

PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR INPRES KUANINO 3 KOTA KUPANG

Eflin Poy¹, Kristina E. Noya Nahak², Heryon Bernard Mbuik³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa

Email: eflinpoy@gmail.com

Abstrak: Eflin Poy 2024 Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV Di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Citra Bangsa. Pembimbing: Krisina E. Noya Nahak, S.Pd., M.Pd & Heryon Bernard Mbuik, S.PAK., M.Pd. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia untuk menguasai ilmu dan teknologi. Ruang lingkup pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek, salah satunya yaitu berbicara. Akan tetapi masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan berbicara yang baik karena terdapat faktor penghambat, seperti: guru masih menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu peneliti menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang. Jenis penelitian menggunakan metode *Pre experimental design* dengan pola *onegroup pre-test post-test*, dengan jumlah sampel 30 siswa serta teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes lisan dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pre test dan proses menggunakan uji hipotesis adalah $85,10 > 56,20$ dengan selisih 28.5. Lebih lanjut melalui pengujian hipotesis (*independent samples test*) menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) Uji t-test for equality of means sebesar $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang.

Kata Kunci: Kemampuan, Metode Role Playing, Media Gambar Seri,, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract: Eflin Poy 2024 *The Influence of the Role Playing Method Assisted with Series Image Media on the Speaking Ability of Class IV Students at SD Inpres Kuanino 3, Kupang City. Primary School Teacher Education Study Program Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Citra Bangsa University. Supervisor: Krisina E. Noya Nahak, S.Pd., M.Pd & Heryon Bernard Mbuik, S.PAK., M.Pd. Indonesian language subjects are one of the sciences that have an important role in human life in mastering science and technology. The scope of Indonesian language lessons includes four aspects, one of which is speaking. However, there are still many students who do not have good speaking skills because there are inhibiting factors, such as: teachers still use conventional methods and do not use learning media. Therefore, researchers used the role playing method assisted by series of picture media to improve students' speaking skills. The aim of this research was to determine the effect of using the role playing method assisted by series of picture media on the speaking skills of class IV*

students at SD Inpres Kuanino 3, Kupang City. This type of research uses the pre-experimental design method with a one-group pre-test post-test pattern, with a sample size of 30 students and data collection techniques using observation, oral tests and documentation. Data were analyzed using hypothesis testing and t-test. The research results show that the average of the pre-test and the process using hypothesis testing is $85.10 > 56.20$ with a difference of 28.5. Furthermore, through hypothesis testing (independent samples test) it shows that the sig value (2-tailed) t-test for equality of means is $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence from the use of the role playing method assisted by the amber series media on the speaking abilities of class IV students at SD Inpres Kuanino 3 Kupang City.

Keywords: Ability, Role Playing Media, Series Image Media, Elementary School Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yaitu dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tepat, baik dan bermutu dapat mempengaruhi kualitas dari sebuah pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan dalam menjalani kehidupan. Ada banyak keterampilan yang harus dimiliki peserta didik salah satunya ketrampilan berbicara dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar Afifah (2014:2). Menurut Cahyani (2019:18) ruang lingkup pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut memiliki hubungan yang sangat penting dengan keberhasilan peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Keterampilan berbicara mempunyai peran penting dalam pendidikan untuk perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Begitupun pentingnya keterampilan membaca bagi seorang anak untuk mempelajarinya. Keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian agar siswa mampu berkomunikasi untuk menyampaikan keinginannya kepada orang lain secara baik dan benar. Keterampilan berbicara sangat penting untuk di tingkatan dalam praktik di sekolah, terutama tingkat dasar. Hal tersebut dikarenakan berbicara merupakan keterampilan yang paling mendasar untuk jenjang sekolah dasar. Keterampilan berbicara siswa perlu ditingkatkan dengan cara melatih siswa untuk berbicara di depan teman sekelasnya.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Salah satu metode yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek berbicara yaitu metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Metode *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan. Media gambar seri adalah kumpulan dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang menarik yang disusun secara acak, atau berurut untuk dijadikan sebuah cerita. Media gambar seri merupakan jenis media visual atau hanya mempunyai unsur gambar. Basuki (2016:28) media gambar seri dalam proses pembelajaran dapat berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi, membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal yang abstrak, dan mengembangkan kreatifitas siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media gambar seri ini mempunyai nilai tambah yakni dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam berbicara. Hal seperti ini dapat menambah pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik dan meningkatkan rasa empati dalam belajar

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *PreExperimental design* Desain eksperimen ini menggunakan pola *onegroup pre-test post-test*. Dalam penelitian

ini Peneliti melakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan *pre test* dan sesudah perlakuan *post-test*.

Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pre-test post-test dapat dilihat pada tabel :

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sugiyono (2017:74)

Keterangan :

O₁ = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

X = Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan

O₂ = Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan

B. Lokasi penelitian.

Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini $\pm$ 6 bulan dimulai dari bulan Januari 2024 sampai bulan Juni 2024, dengan melakukan observasi lapangan. Acuan waktu dapat saja berubah sesuai dengan kebutuhan lapangan, dan bisa terjadi beberapa tahapan, bisa cepat bisa pula lambat dan lebih lama dari waktu yang direncanakan, sesuai dengan keadaan dan kondisi responden atau peneliti.

C. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi lapangan. Dalam hal ini menggunakan teknik tes dan dokumentasi untuk kedua variabel yaitu: pengaruh *role playing* berbantuan media gambar dan kemampuan berbicara.

1) Tes Lisan

Tes merupakan alat atau langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk mengetahui sekaligus mengukur kemampuann berbicara siswa dengan cara dan aturan yang ditentukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan lisan . Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan dimana peneliti tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi sebagai pengamat dalam proses pembelajaran di kelas. Observasi ini dilakukan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing*, kemudian hasil observasi dicatat,

dianalisis, dan disimpulkan yang kemudian hasil observasi dijadikan latar belakang dalam penelitian ini.

2) Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan dimana peneliti tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi sebagai pengamat dalam proses pembelajaran di kelas. Observasi ini dilakukan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing*, kemudian hasil observasi dicatat, dianalisis, dan disimpulkan yang kemudian hasil observasi dijadikan latar belakang dalam penelitian ini.

3) Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dan informasi. Dalam proses wawancara, peneliti akan mengajukan pertanyaan kepada responden.

4) Dokumentasi (*documentation*)

Teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data selama proses penelitian, data-data yang dimaksud seperti perangkat pembelajaran, raport dan juga data nilai siswa berupa hasil tes untuk melihat tingkat prestasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

D. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dengan metode chi-kuadrat digunakan rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Sugiyono (2017:107)

Keterangan :

χ^2 = chi-kuadrat

f_o = frekuensi yang di observasi.

f_h = Frekuensi yang diharapkan

hipotesis diterima atau ditolak perlu membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} dengan

ketentuan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka H_0 diterima dan jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menghitung statistik varians melalui perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil antara kedua kelompok kelas sampel. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$f_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima berarti data tersebut homogen, jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak berarti data tersebut tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian. Hasil data diperoleh dan dianalisis untuk mengamati ada atau tidaknya pengaruh model *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

(Sugiyono 2017:88)

4. Uji Test

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan data datanya berdistribusi normal dan homogen maka penelitian melakukan uji tes untuk melihat pengaruh model *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang, maka data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$\frac{\overline{x_1}}{\sqrt{n_1}} - \frac{\overline{x_2}}{\sqrt{n_2}}$$

(Sugiyono 2017:179)

Keterangan :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

T = Korelasi antar dua sampel x_1 = rata-rata sampel 1 x_2 = rata-rata sampel 2

S1 = simpangan baku sampel 1

S2 = simpangan baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini berupa *pre test* dan *post test* dari siswa kelas IV dengan jumlah siswa 30 orang yang dalam pembelajarannya terdapat perlakuan yang berbeda yaitu pembelajaran sebelum menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri dan sesudah menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Data yang diperoleh dari penelitian di SD Inpres Kuanino 3 tersebut kemudian diolah untuk mengetahui nilai mean, median dan modus. Penyajian menggunakan grafik batang, dan tabel dengan tujuan agar data mudah untuk dipahami serta memperjelas makna dari data tersebut.

1. Hasil Kemampuan Berbicara *Pre test Dan Post test*

Perolehan hasil *pre test* dan *post test* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1. Hasil Pre test Dan Post test

Statistics			
		Pre Test	Post Test
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		56.20	85.10
Median		55.00	85.00
Mode		54	84
Variance		53.821	39.403
Range		32	30
Minimum		43	70
Maximum		75	100
Sum		1686	2553

Sumber: SPSS 16.0 for Windows Tahun 2024

Berdasarkan tabel 4.1 di atas sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa maka siswa diberi *pre test* menggunakan tes lisan dengan nilai rata-rata *pre test* sebesar 56,20 setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa diajarkan dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri, kemudian pada ahir pertemuan siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *post test* sebesar 85,10.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Pre Test*Pre Test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 43	1	3.3	3.3	3.3
45	2	6.7	6.7	10.0
47	1	3.3	3.3	13.3
50	2	6.7	6.7	20.0
52	3	10.0	10.0	30.0
54	6	20.0	20.0	50.0
56	3	10.0	10.0	60.0
59	3	16.7	16.7	76.7
61	2	6.7	6.7	83.3
63	1	3.3	3.3	86.7
65	1	3.3	3.3	90.0
68	1	3.3	3.3	93.3
70	1	3.3	3.3	96.7
75	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.00 Tahun 2024

Data hasil belajar *pre test* di atas, terdapat 2 siswa yang memenuhi KKM minimal 70, dan terdapat 28 siswa yang tidak memenuhi KKM yaitu terdapat nilai di bawah 70 sebanyak 28 siswa.

Tabel 4.3 Distrubusi Frekuensi *Post Test*

Post Test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	3.3	3.3	3.3
	75	1	3.3	3.3	6.7
	77	1	3.3	3.3	10.0
	79	3	10.0	10.0	20.0
	81	3	10.0	10.0	30.0
	82	1	3.3	3.3	33.3
	84	5	16.7	16.7	50.0
	86	4	13.3	13.3	63.3
	88	3	10.0	10.0	73.3
	90	4	13.3	13.3	86.7
	93	2	6.7	6.7	93.3
	95	1	3.3	3.3	96.7
	100	1	3.3	3.3	100.0
Tota	l	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan *pre test* dan *post test*. Sebelum diberi perlakuan nilai hasil *pre test* terdapat 2 dari 30 siswa yang memenuhi nilai KKM, selanjutnya diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri dengan nilai hasil *post test* semua siswa memenuhi nilai KKM yaitu 70. Hasil kemampuan berbicara yang meningkat didukung dengan hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran menunjukan bahwa siswa lebih aktif, fokus dan terampil saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Hal ini menunjukan bahwa penelti sudah sudah menggunakan metode *role playing* berbantuan

media gambar seri dengan baik karena semua aspek sudah dilaksanakan sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh metode *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa.

1. Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kemampuan Pre Test	.118	30	.200*	.966	30	.442
Berbicara Post Test	.097	30	.200*	.988	30	.978

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.00 Tahun 2024

Hasil uji normalitas pada tabel test of normality di atas, diketahui nilai signifikansi (sig) variabel hasil kemampuan berbicara siswa *pre test* dan *post test* menunjukkan nilai sig > 0,05, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berbicara	Based on Mean	.445	1	58	.507
	Based on Median	.378	1	58	.541
	Based on Median and with adjusted df	.378	1	55.420	.541
	Based on trimmed mean	.393	1	58	.533

Sumber : Hasil Analisis SPSS 16.00 Tahun 2024

Berdasarkan hasil uji homogenitas *test of homogeneity of varianves* di atas , data hasil kemampuan berbicara *pre test dan post test* sebesar 0,507 dimana nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa *pre test dan post test* adalah sama atau homogen

c. Uji Hipotesis

Tabel 4.6 Nilai rata-rata *pre test dan post test*

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Berbicara	Pre Tes	30	56.20	7.336	1.339
	Post Test	30	85.10	6.277	1.146

Tabel 4.7 Hasil uji T-Test

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Kemampuan Berbicara	.445	.507	-16.394	58	.000	-28.900	1.763	-32.429	-25.371	
Equal variances assumed										
Equal variances not assumed			-16.394	56.645	.000	-28.900	1.763	-32.430	-25.370	

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, terdapat perbedaan pada nilai *pre test* dan *post test* kemampuan berbicara, dimana nilai *pre test* menunjukkan nilai rata-rata 56,20 dan

nilai *post test* menunjukkan nilai rata-rata 85,10, maka selisih antara nilai *pre test* dan *post test* adalah 28,9 sehingga dapat dikatakan nilai *post test* lebih tinggi dari pada nilai *pre test*. Setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Samples Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil kemampuan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri.

Berdasarkan tabel 4.7 di atas diperoleh nilai *sig*, pada kedua tes dengan nilai *signifikansi* (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga hasil tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) mengalami perubahan yang *signifikansi* (berarti), maka H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang

Pembahasan dan Hasil Penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV di SD Inpres Kuanino 3. Hasil penelitian ini didapatkan melalui beberapa analisis yang dapat menunjukkan nilai kemampuan berbicara peserta didik dari *pre test* dan *post test*. Hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 16 data hasil kemampuan berbicara yang diuji dengan *shapiro-wilk* sebesar 0,978 yang menunjukkan taraf signifikan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian semua data berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas data menggunakan SPSS 16 diperoleh sebesar 0,507 yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian yang sama atau homogenitas terpenuhi.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berbicara *pre test* dan *post test* berbeda karena adanya perbedaan perlakuan. Pada *pre test* diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional, pada *post test* menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Nilai rata-rata pada *pre test* yaitu 56,20 dan nilai rata-rata *post test* yaitu 85,10 Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan berbicara *post test* lebih tinggi dari hasil kemampuan berbicara *pre test*.

Pada uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t dilakukan dengan SPSS versi 16 dengan menggunakan *independent samples test*, diperoleh nilai *sig*.(2-tailed) yang lebih kecil dari nilai α . Sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Setelah diberikan perlakuan berbeda pada proses

pembelajaran yaitu sebelum menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri dan sesudah menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri, kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil kemampuan berbicara. Untuk uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 16 dengan menggunakan *Independent samples test*, diperoleh nilai sig (2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,00 artinya H_0 ditolak atau H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini di terima yaitu terdapat pengaruh metode *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang.

Selain itu, hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh DP Lestari, (2021) dengan judul Pengaruh model *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada kelas IV SD Surodadi 3 Candimulyo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbantuan boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD Surodado 3 Candimulyo hal ini diperkuat dengan uji hipotesis yaitu (2tailed) $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas, ternyata terbukti bawa penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar seri berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, kemampuan berbicara setelah penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri baik dari sebelum penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Hal ini diketahui dari hasil nilai kemampuan berbicara siswa pada *pre test* dan *post test* yaitu setelah menggunakan *role playing* berbantuan media gambar seri, hasil belajar kemampuan berbicara lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan *role playing* berbantuan media gambar seri, dapat dilihat dari nilai kemampuan berbicara. Hasil penelitian ini memberikan impikasi bahwa penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri memberikan kontribusi yang positif terhadap dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Inpres kuanino 3 kota kupang oleh karena itu penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri dapat dijadikan satu alternatif pembelajaran kreatif dan inovatif dalam upaya peningkatan mutu penndidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *post test* yang menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri

pada kelas lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre test* kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Hal juga dapat dibuktikan dengan hasil analisis yang menunjukkan bahawa nilai *post test* yaitu sebesar 85,10 lebih tinggi dari nilai *pre test* yaitu sebesar 56,20 Hasil diperkuat lagi dengan pengolahan data menggunakan uji hipotesis dan uji t-test yang dilakukan pada nilai *post test* dengan menggunakan bantuan SPSS.16.0 yang menghasilkan *Independent Samples Tests* diperoleh nilai sig.(2-tailed) uji *t-test for Equality of Means* sebesar 0,000 maka nilai signifikansi media $< 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi siswa
Siswa diharapkan untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan.
2. Bagi Guru
Metode *role playing* berbantuan media gambar seri dapat guru gunakan dalam pembelajaran untuk bisa meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Guru juga diharapkan untuk mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
3. Bagi Pihak Sekolah
Pihak sekolah diharapkan bisa membantu guru-guru untuk berinovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan media gambar seri untuk dapat membantu peningkatan mutu pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman. 2017. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Depok. AR- RUZZ MEDIA
- Afifah, Nurul. 2014. *Problematika Pendidikan di Indonesia*. Jakarta : Raja Perindo Ahmad
- Susanto. 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

- Arifta Nurjanah. 2015. *Efektivitas Strategi Metakognitif dalam Pembelajaran Matematika ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematika*. Sleman
- Cahyani , I. 2014. *Pembelajaran Menulis Berbaisi Karakter Expriental Leraning*. Bandung : Program Studi Pendidikan
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakatra ; Raja Perindo
- Djamarah, Zain Aswan. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdayana, Jumanta. 2017. *Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter bangsa*. Bogor : Ghalia Indoneisa
- Hamalik Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar* . Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Huda,M. 2013. *Teori dan prinsip pendidikan*, Kota Tangerang: PT.Pustaka mandiri
- Karim , S. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Purawanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Nurdiyanto, Burhan, 2015. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPPE Yogyakarta
- Muliyani S. 2017. *Metode Analisis dan perancangan sistem*. Jakarta
- Munir. 2015. *Multimedia Dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran berorientasi Standar Pendidkan*. Bandung
- Sanjaya W. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sudjana N . 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- . 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, CV. Alfabeta. 2017. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar Dan Pengajaran Teori Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Setyongero A. 2015. *Hakikat Alasan dan Tujuan Berbicara*.Jurnal Pendidkan Bahasa Indonesia 2(2)
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Wibowo dkk. 2015. *Pendidikan Berbasis Kearifan*. Bandung
- Wimpiadi.2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan*. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha