

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS KELAS IV SD NEGERI 105272
PURWODADI T.A 2023/2024**

Cindy Theresia Manullang¹, Eva Betty Simanjuntak²

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: cindymanullang9@gmail.com

Abstract: The research was carried out with the aim of finding out the effect of the Role Playing learning method on English speaking skills. The research population was class IV at SDN 105272 Purwodadi with a sample consisting of 2 classes, namely classes IVA and IVB, totaling 36 students. The method used is a quasi-experimental method with a Non-equivalent Control Group Design. The results of data analysis using the t test and the results obtained were several things that were found in this research, namely: (1) The Lilliefors normality test obtained $L_{count} = 0.0883$, while from the Lilliefors test list at the real level $\alpha = 0.05$ then $L_{table} = 0.195$, so $L_{count} < L_{table}$ ($0.0883 < 0.195$) which means the data is normally distributed. (2) The homogeneity test obtained $F_{count} < F_{table}$ ($1.145 < 2.302$) meaning that the variance comes from a homogeneous distribution. (3) Hypothesis testing obtained $t_{count} = 10.849$ and $t_{table} = 1.63$. The test criterion is that H_0 is accepted if $t_{count} < t_{table}$. From the hypothesis, it is obtained that $t_{count} > t_{table}$ or $10.849 > 1.63$, thus H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning there is a positive and significant influence. So it can be concluded that there is an influence of role playing on speaking ability.

Keyword: Role Playing, Speaking Ability, English

Abstrak: Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Populasi Penelitian ini kelas IV SDN 105272 Purwodadi dengan sampel terdiri dari 2 kelas yakni kelas IVA dan IVB sebanyak 36 siswa. Metode yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen* dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Hasil dari analisis data menggunakan uji t dan hasil yang diperoleh ada beberapa hal yang menjadi temuan dalam penelitian ini adalah: (1) Uji normalitas lilliefors didapat $L_{hitung} = 0,0883$ sedangkan dari daftar uji liliefors pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka $L_{tabel} = 0,195$, sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,0883 < 0,195$) yang berarti data berdistribusi normal. (2) Uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,145 < 2,302$) artinya varians berasal dari berdistribusi yang homogen. (3) Uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 10,849$ dan $t_{tabel} = 1,63$. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dari hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,849 > 1,63$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh *Role Playing* terhadap kemampuan Berbicara.

Kata Kunci: Role Playing, Kemampuan Berbicara, Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Bersekolah pada dasarnya adalah untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan, dan perspektif yang optimis tentang kehidupan. Oleh karena itu, proses pendidikan dan pembelajaran dianggap efektif ketika siswa mengalami

perubahan yang baik dalam sikap dan perilaku mereka, menunjukkan peningkatan penguasaan keterampilan, dan memperoleh pengetahuan yang lebih baik. Memori, kognisi, dan metakognisi secara kolektif mempengaruhi pemahaman, yang kemudian mempengaruhi proses perolehan

Diterima pada : .22 Mei 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

pengetahuan. Keadaan seperti ini kerap terjadi pada aktivitas keseharian, karena perolehan pengetahuan merupakan sebuah proses yang melekat dan bawaan bagi semua individu (Abidin et al, 2021).

Berdasarkan Kurikulum Merdeka fase B menurut Rahmadayanti dan Hartoyo (2022) pada kelas IV Sekolah Dasar ada beberapa macam bidang studi yang akan dipelajari para siswa siswi antara lain Matematika, IPAS, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris. Di Indonesia, belajar berbicara bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran terpenting bagi siswa mulai dari sekolah dasar hingga universitas.

Pembelajaran bahasa Inggris menekankan perolehan empat kemampuan bahasa dasar, yaitu membaca (*Reading*), menulis (*Writing*), mendengarkan (*Listening*), dan berbicara (*Speaking*). Agar berhasil dalam kelas bahasa Inggris, siswa harus mampu berkomunikasi secara efektif. Siswa diharapkan mempunyai kemampuan untuk menguasai kemampuan berbicara bahasa yang dinamis dan integratif dengan bagian-bagian bahasa yang sesuai sehingga dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan efektif dan benar.

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum Merdeka adalah kemampuan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Pengembangan kemampuan mencakup kapasitas untuk memahami peran dan makna, serta kapasitas untuk menafsirkan, mengevaluasi, dan mengungkapkan pendapat sendiri. Hal ini akan membantu kita memahami meskipun setiap orang dilahirkan dengan kemampuan berbicara dan berkomunikasi secara efektif, tidak semua orang memiliki kemampuan untuk melakukannya. Oleh karena itu,

pengajaran kemampuan berbicara di sekolah dasar hendaknya fokus pada pembelajaran bahasa Inggris.

Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris sangatlah penting dan siswa kelas 4 SD sudah seharusnya dapat menyampaikan atau berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan baik dan akurat. Namun, berdasarkan hasil pertemuan observasi dengan salah satu pendidik di SDN 105272 Purwodadi, peneliti menelusuri beberapa permasalahan selama pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD. Saat ini, kemampuan siswa guna berbicara dalam bahasa Inggris belum ideal. Hal ini karena guru tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan ditandai dengan skor rata-rata siswa sehari-hari yang tidak memenuhi kriteria penilaian yang diambil dari pernyataan guru bahasa Inggris. faktor yang mempengaruhi ketidakhadiran pendidik dalam melibatkan siswa di pembelajaran yang sedang berkembang adalah (1) ketika metode pembelajaran berbasis masalah diterapkan pada kemampuan berbicara siswa di kelas, banyak siswa yang tidak dapat mengikuti jalannya metode berbasis masalah ini dengan baik sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. (2) pendidik dalam beberapa kasus seperti menulis hanya mendapatkan informasi tentang pengalaman mereka tanpa menawarkan kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas untuk berbagi pengalaman mereka. (3) Kurangnya inspirasi dan motivasi yang diberikan oleh para pendidik kepada para siswa, menghambat keinginan mereka untuk berani mengutarakan pemikiran mereka. Latihan berbicara adalah kegiatan yang biasa dilakukan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Namun,

tidak jarang banyak siswa yang mengalami kesulitan saat belajar berbicara di sekolah. Murid-murid kelas 4 di sekolah ini menghadapi tantangan tambahan dalam perjalanan belajar bahasa Inggris mereka, karena sejumlah besar anak berjuang untuk menunjukkan kemampuan berbicara yang mahir. Hal ini ditandai dengan tingkat kemampuan berbicara siswa yang bervariasi, mulai dari sedang, ragu-ragu, hingga rendah. Faktanya dari hasil nilai KKTP peserta didik yang nilainya 70 lebih banyak dibandingkan peserta didik yang nilainya diatas 70. Yakni hanya 35% yang tuntas dalam pembelajaran Bahasa Inggris 65 % yang tidak tuntas dari keseluruhan peserta didik. Ini menjelaskan bahwa nilai hasil peserta didik yang tidak tuntas lebih besar dari pada peserta didik yang tuntas. Sehingga mata pelajaran (Bahasa Inggris) penting dan harus dipelajari peserta didik.

Siswa dapat berlatih memposisikan dirinya pada peran maupun keadaan yang bisa membantu mereka fokus pada karakteristik dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain melalui metode *Role Playing* ini. (Abidin, 2017) menjelaskan metode pembelajaran *Role Playing* sebagai salah satu metode penguasaan materi dengan menumbuhkan imajinasi maupun apresiasi murid terhadap materi. Siswa menumbuhkan penalaran dan apresiasi inovatif dengan bertindak sebagai karakter hidup atau benda mati. Hal ini ditunjukkan dengan hasil bahwa dari penelitian dapat diambil kesimpulan menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai post-test lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Jadi dapat diartikan metode *role playing* lebih berhasil dalam mempersiapkan kemampuan berbicara siswa yang melibatkan bahasa Inggris di kelas IV

SDN 105272 Purwodadi. Selain itu, temuan penelitian yang dikemukakan I Nyoman (2017) dalam artikelnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman berbicara bahasa Inggris antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa *Role Playing*.

Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing adalah pendekatan instruksional yang dimulai dengan pembelajaran individu dan sosial. Dengan memanfaatkan kelompok, pendekatan ini memfasilitasi identifikasi tantangan individu dalam lingkungan sosial siswa (Angraini & Putri, 2019).

Menurut Saputri dan Yamin (2022), metode *Role Playing* melibatkan banyak siswa dan menumbuhkan rasa puas dalam belajar. Oleh karena itu, *Role Playing* dapat dianggap memiliki nilai yang signifikan, seperti memungkinkan siswa untuk mengembangkan minat dan menunjukkan kemampuan kolaboratif mereka hingga mencapai keberhasilan. Selain itu, metode ini juga menyediakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan pemahaman siswa.

Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Adapun langkah-langkah atau tahap penerapan metode *Role Playing* siswa SD menurut Abidin (2017) mengatakan bahwa prosedur *Role Playing* terdiri dari Sembilan tahap, yaitu:

1. Pemanasan (warming up)
2. Memilih peserta
3. Menetapkan konteks
4. Menetapkan pengamat
5. Menampilkan peran (pertunjukan)
6. Analisis dan penilaian

7. Permainan peran ulang mengacu pada tindakan memerankan kembali skenario atau peristiwa tertentu.
8. Analisis dan penilaian selanjutnya
9. Berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan

Para peserta didorong untuk terlibat dalam diskusi tentang pengalaman pribadi mereka yang berkaitan dengan tema permainan peran yang telah diselesaikan dan mengambil kesimpulan.

Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Rohmanurmeta (2017) *Role Playing* memiliki kelebihan, diantaranya adalah:

1. Berpotensi meninggalkan kesan membekas dalam ingatan siswa dalam belajar.
2. Bisa menjadi peluang belajar yang tidak masuk akal dan sulit untuk diabaikan.
3. Meningkatkan suasana kelas yang hidup dan antusias.
4. Menggugah siswa untuk bersemangat dan optimis, serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Membuat siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas praktis yang akan dinilai sepanjang proses pembelajaran.

Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Adapun menurut Rohmanurmeta (2017) *role playing* juga memiliki kelemahan, yakni:

1. Dibutuhkan banyak waktu.
2. Kesulitan dalam memberikan peran tertentu kepada siswa jika mereka tidak mempersiapkan diri dengan baik.

3. Ketidakmampuan menyelesaikan pekerjaan rumah jika lingkungan kelas tidak mendukung.
4. Membutuhkan perencanaan yang benar-benar menyeluruh yang memerlukan sejumlah waktu dan tenaga.
5. Dengan menggunakan metode ini, tidak semua topik dapat dibahas.

Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan menyampaikan ekspresi pemikiran/ide melalui lambing-lambang suara. Seorang pembicara yang berbakat dan terlatih dapat memilih kata-kata yang menarik dan gaya yang sesuai sehingga mudah dimengerti. Berbicara dilakukan sebagai suatu kecenderungan dalam menyampaikan berbagai hal di dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan unsur yang utama dalam segala permasalahan sehari-hari. Sari dan Lestari (2019) mengungkapkan bahwa; "Komunikasi lisan dapat digambarkan sebagai bentuk rutinitas, yang bersifat konvensional (dan dengan demikian tidak mengejutkan) untuk memperkenalkan informasi rutin yang berisi berbagai jenis struktur informasi monoton, baik yang bersifat penjelasan maupun evaluatif." Struktur informasi yang dipusatkan oleh siswa meliputi; deskriptif, penjelasan, naratif, dll. Sedangkan rutinitas interaksi juga bersifat ilmiah oleh siswa, misalnya wawancara kerja, dan lain sebagainya. Jadi kesimpulan peneliti adalah bahwa kemampuan berbicara merupakan suatu gerakan yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan manusia untuk dapat berbicara sebagai bagian dari pemanfaatan bahasa.

Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka kerja atau proses yang terstruktur dan metodis di mana siswa atau pelajar diajarkan, dibimbing, dan dievaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan sukses dan efisien. Vitelli (2018) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah untuk mempersiapkan individu menjadi komunikator yang cakap di abad ke-21 yang ditandai dengan globalisasi dan persaingan yang ketat. Kemahiran berbahasa asing, khususnya bahasa Inggris, merupakan taktik budaya yang digunakan untuk meningkatkan daya saing terhadap bangsa lain. Berdasarkan sudut pandang yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa Inggris memiliki tempat terdepan di arena global sebagai bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh negara, yang mencakup politik, interaksi sosial, keuangan, dan budaya. Mengingat pentingnya kemahiran berbahasa Inggris di era globalisasi saat ini, terutama dalam mengejar daya saing global, sangat penting bahwa pendidikan bahasa Inggris dimulai dari sekolah dasar (SD) dan meluas ke pendidikan tinggi (PT).

METODE

Metode penelitian ini adalah *quasi Experiment*. Desain *Non-equivalent Control Group Design* adalah metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu.

A	O _{A1}	X ₁	O _{A2}
B	O _{B1}	X ₂	O _{B2}

Ket:

- A : Kelas eksperimen
B : Kelas kontrol

- O_{A1} : Pretest kelas eksperimen
O_{B1} : Pretest kelas kontrol
X₁ : Perlakuan kelas eksperimen (Metode pembelajaran Role Playing)
X₂ : Perlakuan kelas kontrol (pembelajaran konvensional)
O_{A2} : Posttest kelas eksperimen
O_{B2} : Posttest kelas kontrol
(Sugiyono, 2022)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh SDN 105272 Purwodadi T.A. Siswa angkatan 2023/2024 kelas IV. Dengan menentukan sampel menggunakan Teknik sampling jenuh, yaitu kelas IVA dan IVB.

Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi ini digunakan untuk mencari informasi tentang bagaimana siswa belajar di kelas, termasuk seberapa baik mereka berbicara. Penelitian ini menggunakan metode role playing untuk melihat secara langsung aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar.

2) Instrumen

Instrumen penelitian, seperti yang didefinisikan oleh Arikunto (2010), adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengkuantifikasikan data penelitian. Lebih lanjut ia menegaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, sehingga mempermudah pekerjaannya dan meningkatkan kualitas hasil, serta memudahkan dalam pengolahan data.

3) Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010) metodologi dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan fakta-fakta penting yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Inilah tujuan dari metode pengumpulan data. Catatan, biografi, kebijakan, gambar dalam bentuk foto, dan karya merupakan

contoh jenis dokumentasi. Catatan, arsip sekolah, modul, dan data guru merupakan contoh data yang dapat diperoleh melalui teknik dokumentasi untuk penelitian.

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Adapun rumus untuk mengukur validitas instrument ialah dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 jika hasil hitung diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan signifikan atau valid. Diketahui bahwa dari 6 pernyataan tersebut 5 item yang valid dan 1 item yang tidak valid.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas Lilliefors menghasilkan nilai hitung $L_{hitung} = 0,0883$. Membandingkannya dengan nilai $L_{tabel} = 0,195$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, ditemukan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,0883 < 0,195$), yang artinya data tersebut mengikuti distribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,145 dan nilai F_{tabel} sebesar 2,302 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa varians bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis memiliki alat statistic yang digunakan ialah Uji-t. Uji-t dapat digunakan dengan *Microsoft Excel*. Dari hasil kalkulasi tersebut dapat diperoleh yaitu:

H_a : Adanya pengaruh signifikan *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar

H_a : Tidak adanya pengaruh signifikan terhadap *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil hitung dan dari pembahasan sebelumnya, dapat mengetahui apakah metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris kelas IV SDN 105272 Purwodadi memiliki pengaruh ada atau tidaknya. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memvalidasi keahlian dan kredibilitas validator untuk menilai kesesuaian instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Selanjutnya saat menghitung r_{hitung} dan r_{tabel} di dapat hasil uji validitas yang terdiri dari 6 item pernyataan dengan $r_{tabel} 0,456$. Diketahui bahwa dari 6 pernyataan tersebut 5 item yang valid dan 1 item yang tidak valid, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikannya 0,05.

Riset ini melibatkan dua kelas yang berlainan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang keduanya mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diajar dengan menggunakan metode pedagogi bermain peran, sedangkan kelas kontrol tidak menerima pengajaran dengan metode yang sama. Pre-test diberikan pada kedua kelas untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum masing-masing kelas dihadapkan pada metode yang berbeda.

Temuan menunjukkan bahwa posttest dilakukan kepada kedua kelas menerapkan tes serupa dengan yang digunakan untuk pretest. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 85, dengan nilai maksimum 95 dan nilai minimum 75.

Standar deviasi untuk kelas ini adalah 7,243. Di sisi lain, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 58,823, dengan nilai maksimum 70 dan nilai minimum 50. Standar deviasi untuk kelas ini adalah 6,758.

Uji normalitas yang dilakukan terhadap nilai posttest kelas eksperimen menghasilkan nilai L_{hitung} sebesar 0,0883, yang menunjukkan distribusi normal. Nilai L_{tabel} yang diperoleh pada tingkat signifikansi 95% atau taraf nyata 0,05 adalah 0,195, sebagaimana ditentukan oleh uji Liliefors. Ukuran sampel, N , adalah 19. Hal ini menunjukkan bahwa jika nilai L_{hitung} lebih kecil dari nilai L_{tabel} , hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal.

Uji homogenitas untuk skor posttest menghasilkan F_{hitung} sebesar 1,145 dan F_{tabel} sebesar 2,302 pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel untuk post-test memiliki varians yang sama atau homogen. Berdasarkan perhitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa data posttest untuk kedua kelas menunjukkan distribusi normal.

Data dari kedua kelas sampel dengan jelas menunjukkan bahwa siswa yang menerima pengajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Role Playing* memiliki kemampuan berbicara yang lebih unggul secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menerima pengajaran dengan menggunakan metode ini. Setelah dilakukan uji hipotesis, diperoleh nilai posttest dari kedua kelas, yaitu $t_{hitung} = 10,849$ dan $t_{tabel} = 1,69$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2 = 19 + 17 - 2 = 34$. Jika nilai t_{hitung} lebih

besar dari nilai t kritis (t_{tabel}), maka nilai t_{hitung} (10,849) lebih besar dari nilai t_{tabel} (1,69). Oleh karena itu, hipotesis dapat ditegaskan, karena ada korelasi yang signifikan antara metode *role playing* dan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas empat di SDN 105272 Purwodadi selama tahun ajaran 2023/2024.

Teori konstruktivisme mengartikan bahwa situasi atau posisi peserta didik adalah sebagai individu yang secara efektif membangun wawasannya sendiri yang bersumber dari pengalamannya. Tiga prinsip dasar teori konstruktivisme dalam psikologi pendidikan menyatakan bahwa Guru bukan sekadar membagikan wawasan pada murid, tetapi juga mendorong perkembangan pengetahuan dalam diri murid itu sendiri. Hal ini sejalan dengan implementasi Materi Be On Time, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemahiran siswa dalam bahasa Inggris lisan.

Sesuai dengan petunjuk pada penelitian ini, siswa telah lulus rata-rata sebesar 85, yaitu dengan tingkat siswa yang mempunyai kemampuan berbicara baik/sangat baik sebesar 92%. mengingat pemeriksaan yang diarahkan oleh Mahendra. 2017. berjudul “ Dampak penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan boneka tangan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SD. Berdasarkan pencatatan dokumen yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2017, SD Gugus I Kecamatan Kubuaddan alias SD Negeri 8 Kubuaddan memiliki rata-rata nilai keterampilan berbicara sebesar 67,76; SD Negeri 1 Bukti mempunyai nilai 67,80; SD Negeri 2 Bukti mempunyai nilai 68,59; dan SD Negeri 3 Bukti mempunyai nilai 70,00. Artinya siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan

Kubuaddan masih mempunyai nilai rata-rata keterampilan berbicara yang mendekati KKM yang ditetapkan sekolah. Artinya kemampuan berbicara siswa sebenarnya harus ditingkatkan karena siswa seringkali tidak terlibat dalam kemampuan berbicara.

Selain itu penelitian yang dipimpin oleh Anjani (2015) berjudul “Studi ini meneliti efek dari penerapan strategi berpura-pura terhadap prestasi akademik siswa kelas tiga di SDN Dabasah 3 Bondowoso selama tahun ajaran 2014/2015. Fokusnya adalah pada topik pelajaran kebutuhan sehari-hari dan berbagai jenis pekerjaan. Nilai rata-rata siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran bermain peran adalah 84,33, sedangkan nilai rata-rata siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran tradisional adalah 79,61. Uji statistika independence tes dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 14 dan hasil uji statistik sebesar 3,629. Setelah itu di cek t dengan DB = 56. Hasil thitung > dari t tabel ditentukan $3,629 > 2,003$. Kemudian untuk mengetahui kelayakan (ER) dari Role Playing yang memanfaatkan rumus ER, dengan menghitung persamaan ER diperoleh hasil sebesar 53,49%.

Singkatnya, penelitian ini dan penelitian sebelumnya telah menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kemampuan komunikasi lisan siswa. Implementasi metode *Role Playing* mampu mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dalam memahami materi *Be On Time* di kelas IV SDN 105272 Purwodadi.

KESIMPULAN

Temuan penelitian menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pada materi *Be On Time*, kemampuan berbahasa Inggris lebih baik setelah menggunakan metode *Role Playing* dibandingkan saat belajar bahasa Inggris tanpa metode. Hal ini terlihat dari siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* mempunyai rata-rata kemampuan berbicara sebesar 85, dengan standar deviasi sebesar 7,24356. Sebaliknya siswa yang belajar bahasa Inggris yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* mempunyai rata-rata kemampuan berbicara sebesar 58,8235, dengan standar deviasi sebesar 6,75831.
- b. Uji hipotesis yang dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 dan tingkat kepercayaan 95% menghasilkan nilai T hitung sebesar 10,849 yang melebihi nilai T tabel sebesar 1,69. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis mengenai dampak metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV A SDN 105272 Purwodadi terbukti kebenarannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114. <https://jurnalftk.uinsa.ac.id/index.php/JCED/article/view/466>

- Arikunto. (2010). *Metode Penelitian*.
- I Nyoman, A. (2017). *AKTIVITAS FISIK, STRES OKSIDATIF DAN PENUAAN*.
<http://repo.unhi.ac.id/handle/123456789/960>
- Putri, D. A., & Sya, M. F. (2022). Kemampuan pengucapan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 357-364.
<https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7820>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7174-7187.
<https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rohmanurmeta, F. M. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24-31.
<http://dx.doi.org/10.26555/bahastra.v37i1.5960>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sari, L., & Lestari, Z. (2019). Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2566>
- Sugiyono. (2022). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif dan Kualitatif)*.