

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 1 Februari 2024 hingga 6 Februari 2024, dengan fokus pada pengajaran bahasa Indonesia (Tematik) mengenai cerita fiksi di kelas IV B MIN 4 Banjar. Sebelum memulai proses pengajaran, peneliti melakukan persiapan yang meliputi penyusunan materi ajar, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Penelitian terdiri dari enam pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk melakukan *pretest* guna menilai keterampilan berbicara siswa sebelum menerapkan metode *role playing*. Pertemuan dua hingga lima dijadwalkan untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Sedangkan, pertemuan terakhir, yaitu *posttest*, bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Jadwal rinci pelaksanaan pembelajaran di kelas IV B MIN 4 Banjar dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Jam Ke	Kegiatan
1	Kamis, 1 Februari 2024	1 dan 2	<i>Pretest</i>
2	Jum'at, 2 Februari 2024	1 dan 2	Pembelajaran dengan menerapkan metode <i>role playing</i>

3	Sabtu, 3 Februari 2024	1 dan 2	Pembelajaran dengan menerapkan metode <i>role playing</i>
4	Senin, 5 Februari 2024	3 dan 4	Pembelajaran dengan menerapkan metode <i>role playing</i>
5	Selasa, 6 Februari 2024	1 dan 2	Pembelajaran dengan menerapkan metode <i>role playing</i>
6	Rabu, 7 Februari 2024	3 dan 4	<i>Posttest</i>

2. Analisis Data Hasil Penelitian

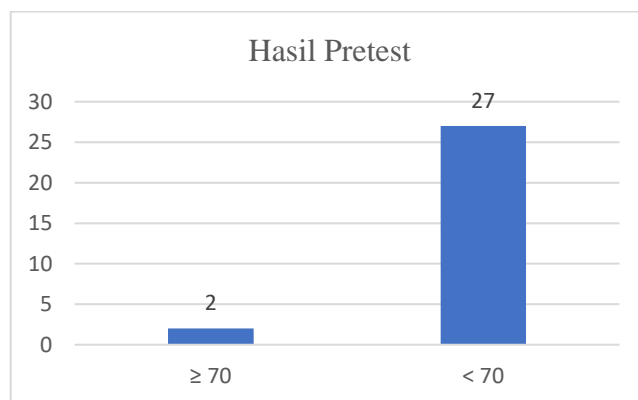
a. Analisis Deskriptif Analisis

1) Hasil *Pretest*

Tabel 4. 2 Hasil *Pretest*

<i>Pretest</i>	
Jumlah Sampel	29
Total Nilai	1738
Mean	59,93
Media	61
Modus	57
Std. Deviasi	5,904
Minimum	50
Maksimum	71

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel adalah 29 dengan total nilai 1738, mean 59,64, median 61, modus 57, standar deviasi 5,904, nilai minimum 50, dan nilai maksimum 71.



Gambar 4. 1 Grafik Hasil Pretest

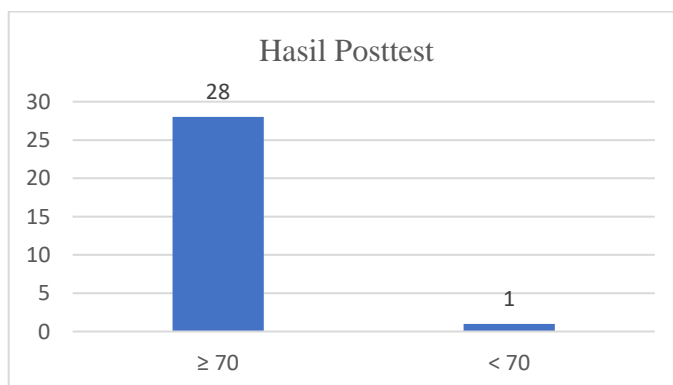
Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 27 siswa kategori tidak tuntas dengan nilai < 70 dan sebanyak 2 siswa yang memiliki nilai ≥ 70 dengan kategori belum tuntas.

2) Hasil Posttest

Tabel 4. 3 Hasil Posttest

<i>Posttest</i>	
Jumlah Sampel	29
Total Nilai	2428
Mean	83,72
Median	86
Modus	86
Std. Deviasi	7,299
Minimum	64
Maksimum	96

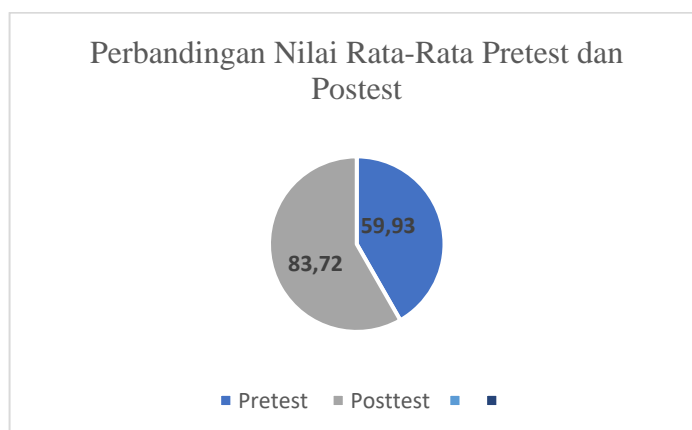
Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel adalah 29 dengan total nilai 2428, mean 83,72, median 86, modus 86, standar deviasi 7,299, nilai minimum 64, dan nilai maksimum 96.



Gambar 4. 2 Grafik Hasil Posttest

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 28 siswa kategori tuntas dengan nilai ≥ 70 dan sebanyak 1 siswa yang memiliki nilai < 70 dengan kategori belum tuntas.

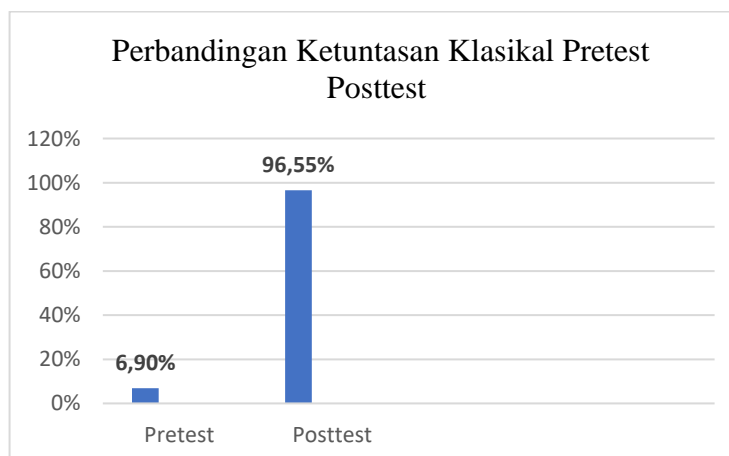
3) Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest



Gambar 4. 3 Diagram Perbandingan Nilai rata-rata Pretest dan Posttest

Gambar diagram tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar daripada *pretest* dengan selisih nilai 23,8. Berikut juga disajikan diagram perbandingan ketuntasan hasil *pretest* dan *posttest*.

4) Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Pretest dan Posttest



Gambar 4. 4 Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Pretest dan Posttest

Grafik tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Pada persentase ketuntasan hasil *posttest* memiliki angka sebesar 96,55% dengan kategori tuntas secara klasikal sedangkan *pretest* dengan persentase 6,90% dikatakan belum tuntas secara klasikal.

b. Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro Wilk* dikarenakan sampel data yang berjumlah 29 (< 50) dengan ketentuan jika nilai sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig. $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berikut ini hasil uji normalitas data nilai *pretest* dan *posttest* dengan bantuan program SPSS 25.

Tabel 4. 4 Uji Normalitas

Hasil	Shapiro-Wilk			Ket.
	Statistic	df	Sig.	
<i>Pretest</i>	0,937	29	0,084	Normal
<i>Posttest</i>	0,941	29	0,104	Normal

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Sig. pada hasil *pretest* yaitu $0,084 > 0,05$ dan untuk hasil *posttest* yaitu $0,104 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan metode *Levene Statistic* dengan ketentuan jika nilai Sig. $> 0,05$ maka data memiliki varians homogen dan jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data memiliki varians tidak homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas data nilai *pretest* dan *posttest* dengan bantuan program SPSS 25.

Tabel 4. 5 Uji Homogenitas

Levene Statistic	Df1	df2	Sig.	Ket.
0,770	1	56	0,384	Homogen

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai Sig. $0,384 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varian homogen.

d. Uji Paired Sample T-test

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi adalah

1. Jika nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 4. 6 Uji Paired Sample T-Test

	T	df	Sing. (2-tailed)
Pretest posttest	-23,083	28	0,000

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan metode *role playing* dan setelah menggunakan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV MIN 4 Banjar.

B. Pembahasan

1. Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Min 4 Banjar Sebelum Diterapkan Metode *Role Playing*

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi dengan guru wali kelas IV B selaku guru Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian Gina Mariani yaitu melakukan observasi dengan wali kelas.⁵⁰ Pada observasi tersebut peneliti diajak untuk melihat proses pembelajaran di kelas. Metode yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode ceramah, sehingga pembelajaran kurang efektif dan cenderung membosankan karena pendekatannya yang berpusat pada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Kemampuan guru yang kurang dalam menggunakan metode-metode yang inovatif, membuat siswa kurang tertarik dan bersemangat dalam proses

⁵⁰ Gina Mariani, "Penggunaan Media Origami dan Papercraft terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin" (Banjarmasin: UIN Antasari, 2023): hal. 68-69.

pembelajaran. Penggunaan metode yang kurang tepat tidak memperjelas isi pesan bahkan akan membingungkan siswa. Siswa akan mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang mereka anggap menarik.

Guru sebagai fasilitator tidak hanya merencanakan pembelajaran tetapi juga mengembangkan keahlian dan metode baru untuk membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Guru hendaknya tidak hanya berfokus pada satu aspek pembelajaran tetapi juga pada setiap aspek, karena keterampilan satu aspek akan mendukung keterampilan aspek lainnya. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara.⁵¹

Pelaksanaan *pretest* dilaksanakan pada 1 Februari 2024, pada pembelajaran guru membuka dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan pendahuluan, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain. Pada langkah terakhir, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan role playing yang dilakukan bersama siswa. Terlihat pada pelaksanaan *pretest* siswa kurang aktif dalam berbicara dan tidak percaya diri untuk tampil maju ke depan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui nilai rata-rata *pretest* adalah 93,10 % dengan jumlah siswa 29 orang. Adapun siswa yang memiliki

⁵¹ Nasyatul Aisyah, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa," *DIADIK :Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* Vol. 11 No. 1 (2021): hal. 11

nilai tuntas (≥ 70) adalah 2 orang dengan persentase 6,90 % sehingga disebut tidak tuntas secara klasikal. Kesimpulan yang didapatkan peneliti pada pelaksanaan *pretest* yaitu siswa kurang aktif dalam berbicara.

2. Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI MIN 4 Banjar Sesudah Diterapkan Metode *Role Playing*

Pembelajaran dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dimulai dari tanggal 1 Februari 2024 sampai pada 6 Februari 2024 dengan peneliti yang berperan langsung sebagai guru. Dalam penelitian ini menerapkan metode *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mengajar siswa dengan metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan siswa untuk memerankan watak-watak yang digambarkan ke dalam karya sastra. Dengan demikian siswa diharapkan mampu menghayati tokoh yang sedang diperankannya.⁵² Melalui bermain peran atau *role playing* dalam pembelajaran, siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.⁵³

⁵² Lutvi Anggi Prayoga dan Asri Susetyo Rukmi. "Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 2 No. 1 (2014): hal. 3

⁵³ M Saddhono, Kundharu dan St. Y. Slamet. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati: hal.180-181

Menurut Roestiyah, metode *role playing* adalah salah satu metode pengajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Dalam metode ini, terjadi interaksi antara dua atau lebih individu yang berpartisipasi. Mereka saling bertukar pengalaman, informasi, dan bersama-sama memecahkan masalah. Semua peserta aktif dalam proses ini, tidak hanya sebagai pendengar pasif.⁵⁴ Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menciptakan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang unik, sehingga membentuk siswa untuk berpikir lebih kreatif dan aktif.⁵⁵

Setiap pertemuan pembelajaran guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan pendahuluan, guru memberikan materi kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain. Pada langkah terakhir, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa.

Sebagaimana hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah diisi observer yang menunjukkan persentase 100 % pada pertemuan 1,3,4,6. Adapun pertemuan 2 nilai persentasenya adalah 94 % karena guru tidak

⁵⁴ Siti Chadijah, "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* Vol. 4 No.2 (2023): hal. 165

⁵⁵ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya," *Jurnal Ilmiah* Vol. 1 No.1 (2016): hal.113

memeriksa kehadiran dan pertemuan 5 nilai persentasenya adalah 98 % karena guru hanya menyebutkan beberapa tujuan pembelajaran. Dokumentasi saat penggunaan metode *role playing* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.5 Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*

Melalui metode ini, siswa secara aktif terlibat dalam percakapan dan kegiatan dramatisasi yang berpotensi meningkatkan minat belajar siswa.⁵⁶ Keuntungan dari pendekatan ini adalah memastikan partisipasi aktif dari semua siswa serta memberikan kesempatan yang merata bagi siswa untuk mengekspresikan kemampuan kolaboratif, sambil menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik melalui aktivitas permainan. Oleh karena itu, metode permainan peran memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan

⁵⁶ Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryarini, "Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3 No. 1 (2019): hal.73

berbahasa, terutama dalam aspek keterampilan berbicara.⁵⁷ Model pembelajaran *role playing* ini juga dapat menumbuhkan keaktifan serta memberikan kesempatan belajar dalam memperoleh informasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa.⁵⁸

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai rata-rata *posttest* adalah 83,72 dengan jumlah siswa 29 orang. Adapun siswa yang memiliki nilai tuntas (≥ 70) adalah 28 siswa dengan persentase 96,55 % dan siswa yang memiliki nilai (<70) adalah 1 siswa dengan persentase 6,90% karena siswa tersebut masih terbata-bata dalam berbicara. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan tuntas secara klasikal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*.

Kesimpulan yang didapatkan peneliti pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* adalah siswa lebih aktif dalam berbicara, berekspresi dan percaya diri ketika maju ke depan. Belajar dengan memainkan peran juga dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran, karena siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan ceramah dari guru. Melalui metode ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berinteraksi dalam tanya jawab dengan guru maupun teman sekelas.

⁵⁷ Kardianti, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pontianak Barat." *JPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 8 No. (2019): hal. 3

⁵⁸ Anak Agung Istri Kristiana Dewi, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio visual," *Mimbar ilmu* Vol. 25 No. 3 (2020): hal 451

3. Perbedaan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Role Playing

Metode *role playing* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi meningkatnya keterampilan berbicara siswa yang terbukti dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,64 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,72 selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 23,76. Dapat diketahui bahwa selisih nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

Berdasarkan perhitungan SPSS, dalam uji normalitas hasil *pretest* $0,084 > 0,05$ dan untuk hasil *posttest* yaitu $0,104 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Sig. $0,384 > 0,05$, yang disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen. Jika kedua data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji *paired sample T-test* yang diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, terdapat perbedaan antara tidak menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIN 4 Banjar. Hal yang menyebabkan penggunaan metode *role playing* mendapatkan hasil yang baik dikarenakan penggunaan metode ini membawa siswa lebih aktif dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Ma'rufah Rohmanurmeta bahwa pengalaman positif dalam *role playing* adalah dapat meningkat rasa percaya diri dalam menyampaikan ide dan pendapat.⁵⁹ Dengan memiliki rasa percaya diri yang kuat, siswa akan mampu mengendalikan diri untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Hal ini ditunjukkan melalui beberapa tindakan dalam lingkungan belajar, seperti kemampuan beradaptasi dengan lingkungan dan suasana baru, kemampuan berbicara dengan baik, serta kemampuan menghadapi masalah dengan baik tanpa rasa ragu dan takut pada diri sendiri.

⁵⁹ Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar," *Bahastra* Vol.37 No.1 (2017): hal. 3