

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS V MIS MUHAMMADIYAH RAMBAI KOTA PARIAMAN**

Zainul Arasy, Zulfahmi Hb

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
arasyzainul@gmail.com, zulfahmihb@uinib.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the learning outcomes and integrated thematic speaking skills of students in class V of MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman. Many of them have not yet reached the Minimal completeness criteria (KKM). The purpose of this research is to see the effect of role playing models on learning outcomes and speaking skills on human and environmental subthemes. This type of research is Pre-Experimental with One Group Pretest and Posttest Design. The population is all students of class V MIS Muhammadiyah Rambai Pariaman City, The sampling technique is total sampling. The instruments used were written tests, performance tests, and questionnaires. The technique used to analyze data in the form of T and N-Gain test. The results of the written test obtained $t_{\text{Count}} = 2.69$ and t_{table} at a significant level of 5% db 24 is 2.06 because t_{count} is greater than t_{table} ($2.69 > 2.06$) then the hypothesis H_0 is rejected and accepted H_a . On the test the performance aspect of linguistic is obtained ($3.45 > 2.06$) then the hypothesis H_0 is rejected and accept H_a . On the test the performance aspect of non-linguistic is obtained ($3.57 > 2.06$) then the hypothesis H_0 is rejected and H_a is accepted. In the N-Gain test, a written test obtained a percentage of 33.22, a performance test of the linguistic aspect 44.97 and a non-linguistic aspect obtained a percentage of 41.49. So, the overall calculation of N-gain lies in the range of $30 \leq N\text{-gain} \leq 70$ with moderate classification criteria. After analyzing the results it can be concluded that there is an influence of role playing models where learning outcomes and speaking skills are better after using role playing than before using role playing learning.

Keywords: Role Play Learning Model, Speaking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar dan keterampilan berbicara tematik terpadu peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dan keterampilan berbicara pada subtema manusia dan lingkungan. Jenis penelitian adalah *Pre-Experimental* dengan design *One Group Pretest dan Posttest Design*. Populasi adalah seluruh peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman, teknik pengambilan sampel adalah *total sampling*. Instrumen yang digunakan berupa tes tulis, tes kinerja, dan angket. Teknik yang digunakan menganalisis data berupa uji T dan N-Gain. Hasil penelitian pada tes tulis diperoleh $t_{\text{hitung}} = 2,69$ dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% db 24 adalah 2,06 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,69 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a . Pada tes kinerja aspek kebahasaan diperoleh ($3,45 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a . Pada tes kinerja aspek nonkebahasaan didapatkan ($3,57 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a . Pada pengujian *N-Gain*, tes tulis didapatkan persentase 33,22, tes kinerja aspek kebahasaan 44,97 dan aspek nonkebahasaan didapatkan persentase 41,49. Jadi, keseluruhan perhitungan *N-gain* terletak pada rentang $30 \leq N\text{-gain} \leq 70$ dengan kriteria klasifikasi sedang.

Setelah menganalisis hasil dapat disimpulkan adanya pengaruh model *role playing* dimana hasil belajar dan keterampilan berbicara lebih baik setelah menggunakan *role playing* daripada sebelum menggunakan pembelajaran *role playing*.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antarsejawat; 3) Interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) *Interaksi* peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Rusman, 2016).

Berdasarkan pengertian diatas pembelajaran merupakan suatu proses kombinasi atau interaksi berbicara baik dari pendidik, peserta didik, sumber belajar dan lingkungan sosial serta alam juga bisa dijadikan sebagai pembelajaran sebagaimana falsalah di minangkabau “*Alam Takambang jadikan Guru*” maksudnya setiap yang ada di alam bisa dijadikan pembelajaran bagi manusia.

Memasuki abad 21, Indonesia sangat memperhatikan kemampuan atau keterampilan dalam berbicara. Hal ini sejalan dengan karakteristik *skills* masyarakat abad 21 yang dipublikasikan oleh *Partnership of 21st century Skills* mengidentifikasi bahwa pelajar abad 21 harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif berfokus pada pengembangan *Higher Order Thinking Skill* seperti: berpikir kritis (*critical thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), melek TIK, teknologi informasi dan komunikasi (*ICT, Information and Communication Techology*), Melek Informasi (*Information literacy*), dan melek media (*media literacy*). (Wahid dan Karimah, 2018).

Keterampilan peserta didik pada abad 21 atau zaman sekarang, terlihat pada penerapan keterampilan 4C yang wajib dan dimiliki oleh peserta didik agar mampu menghadapi tantangan pada abad 21 ini. Keterampilan 4C tersebut yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas). Salah satunya yaitu keterampilan komunikasi ditunjukkan dengan bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan. (Sugiyarti, 2018).

Keterampilan ini tidak akan terlepas dengan namanya keterampilan berbicara, karena berbicara sebagai suatu cara dalam berkomunikasi. Linguis berkata bahwa “*Speaking is language*”. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. (Tarigan, 2007).

Keterampilan berbicara pada kurikulum 13 (K.13) sangat ditekankan, karena K.13 melatih peserta didik dalam berbicara. Keterampilan ini sangat diharapkan tumbuh dan berkembang bagi peserta didik sehingga berani dalam memberi pendapat di depan umum, bertanya kepada pendidik, dan mampu dalam berpartisipasi memberikan pendapat atau solusi ketika diskusi kelompok. Sebagaimana yang dijelaskan dalam paparan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, dalam workshopnya Implementasi Kurikulum 2013 menerangkan bahwa “Materi yang diajarkan pada kurikulum 2013 ditekankan pada kompetensi berbahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan dan pengetahuan. Berbeda dengan kurikulum yang lama, yang mana materi yang diajarkan

ditekankan pada tata bahasa/struktur bahasa (Mendikbud, 2014)

Keterampilan berbicara anak ini bervariasi mulai dari taraf baik atau lancar, sedang, gagap, atau tidak lancar. Tidak sedikit didapatkan anak berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya bila ia berhadapan dengan sejumlah anak-anak lainnya. Kenyataannya di atas hendaknya dijadikan sebagai landasan akan pentingnya pengajaran berbicara di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar.

Setelah melakukan observasi di MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman pada tanggal 17 Juli 2019 diketahui bahwa pendidik mengajarkan materi dengan model yang kurang bervariasi, pembelajaran tematik terpadu masih berpusat pada pendidik, pendidik aktif dalam memberikan pelajaran sedangkan peserta didik aktif dalam mendengarkan pelajaran saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V dan pendidik PPL, pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang percaya diri dalam bertanya ketika pendidik menerangkan pembelajaran, sedikit peserta didik yang bertanya, malu dan takut berbicara di depan kelas, rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok dan juga ada peserta didik yang belum lancar dalam hal membaca.

Hal ini perlu diberikan solusi karena pada masa sekolah dasarlah para peserta didik diberikan dasar pedoman dan arahan dalam keterampilan berbicara sehingga peserta didik terampil berbicara di kelas atau diluar kelas. Jika tidak, bisa berakibat pada rendahnya keterampilan berbicara peserta didik, interaksi peserta didik dengan pendidik yang kurang efektif, mentalitas bahasa anak yang kurang dan dapat mempengaruhi aspek psikomotor peserta didik berbicara di depan kelas dalam hal mempresentasikan pembelajarannya.

**Persentase Ketuntasan Ulangan Harian
Semester Ganjil Kelas V MIS
Muhammadiyah Rambai, Kota Pariaman
Tahun Pelajaran 2019/2020**

No	Nama Peserta	KKM	Nilai	Ket	
				T	TT

	Didik				
1	AAR	75	80	✓	-
2	APA	75	38	-	✓
3	ASR	75	40	-	✓
4	DLI	75	70	-	✓
5	FDI	75	20	-	✓
6	GAI	75	0	-	✓
7	JHH	75	82	✓	-
8	KNR	75	75	✓	-
9	MAF	75	0	-	✓
10	MFA	75	63	-	✓
11	MHD	75	45	-	✓
12	MIA	75	0	-	✓
13	MKI	75	40	-	✓
14	NAS	75	82	✓	-
15	NOD	75	100	✓	-
16	QNA	75	45	-	✓
17	RAP	75	70	-	✓
18	RWI	75	20	-	✓
19	RYD	75	82	✓	-
20	SAI	75	0	-	✓
21	TNR	75	17	-	✓
22	YAZ	75	100	✓	-
23	YOA	75	75	✓	-
24	YUF	75	82	✓	-
25	ZZA	75	91	✓	-
Jumlah			1317	10 Orang	15 Orang
Rata-rata			52,7 %	40%	60%

*Sumber: Pendidik Kelas V MIS
Muhammadiyah Rambai, Kota Pariaman*

Hasil yang didapatkan pada nilai Ulangan Harian (UH) pertama di kelas 5 ini, didapatkan persentase ketuntasan nilai UH bahwa dari 25 peserta didik, yang memperoleh hasil ujian di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mana KKM 75. Jika dipersentasikan hanya 40% memperoleh di atas KKM sementara yang di bawah KKM ada 60%.

Pendidik MIS Muhammadiyah Rambai sudah berusaha menerapkan beberapa metode seperti metode tanya jawab, diskusi kelompok, dll. Namun peserta didik yang aktif hanya yang termasuk peringkat 10 besar di dalam kelasnya. Dengan demikian dibutuhkan solusi atau stimulus dalam hal meningkatkan keterampilan berbicaranya terutama saat

pembelajaran berlangsung yang relevan dengan kurikulum 2013.

Dalam model pembelajaran ada suatu model yang sudah pernah dilakukan penelitian atau diuji keberhasilannya dalam hal meningkatkan keterampilan berbicara yakni model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). (Mulyasa, 2006).

Sedangkan menurut Hamalik, *Role Playing* adalah teknik dimana siswa dapat berperan memainkan peranan dengan mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan gerak-gerik wajah seseorang. (Hamalik, 2008)

Model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memerankan dan mendiskusikan sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2006).

Alasan memilih model ini dilihat dari kelebihan diantaranya: peserta didik mampu ekspresi, permainan memudahkan pendidik mengevaluasi pembelajaran, membangkitkan semangat optimis, bisa memetik hikmah dalam suatu pembelajaran, lebih percaya diri dalam mengkomunikasikan di depan umum.

Batasan Masalah

Batasan masalahnya adalah;

1. Peserta didik malu dan takut berbicara di depan kelas, kurang percaya diri dalam bertanya, minimnya peserta didik memahami tematik terpadu, dan rendahnya partisipasi aktif dalam diskusi kelompok.
2. Penerapan *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.
3. Materi penelitian pada tema organ gerak hewan dan manusia, subtema manusia dan lingkungan.

Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah;

1. “Apakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan pembelajaran

konvensional pada pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman”?

2. “Apakah keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman”?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah;

1. Melihat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.
2. Melihat keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Role Playing*

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar.

Menurut UU. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik;

- 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antarsejawat;
- 3) Interaksi peserta didik dengan narasumber;
- 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan
- 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam. (Rusman, 2016)

Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu proses kombinasi/ interaksi komunikasi baik dari guru, siswa, sumber belajar dan lingkungan sosial serta alam juga bisa kita jadikan sebagai pembelajaran sebagaimana falsalah minang “*Alam Takambang jadikan Guru*” maksudnya setiap yang ada di alam bisa dijadikan pembelajaran bagi manusia.

Istilah model dalam perspektif yang dangkal hampir sama dengan strategi. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Faturrohman, 2016).

Berdasarkan hal di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menguraikan kegiatan dari awal sampai akhir yang dilakukan secara khusus oleh pendidik dengan menggunakan pendekatan, metode, teknik pembelajaran tertentu untuk pencapaian kompetensi peserta didik.

Model role playing (bermain peran) adalah model pembelajaran yang

mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memerankan dan mendiskusikan sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2006).

Model pembelajaran *Role Playing* juga merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Istirani, 2014).

Jadi model *role playing* merupakan model pembelajaran menekankan pada cara tingkah laku didalam hubungan sosial dan mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan diikutsertakan dalam memainkan peran.

Tujuan dari model pembelajaran *role playing* adalah:

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaan
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara (Mulyasa, 2006).

Role Playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Hamzah, 2011).

Dengan demikian tujuan dari model pembelajaran *role playing* adalah mengembangkan keterampilan berbicara, sosial, sikap dan melatih peserta didik untuk memperoleh wawasan tentang sikap, nilai serta mampu menyelesaikan suatu permasalahan.

Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* adalah

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan

dalam situasi dan waktu yang berbeda,

- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan
- d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. (Shoimin, 2016).

Kelebihan yang lain adalah model pembelajaran *Role Playing* adalah peserta didik mampu menyampaikan materi pembelajaran dan mengemukakan pendapat di depan kelas. Dengan adanya penyampaian materi di depan kelas, dapat menumbuhkan percaya diri dan terampil berbicara di hadapan peserta didik lainnya.

Peserta didik mampu menyampaikan materi pembelajaran dan mengemukakan pendapat di depan kelas. Dengan adanya penyampaian materi di depan kelas, dapat menumbuhkan percaya diri dan terampil berbicara di hadapan peserta didik lainnya.

Kelemahan model pembelajaran *role playing*;

- a).Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak,
- b). Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- c).Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila sosiadrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai. (Shoimin, 2016).

Menurut Istirani Kekurangan model pembelajaran *Role Playing* adalah:

- a) Sukar memilih peserta didik yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah.
- b) Perbedaan adat istiadat dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
- c) Peserta didik yang tidak mendapatkan giliran akan menjadi pasif.

- d) Kalau pendidik kurang bijaksana tujuan yang akan dicapai tidak memuaskan. (Istirani, 2014)

Berdasarkan penjabaran tersebut, dalam menerapkan model ini pendidik harus bisa mengantisipasi kejadian-kejadian tersebut sehingga model pembelajaran ini bisa tercapai dari suatu pembelajaran.

Prosedur penggunaan model pembelajaran *Role Playing* (Shoimin, 2016) diantaranya;

- 1) Pendidik menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran.
- 3) Pendidik membentuk kelompok peserta didik yang beranggota 5 orang.
- 4) Pendidik memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.
- 5) Pendidik memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Pendidik memberi kesimpulan secara umum, kemudian melakukan evaluasi seperti biasanya.
- 10) Penutup.

Menurut Hamzah B. Uno Langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario 2 hari sebelum KBM.

- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya dan memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya.
- 9) Guru memberikan simpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

Dengan demikian, langkah-langkah model pembelajaran *role playing* yang akan diteliti adalah sesuai dengan pendapat Aris Shoimin. Peneliti menilai langkah-langkah ini lebih membuat peserta didik aktif, terampil dalam berbicara dan memudahkan dalam penelitian.

Keterampilan Berbicara

Berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Pengertian ini mempunyai makna yang sama dengan kedua pendapat yang diuraikan diatas, hanya saja diperjelas dengan tujuan yang lebih jauh lagi yaitu agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2007).

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk

mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Cahyani dan Hodijah, 2007).

Jadi keterampilan berbicara adalah keterampilan seseorang dalam menyampaikan pikiran, perasaan, informasi, pendapat, ide dan keinginan kepada orang lain serta semakin sering seseorang melakukan aktivitas berbicara maka semakin lancar pula seseorang dalam berkomunikasi.

Secara garis besar jenis-jenis berbicara ada dua, yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi. Menurut Guntur Henry Tarigan, jenis-jenis kegiatan berbicara diantaranya;

- 1) Berbicara di Muka Umum
 - a) Berbicara dalam situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, bersifat informatif (*Informative speaking*).
 - b) Berbicara dalam situasi yang bersifat membujuk, mengajak atau menyakinkan (*persuasive speaking*).
 - c) Berbicara dalam situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati. (*deliberate speaking*).
- 2) Diskusi Kelompok

Berbicara dalam kelompok mencakup kegiatan berikut ini;

 - a) Kelompok resmi (formal)
 - b) Kelompok tidak resmi (informal)
 - c) Prosedur Parlementer
 - d) Debat
- 3) Klasifikasi tipe-tipe debat
 - a) Debat parlementer/majelis
 - b) Debat pemeriksaan ulangan
 - c) Debat formal, konvensional atau debat pendidikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara adalah:

- 1) Faktor Kebahasaan

Faktor kebahasaan yang menunjang meliputi; ketepatan ucapan, penempatan, tekanan, nada, sandi, dan durasi yang sesuai, pilihan kata, dan ketepatan sasaran kebahasaan.
- 2) Faktor-faktor Nonkebahasaan

Faktor-faktor nonkebahasaan meliputi; sikap yang wajar, tenang

dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi atau penalaran dan penguasaan topik.

Penilaian keterampilan berbicara ini mencakup tiga aspek sebagai berikut:

- 1) Bahasa lisan yang digunakan, meliputi; lafal dan intonasi, pilihan kata, struktur bahasa, serta gaya bahasa pagramatik.
- 2) Isi pembicaraan, meliputi; hubungan isi topik, struktur isi, kuantitas isi, serta kualitas isi.
- 3) Teknik dan penampilan, meliputi; gerak-gerik dan mimik, hubungan dengan pendengar, volume suara, serta jalannya pembicaraan.

Pada pengajaran keterampilan berbicara membutuhkan evaluasi penilaian tersendiri. Menurut Suhendra mengemukakan menilai kemampuan berbicara seseorang sekurang-kurangnya ada 6 hal yang harus diperhatikan. Diantaranya:

- 1) Lafal
- 2) Struktur
- 3) Kosakata
- 4) Kefasihan'
- 5) Isi pembicaraan
- 6) Pemahaman (Isah dan Cahyani, 2007).

Dengan memperhatikan pendapat dari ahli tersebut, secara garis besar penilaian keterampilan berbicara mencakup 3 aspek, yaitu: bahasa yang dilisankan, isi pembicaraan, teknik dan penampilan.

Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*Integrated Instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2016).

Adanya tema memberikan banyak keuntungannya, yaitu:

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
- 2) Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antarmata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dalam berkesan.
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, dll. (Rusman, 2016).

Keunggulan yang tidak ditemukan dengan pembelajaran lainnya. Antara lain:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
- 5) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini antara lain; sebagai berikut:

H_{01} : Hasil belajar pada tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* sama dengan setelah menggunakan

- model pembelajaran *role playing*.
($H_0 : \mu_1 = \mu_2$)
- H_{0_2} : Keterampilan berbicara pada aspek kebahasaan dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*.
($H_0 : \mu_1 = \mu_2$)
- H_{0_3} : Keterampilan berbicara pada aspek nonkebahasaan dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*.
($H_0 : \mu_1 = \mu_2$)
- H_{a_1} : Hasil belajar pada tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*.
($H_a : \mu_1 > \mu_2$)
- H_{a_2} : Keterampilan berbicara pada aspek kebahasaan dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*.
($H_a : \mu_1 > \mu_2$)
- H_{a_3} : Keterampilan berbicara pada aspek nonkebahasaan dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah

Rambai Kota Pariaman setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*.
($H_a : \mu_1 > \mu_2$)

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah tempat di mana peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana keadaan sebenarnya di lapangan. Lokasi/ tempat penelitian dilakukan adalah di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Muhammadiyah Rambai Jl. Bagindo Talabiah Desa Rambai, Kec. Pariaman Selatan, Kota Pariaman. Waktu penelitiannya pada semester 1 bulan Agustus-September tahun pelajaran 2019/2020.

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan penelitian *eksperimen*. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2010).

Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design (nondesigns)* maksudnya adalah hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi) itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (variabel yang mempengaruhi). Bentuk *pre-experimental design* yang peneliti pilih yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2010).

Rancangan penelitian *one-group-pretest-posttest* ini menurut Suryasubrata meliputi langkah-langkah berikut ini; pertama dilakukan pengukuran atau tes awal, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran atau tes akhir untuk kedua kalinya (Suryasubrata, 2013). Bertitik tolak hal di atas peneliti memilih bentuk tersebut dikarenakan sebelum dilakukan perlakuan peneliti memberikan tes-tes yang mana bertujuan untuk membandingkan sebelum dilakukan perlakuan dengan sesudah dilakukan perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi tempat peneliti melakukan

penelitian di MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman kelas 5 berjumlah 25 Orang, laki-laki berjumlah 14 orang dan perempuan berjumlah 11 orang.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel penelitian mencerminkan dan menentukan seberapa jauh sampel tersebut bermanfaat dalam membuat kesimpulan penelitian. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu teknik *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Arikunto, 2013).

Teknik pengambilan sampel adalah dengan cara *total sampling* (pengambilan sampel secara keseluruhan) dengan syarat anggota populasi harus homogen, sehingga harus dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata. Setelah diuji maka sampelnya tergolong normal dan uji homogenitasnya memiliki variansi yang homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka sampel dalam penelitian di kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman berjumlah 25 orang.

Jenis data adalah data primer dan sekunder; Data primer adalah data yang diambil peneliti langsung dari sumbernya. Data penelitian dalam penelitian ini adalah data tentang hasil pengaruh model pembelajaran *role playing* berupa tes dan angket pretes dan postes. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak madrasah. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data nilai hasil ulangan harian peserta didik MIS Muhammadiyah Rambai tahun pelajaran 2019/2020.

Sedangkan sumber data pada penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman yang menjadi sampel penelitian.

Sumber data sekunder diperoleh dari pendidik kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes tulis hasil belajar, tes kinerja (*performance*) keterampilan berbicara, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik. Adapun dalam penelitian ini terdiri dari dua bentuk yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*, sedangkan *posttest* digunakan setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes tulis dan tes kinerja. Tes tulis digunakan untuk melihat pemahaman peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) sesuai dengan kisi-kisi proses pembelajaran. Tes kinerja yang dilakukan yaitu dengan memerankan naskah drama yang sudah ada secara berkelompok. Pembuatan naskah dan penilaian teman sejawat disiapkan oleh pendidik. Ketika penampilan drama, pendidik memberikan penilaian sedangkan teman sejawat juga memberikan penilaian kepada teman yang tampil.

Angket digunakan untuk mengetahui penerapan model *role playing* dan keterampilan berbicara peserta didik MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman pada pembelajaran tematik (Bahasa Indonesia dan IPA) angket yang dimaksud bertujuan untuk melihat sebelum dan setelah melakukan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *role playing*.

Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Bentuk dokumen yang diperlukan diantaranya; nilai ujian peserta didik, soal dan jawaban peserta didik, lembaran dialog peserta didik, foto-foto ketika melakukan penelitian dan lain-lain.

Teknik analisis data yaitu teknik yang diarahkan untuk menjawab rumusan masalah

dan menguji hipotesis. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik. Data diperoleh dari tes tulis dan tes kinerja aspek kebahasaan dan nonkebahasaan kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman sejalan dengan rancangan penelitian yang telah di kemukakan sebelumnya, maka untuk menganalisis data tersebut digunakan uji-t dan n-gain.

1. Uji-t

Langkah-langkah uji-t

- Menentukan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.
- Uji normalitas data
- Uji homogenitas data
- Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus;

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji hipotesis satu arah, kriteria H_0 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilihat pada daftar distribusi t dengan derajat kebebasan df atau db = $N - 1$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} \neq t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan df. = $N - 1$. Pada penelitian ini df/db = $25-1=24$ diperoleh harga kritik t pada tabel sebagai berikut: Pada taraf signifikansi 5 % : $t_{tabel} = 2,06$ Kriteria uji: Nilai signifikansi $< \alpha$ (0.05) atau nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 .

2. N-Gain

Menghitung skor Gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus menurut Archambault dalam Jurnal Rosdiana dkk yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Hasil skor N-Gain ternormalisasi dibagi dalam tiga kategori, sebagai berikut. Kriteria Gain Ternormalisasi

Persentase	Klasifikasi
$N\text{-Gain} > 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas V MIS Muhammadiyah Rambai kota Pariaman, maka diperoleh hasil belajar tematik terpadu peserta didik. Sebelumnya peserta didik diberikan *pretest* (tes awal) berkaitan materi yang sudah dipelajarinya sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran *role playing*/ bermain peran.

1. Uji T

a. (Tes Tulis)

- Menentukan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Nilai rata-rata antara *pretest* dengan rata-rata 53,76 dan *posttest* rata-rata 69,12.

- Uji Normalitas Data

Data dikatakan normal apabila $Lo < Lt_{tabel}$. *Pretest* didapatkan $Lo = 0,1129 < 0,173$, dan *posttest* didapatkan $0,1314 < 0,173$, maka data berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan 95%.

- Uji Homogenitas Data

Varians (F) nilai *pretest* didapatkan 161,04 sedangkan *posttest* 127,99. Maka hasil F adalah 1,258. Data dari tabel F dengan taraf kepercayaan 95% atau $\alpha = 0,05$ (df(n1)=2, dan df(n2)=23), diperoleh harga $F_{tabel} = 3,42$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1,258 < 3,42), maka kelompok data mempunyai variansi yang homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa data memiliki variansi yang homogen.

- Uji-T dan Hipotesis

Standar Deviasi tes tulis didapatkan 20,38. Dengan demikian didapatkan nilai Uji T_{hitung} Tes Tulis adalah Nilai $t_{hitung} = 2,69$, t_{tabel} pada signifikansi α 5% df = $N-1$ yaitu $25-1 = 24$ adalah 2,06 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,69 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a . Dengan begitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}

Setelah melakukan analisis data dan dilakukan pengujian hipotesis

dengan uji-t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $2,69 > 2,06$. Dengan begitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Berdasarkan demikian dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya keterampilan berbicara pembelajaran tematik terpadu menggunakan *role playing* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.

b. Tes Kinerja (Aspek kebahasaan)

- 1) Menentukan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Nilai rata-rata antara *pretest* dengan rata-rata 63,6 dan *posttest* rata-rata 80.

- 2) Uji Normalitas Data

Data dikatakan normal apabila $Lo < Ltabel$. *Pretest* didapatkan $Lo = 0,1469 < 0,173$, dan *posttest* didapatkan $0,1436 < 0,173$, maka data berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan 95%.

- 3) Uji Homogenitas Data

Varians (F) nilai *pretest* didapatkan 346,25 sedangkan *posttest* 231,75. Maka hasil F adalah 1,49 Data dari tabel F dengan taraf kepercayaan 95% atau $\alpha = 0,05$ ($df(n1)=2$, dan $df(n2)=23$), diperoleh harga $F_{tabel} = 3,42$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,49 < 3,42$), maka kelompok data mempunyai variansi yang homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa data memiliki variansi yang homogen.

- 4) Uji-T dan Hipotesis

Standar Deviasi tes kinerja aspek kebahasaan didapatkan 17. Dengan demikian didapatkan nilai Uji T_{hitung} Tes Kinerja Aspek Kebahasaan adalah Nilai $t_{hitung} = 3,45$ t_{tabel} pada signifikansi $\alpha 5\%$ $df = N-1$ yaitu $25-1 = 24$ adalah 2,06

karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,45 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a .

Berdasarkan hipotesis diatas bahwa keterampilan berbicara pada aspek kebahasaan dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Dengan demikian dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya keterampilan berbicara pembelajaran tematik terpadu menggunakan *role playing* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.

c. Tes Kinerja (Aspek Nonkebahasaan)

- 1) Menentukan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Nilai rata-rata antara *pretest* dengan rata-rata 59 dan *posttest* rata-rata 76.

- 2) Uji Normalitas Data

Data dikatakan normal apabila $Lo < Ltabel$. *Pretest* didapatkan $Lo = 0,129 < 0,173$, dan *posttest* didapatkan $0,1314 < 0,173$, maka data berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan 95%.

- 3) Uji Homogenitas Data

Varians (F) nilai *pretest* didapatkan 381,71 sedangkan *posttest* 138,66. Maka hasil F adalah 2,75 Data dari tabel F dengan taraf kepercayaan 95% atau $\alpha = 0,05$ ($df(n1)=2$, dan $df(n2)=23$), diperoleh harga $F_{tabel} = 2,75$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($2,75 < 3,42$), maka kelompok data mempunyai variansi yang homogen. Jadi dapat disimpulkan

bahwa data memiliki variansi yang homogen.

4) Uji-T dan Hipotesis

Standar Deviasi tes kinerja aspek nonkebahasaan didapatkan 16,13. Dengan demikian didapatkan nilai Uji T_{hitung} Tes Kinerja Aspek Kebahasaan adalah Nilai $t_{hitung} = 3,57$ t_{tabel} pada signifikansi $\alpha 5\%$ $df = N-1$ yaitu $25-1 = 24$ adalah 2,06 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,57 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a , artinya Berdasarkan hipotesis diatas bahwa keterampilan berbicara pada aspek nonkebahasaan dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Dengan demikian dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya keterampilan berbicara pembelajaran tematik terpadu menggunakan *role playing* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik terpadu kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.

2. N-Gain

a. Tes Tulis

N-Gain tes tulis adalah 33,22, Perhitungan N-gain dari hasil pretest posttest terdapat N-gain sebesar 33,22. Jadi, kriteria perhitungan N-gain terletak pada rentang $30 \leq \text{N-Gain} \leq 70$ dengan kriteria sedang. Hal ini membuktikan adanya perubahan yang terjadi pada hasil belajar kognitif (pengetahuan) peserta didik setelah dilakukan perlakuan (*treatment*).

b. Tes Kinerja

1) Aspek Kebahasaan

N-Gain tes kinerja aspek kebahasaan adalah 44,97 Perhitungan N-gain dari hasil pretest posttest didapatkan persentase N-gain sebesar 44,97. Jadi, kriteria perhitungan N-Gain terletak pada rentang $30 \leq \text{N-Gain} \leq 70$ dengan kriteria sedang. Persentase N-gain yang diperoleh adalah 44,97, terletak ada kriteria sedang. Hal ini membuktikan bahwa terjadinya perubahan aspek kebahasaan dibuktikan dengan hasil N-gain tersebut.

2) Aspek Nonkebahasaan

N-Gain tes kinerja aspek nonkebahasaan adalah 41,49. Perhitungan N-gain dari hasil pretest posttest didapatkan persentase N-gain sebesar 41,49. Jadi, kriteria perhitungan N-Gain terletak pada rentang $30 \leq \text{N-Gain} \leq 70$ dengan kriteria sedang.

Hasil Uji T dan Uji N-Gain

No	Aspek Tes	Uji T	Uji N-Gain	Kriteria
1.	Tes Tulis	2,69	33,22	Sedang
2.	Tes Kinerja Keterampilan Berbicara (Aspek Kebahasaan)	3,45	44,97	Sedang
3.	Tes Kinerja Keterampilan Berbicara (Aspek Nonkebahasaan)	3,57	41,49	Sedang

Setelah dilakukannya penelitian didapatkan adanya pengaruh model *role playing* menggunakan analisis Uji t didapatkan

nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sedangkan uji N-Gain didapatkan skor beda/perbandingannya termasuk kategori sedang, yang mana intervalnya $30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil sebagai berikut;

1. Hasil Belajar

Hasil belajar menggunakan tes tulis didapatkan rata-rata *pretest* adalah 53,76 dan rata-rata *posttest* adalah 69,12. Diperoleh $t_{hitung} = 2,69$ dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% db 24 adalah 2,06 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,69 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a . Sedangkan pada pengujian N-Gain, tes tulis hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan persentase 33,22, N-Gain terletak pada rentang $30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$ dengan kriteria klasifikasi sedang.

2. Keterampilan Berbicara

a. Aspek kebahasaan

Keterampilan berbicara menggunakan tes kinerja. Tes kinerja aspek kebahasaan didapatkan rata-rata *pretest* adalah 63,6 dan rata-rata *posttest* 80. Diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,45 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a . Sedangkan N-Gain Pada tes kinerja aspek didapatkan persentase 44,97

b. Aspek Nonkebahasaan

Keterampilan berbicara menggunakan tes kinerja. Tes kinerja aspek nonkebahasaan didapatkan rata-rata *pretest* adalah 59 dan rata-rata *posttest* adalah 76. Hasil nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,57 > 2,06$) maka hipotesis H_0 ditolak dan terima H_a . Sedangkan N-Gain dan tes kinerja aspek nonkebahasaan didapatkan persentase 41,49. Pada perhitungan keseluruhan N-Gain terletak pada rentang $30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$ dengan kriteria klasifikasi sedang.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, Isah dan Hodijah. 2007. *Kemampuan Berbahasa Indonesia di SD*. Bandung: UPI Press.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryadi dan Zamzami. 2000. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi)
- Istirani. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Mendikbud. 2014 *Press Workshop: Implementasi Kurikulum 2013*. Banten: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2016 *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori Praktek dan Penilaian)*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2013. *168 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyarti, Lina dkk. 2018. *Pembelajaran Abad 21 (Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar)*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sumadi, Suryasubrata. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Tarigan, Henry Guntur. 2007. *Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahid, Abdul Hamid dan Rizka Afkarina Karimah. 2018. *Integrasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan Model Creative Problem Solving*. Porbolingo: Jurnal Program Studi PGM