dan adat kebiasaan yang berlaku di masyarakat juga banyak diajarkan terlebih dahulu secara lisan (Padmawati, 201:192).

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Dengan belajar keterampilan berbicara maka siswa akan mulai belajar tentang sopan santun dalam tata bahasa yang baik. Berbicara juga dapat dikelompokkan ke dalam bahasa lisan. Oleh sebab itu keterampilan berbicara sangat penting untuk menjadikan generasi bisa tampil di depan umum dan nantinya bisa membawa keberuntungan pada dirinya sendiri.

III. METODE

Penelitian ini dilakukan Gugus IV Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem. Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan menggunakan rancangan penelitian *non-equivalent post-test only control group design*.

Agung (2014:69) menyatakan, “sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil, yang dianggap mewakili seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem yang berjumlah 114 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Sebelum menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol perlu dilakukan uji kesetaraan sampel penelitian dengan menggunakan ANAVA satu jalur atau sering disebut uji F. Dengan menganalisis hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus IV Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem. Dari hasil uji kesetaraan diperoleh, bahwa seluruh siswa memiliki kemampuan yang setara. Selanjutnya dilakukan pengundian untuk diambil dua kelompok yang dijadikan sampel penelitian. Kedua kelompok tersebut diundi lagi untuk menentukan kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil pengundian, ditetapkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 2 Culik sebagai

kelompok eksperimen, sedangkan siswa kelas V SD Negeri 3 Culik ditetapkan sebagai kelompok kontrol.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode non tes (observasi) karena untuk mengukur dan menilai keterampilan berbicara siswa menggunakan lembar observasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dengan jenis observasi berstruktur, sebab dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian terhadap keterampilan berbicara siswa menggunakan indikator penilaian yang telah ditentukan.

Sebelum melakukan uji coba instrumen, dilakukan uji pakar terhadap lembar observasi keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Selanjutnya, dilakukan uji coba instrumen. Data yang diperoleh dari uji coba instrumen dianalisis dengan menggunakan uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan program komputer *Microsoft Office Excel 2013*.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis inferensial meliputi uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan analisis uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dari penelitian ini adalah menggunakan uji-t independen untuk menguji hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (O_1 dan O_2).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Kerampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Skor mak.	100	90
Skor min	70	60
Rentangan	30	30
Mean	88,13	77,82
Median	90,13	77
Modus	90,22	76

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa skor rata-rata (M) keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen yang dibelajarkan

dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas lebih besar daripada rata-rata skor keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Untuk mengetahui kualitas variabel keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, skor rata-rata hasil belajar siswa dikonversikan menggunakan kriteria rata-rata ideal (X_i) dan standar deviasi ideal (SD_i). Berdasarkan hasil konversi, diperoleh bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 88,13 yang tergolong ke dalam kategori “sangat tinggi”. Skor rata-rata hasil belajar kelompok kontrol adalah 77,82, yang tergolong ke dalam kategori “sedang”.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Uji normalitas dilakukan untuk menyelidiki suatu distribusi empirik mengikuti ciri-ciri distribusi normal atau untuk menyelidiki f_o (frekuensi observasi) dari gejala yang diselidiki tidak menyimpang secara signifikan dari f_h (frekuensi harapan) dalam distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan terhadap data *post-test* siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disajikan hasil uji normalitas sebaran data *post-test* siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel 2

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

No	Kelompok Data Hasil Belajar	χ^2	Nilai Kritis dengan Taraf Signifikansi 5%	Status
1	Post-test Eksperimen	7,14	11,07	Normal
2	Post-test Kontrol	2,1	11,07	Normal

Kriteria pengujian, jika $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$ dengan taraf signifikasi 5% (dk = jumlah baris dikurangi 1), maka data berdistribusi normal. Sedangkan, jika $\chi^2_{hit} \geq \chi^2_{tab}$, maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *chi-kuadrat*, diperoleh χ^2_{hit} hasil *post-test* kelompok eksperimen adalah 7,14 dan χ^2_{tab} dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,07. Hal ini berarti, χ^2_{hit} hasil *post-test* kelompok eksperimen lebih kecil dari χ^2_{tab} ($\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$), sehingga data hasil *post-test* kelompok eksperimen berdistribusi **normal**. Sedangkan, χ^2_{hit} hasil *post-test* kelompok kontrol adalah 2,1 dan χ^2_{tab} dengan taraf signifikansi

5% dan dk = 5 adalah 11,07. Hal ini berarti, χ^2_{hit} hasil *post-test* kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tab} ($\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$), sehingga data hasil *post-test* kelompok kontrol berdistribusi **normal**.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang kedua yaitu uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians dilakukan untuk menentukan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sudah ditetapkan tersebut memiliki penguasaan yang sama atau homogen. Uji yang digunakan adalah uji-F dengan kriteria jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan varians homogen, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan varians tidak homogen. Diketahui F_{hitung} hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 1,41. Sedangkan F_{tabel} dengan db_{pembilang} = 15, db_{penyebut} = 17, dan taraf signifikansi 5% adalah 2,37. Hal ini berarti, varians data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah **homogen**.

Setelah diperoleh hasil dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian (H_1) dan hipotesis nol (H_0). Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians* dengan

kriteria H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Adapun hasil analisis uji-t disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Data	Klp	N	$\bar{X}$	s^2	t_{hit}	t_{tab} (t.s. 5%)
Post-test	Eksperimen	15	88,13	6,78	6,93	1,69
	Kontrol	17	77,82	8,07		

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t diatas, diperoleh t_{hit} sebesar 6,93. Sedangkan t_{tab} dengan $dk = 15+17-2 = 30$ dan taraf signifikansi 5% adalah 1,69. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga H_0 **ditolak** dan H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media wayang kertas dan kelompok siswa dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara kelas eksperimen berbeda dengan keterampilan berbicara kelas kontrol. *Role playing* (bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang di

dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Model pembelajaran *role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang, *role playing* juga berfungsi sebagai penanam karakter kata atau penggunaan ungkapan. Model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang diberikan. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pelaksanaan model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan. Adapun tujuan model pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan lebih baik untuk didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak sehingga anak bisa lebih masuk dan tertarik dalam cerita itu. Model ini akan melatih siswa agar mereka

mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih mereka agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya (Kurniasih dan Sani, 2015:68).

Huda (2014:210) menyatakan bahwa, keunggulan model pembelajaran *role playing* diantaranya adalah: (1) memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; (2) menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; (3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; (4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; dan (5) membuat siswa terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Cara menerapkan model pembelajaran *role playing* adalah melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang diberikan dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan peranan, sikap, dan tingkah laku orang lain. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati dengan menggunakan media wayang kertas. Wayang

merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa Indonesia yang telah diakui dunia. Penggunaan wayang kertas sebagai alternatif media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Hasil penerapan model ini siswa menjadi lebih memahami tentang isi dalam sebuah cerita yang disampaikan, siswa mampu menghayati peran yang dibawakan serta siswa mampu mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial, selain itu rasa percaya diri siswa semakin baik sehingga siswa mampu mengemukakan pendapatnya di depan umum dengan percaya diri, sedangkan pada kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah diskusi, tanya jawab dan pemberian tugas. Hasilnya siswa mengikuti pembelajaran dengan cukup baik namun siswa belum mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

Perbedaan tersebut dapat memberikan dampak terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dengan kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran langsung. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Culik Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem.

Pernyataan diatas sejalan dengan temuan hasil penelitian oleh Beta (2019:51) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia, dampaknya siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial yang diperankan. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri pada watak orang lain tersebut.

Penelitian Sari (2020:63) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia memberikan pengaruh yang signifikan. Siswa lebih bersemangat untuk belajar dan melatih keterampilan berbicara pada siswa, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bisa berjalan dengan optimal.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Maruti (2021:53), menunjukkan bahwa upaya

meningkatkan kemampuan berbicara melalui media permainan wayang kertas mampu meningkatkan keterampilan berbicara maka guru mampu melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan kemampuan berbicara siswa akan meningkat sehingga siswa mampu menyampaikan ide dengan kalimat sederhana.

Dalam pemaparan tentang temuan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas mampu mempengaruhi keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. Hasil penelitian di atas di perkuat dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dimana dalam kelas eksperimen yang dibelajarkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam penelitian yang sudah dilaksanakan di SDN 2 Culik sebagai kelas eksperimen, siswa sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa untuk menunjukkan kemampuan berbicaranya sudah semakin terlihat, siswa mampu menyampaikan berbagai masalah yang dihadapi di kelas dengan percaya diri dan tanpa terbata-bata, dalam penggunaan bahasa Indonesia siswa sudah lebih baik dari sebelumnya, keterampilan berbicara siswa sudah

semakin meningkat. Pembelajaran keterampilan berbicara juga ditunjang dengan media wayang kertas yang membuat siswa semakin bersemangat untuk belajar, karena dengan menggunakan media wayang kertas keinginan siswa untuk belajar semakin meningkat. Siswa mulai mengenal bagaimana cara memainkan wayang di depan kelas, dengan media wayang kertas siswa terpacu untuk mampu mengekspresikan, menjiwai dan mengungkapkan maksud dengan setiap gerakan yang mereka bawakan dengan baik, sehingga suasana di dalam kelas menjadi semakin menyenangkan dan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.

Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan keterangan dari guru yang menyatakan bahwa pengaruh dari model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas sangat baik diterapkan di SD, karna melalui pembelajaran *role playing* siswa mampu mengungkapkan perasaan yang mereka rasakan tanpa ada keraguan dengan sebuah penjiwaan dan rasa percaya diri, media wayang kertas juga sangat menunjang siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi lebih menyenangkan.

V. PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka simpulan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran langsung di Gugus IV Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem. Hal ini ditunjukkan pada hasil hipotesis uji-t yang diketahui bahwa $t_{hitung} = 6,93 > t_{tabel} = 1,69$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dengan kelompok siswa yang dibelajarkan model pembelajaran langsung di gugus IV Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2014. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Arini. N. W, Abbas. S., dkk. 2007. *Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Beta, Pancana. 2019. "Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui

- Metode Bermain Peran". Tersedia pada *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, Vol. 2, No. 2, Hal 48-52.
- Fatimah & Mahmuddin. (2021). "Meningkatkan Aspek Bahasa Dalam Memahami Cerita Menggunakan Model Story Telling Dan Role Playing Dengan Media Wayang Kertas". Tersedia pada *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, Vol. 1, No. 2, Hal. 1-12.
- Garminah, N. N. 2009. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Haryadi dan Zamzami. 1997. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasanah, Sutria Amina. 2019. "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa". Tersedia pada *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 3, No. 4, Hal 519-526.
- Kurniasih, I., Sani. B. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Singaraja: Kata Pena.
- Maruti, Endang Sri., & Opsari, R. U. Y. 2021. "Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD". In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)* Vol. 1, Hal. 49-54.
- Mukodas, & Mubarock, W. F. 2020. "Efektivitas Mendongeng Melalui Media Wayang Kertas Di Rumah Baca Sang Pembelajar". Tersedia pada *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 9, No. 1, Hal. 41-48.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. 2021. "Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan". Tersedia pada *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol 18, No. 1, Hal. 56-64.
- Padmawati, Kadek Dwi., Arini, N. W., & Yudiana, K. 2019. "Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". Tersedia pada *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 2, No. 2, Hal. 190-200.
- Permana, Edwin. Putera. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar". Tersedia pada *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 2, No. 2, Hal. 190-196.
- Priatna, Asep., & Ghea Setyarini. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". Tersedia pada *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2, Hal. 147-159.
- Puryanto, Restu Aji, & Japa, I. G. N. 2021. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Subtema Kebersamaan di Tempat Wisata Melalui Penerapan Metode Demonstrasi". Tersedia pada *Indonesian Gender and Society Journal*, Vol. 2, No. 1, Hal. 27-32.

- Sari, Dwy. Afita., Suneki, S., & Purnamasari, V. 2019. "Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantu Media Wayang Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 Indahnya Keragaman". Tersedia pada *Journal For Lesson And Learning Studies*, Vol. 2, No. 3, Hal. 301-310.
- Sari, Rika. Kurnia. 2020. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD". Tersedia pada *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, Vol. 2, No. 1, Hal.61-67.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suprijono, A. 2016. *Model-model Pembelajaran Emansipation*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Tambunan, Pandapotan. 2018. *Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar*. Tersedia pada *Jurnal Curere: Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, Vol. 2, No. 1, Hal. 1-11
- Yulianto, Agus, Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. 2020. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP". Tersedia pada *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 1, Hal. 97-102.