

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD DI KELURAHAN MAKASAR, JAKARTA TIMUR

DYAH PUTRI PRATIWI

ABSTRACT

The experiment was intended to find effect role playing on speaking skill of grade 5 students primary school. The population in primary school in Kelurahan Makasar and sample of this experiment was 54 students at SDN 01 Makasar Jakarta Timur. The technique of getting the sample was cluster random sampling. The research used an quasi experiment method with posttest only control design. Data were collected through performance test then analyzed by t-test. Based on the calculation of t-test obtained value for $t_{hitung} = 3.38$ and $t_{tabel} = 1.67$ on $dk = 52$ and the degree significant 0.05 so that H_1 accepted and H_0 rejected. The result of the research showed that role playing give significantly influence on speaking skill of grade 5 students primary school. The implication of the research showed that role playing could be used as efforts to improve speaking skill of grade 5 students primary school.

Keywords: Method of role playing, Speaking skill of grade 5 students primary school.

ABSTRAK

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara pada peserta didik kelas V SD. Populasi penelitian ini adalah SD di Kelurahan Makasar dan sampel di penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Makasar 06 Pagi Jakarta Timur sebanyak 54 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *posttest control group design*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes kinerja dan kemudian dianalisis dengan uji-t. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,38$ dan $t_{tabel} = 1,67$ pada $dk = 52$ dan dengan taraf signifikan 0,05 sehingga H_1 diterima H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara pada peserta didik kelas V SD. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat dijadikan upaya meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik kelas V SD.

Kata kunci: Metode bermain peran, Keterampilan berbicara pada peserta didik kelas V SD.

PENDAHULUAN

Pada saat inilah, dijenjang sekolah dasar keterampilan berbahasa akan mulai diasah oleh pendidik kepada peserta didik, agar nantinya peserta didik dapat terampil berbahasa di kehidupan sehari-hari. Semakin terampil seseorang berbahasa maka semakin jelas dan cerah pula jalan pikirannya.

Keterampilan berbahasa ini di dapat melalui praktek dan latihan disaat kegiatan pembelajaran maupun di kehidupan peserta didik. Dengan adanya latihan dan praktek maka peserta didik dapat terus mengasah keterampilan berbahasanya. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, menurut H. G.

Tarigan (2008:1) bahwa terdapat empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: (1) Keterampilan menyimak (*listening skill*); (2) Keterampilan berbicara (*speaking skill*); (3) Keterampilan membaca (*reading skill*); (4) Keterampilan menulis (*writing skill*). Dari empat keterampilan berbahasa tersebut bahwa setiap individu memiliki empat keterampilan bahasa yang saling terkait satu dengan lainnya. Keterampilan tersebut nantinya akan terus diasah sehingga peserta didik terampil dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah berbicara. Berbicara adalah aktivitas berkomunikasi dalam kehidupan manusia, melalui percakapan antar individu maka seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Berbicara semakin jelas apabila aspek-aspek berbicara saling berkaitan. Aspek-aspek berbicara antara lain kosakata, pelafalan, dan struktur kalimat. Aspek tersebut yang digunakan seseorang untuk menyatakan pikiran, gagasan dan perasaannya secara lisan maka berbicara secara terampil dan pesan yang diterima akan mudah dipahami.

Saat ini, berbicara menjadi hal yang kurang terampil dilakukan oleh peserta didik. Maksudnya, peserta didik kurang terampil untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki. Kurang terampil berbicara tersebut ditunjukkan dengan sikap kurang percaya diri pada 20 peserta didik dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki. Mereka merasa gagasan atau ide mereka kurang baik apabila diungkapkan kepada orang lain. Ketika guru menstimulasi mereka untuk mengungkapkan ide atau gagasan, gejala kesulitan yang ditunjukkan dari peserta didik dalam berbicara mencakup aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

Hal ini sejalan dengan pengamatan di Sekolah Dasar Negeri

Makasar 06 Pagi di Kelurahan Makasar. Selain itu, gejala yang termasuk aspek kebahasaan adalah (1) pelafalan, (2) kosa kata, dan (3) struktur kalimat. Peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 06 Kelurahan Makasar memiliki pelafalan yang kurang jelas, kosakata yang digunakan banyak yang tidak baku dan struktur kalimat yang digunakan tidak baku. Berdasarkan gejala tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kurang terampil dalam berbicara.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode yang kreatif dan menyenangkan untuk melatih keterampilan berbicara peserta didik. Metode tersebut adalah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah peserta didik diajak untuk mensimulasikan kejadian-kejadian saat ini, masa lalu atau mungkin masa yang akan datang. Metode ini juga mengharuskan peserta didik terampil dalam berbicara untuk menceritakan peristiwa yang disimulasikan serta metode ini juga mengharuskan peserta didik untuk memerankan peran yang mereka perani. Metode bermain peran melatih peserta didik untuk terampil dalam berbicara dimana metode ini menitikberatkan pada berbicara sebagai alat untuk menceritakan jalan cerita yang ditampilkan. Dengan begitu, keterampilan berbicara akan terus terasah seiring berlatih dan praktek melalui metode yang menyenangkan, yaitu bermain peran.

Diharapkan melalui metode bermain peran peserta didik dapat terlatih dan terasah keterampilan berbicara mereka. Dengan menggunakan metode bermain peran juga peserta didik akan lebih leluasa dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki tanpa harus merasa takut dan kurang percaya diri terhadap ide atau gagasan yang mereka miliki. Selain itu, mereka juga merasa senang dengan mensimulasikan peristiwa masa lalu,

aktual dan masa mendatang yang mereka simulasikan.

Peneliti akan meneliti masalah yang terjadi saat ini yaitu rendahnya keterampilan berbicara pada peserta didik yang disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut, seperti kurang berani mengungkapkan ide, menganggap ide atau gagasan kurang baik dan masih ada beberapa aspek

berbicara yang belum dikuasai oleh peserta didik. Metode bermain peran yang akan digunakan oleh peneliti dalam mengatasi masalah berbicara tersebut. Diharapkan nantinya berbicara menjadi hal yang mudah untuk dilakukan oleh peserta didik dan menjadi lebih terampil dalam menggunakan keterampilan berbahasa yaitu berbicara.

KAJIAN TEORITIK

1. Hakikat Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan menurut De Porter (2002:14) adalah suatu keahlian atau kecakapan dalam melakukan suatu kegiatan. Hal ini dapat diartikan bahwa seseorang dikatakan terampil apabila seseorang tersebut sudah ahli atau cakap dalam melakukan atau menyelesaikan suatu kegiatan, pekerjaan, maupun tugas dengan baik. Lalu Reber dalam Syah (2008:119) mengatakan keterampilan adalah melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Seseorang dikatakan terampil apabila seseorang tersebut dapat melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan menurut Bloom dalam Zulela (2013:28) keterampilan atau *skill* adalah kualitas proses dari pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh mereka yang memiliki pengetahuan dan menggunakan pengetahuannya itu untuk menangani masalah atau situasi baru. Seseorang dikatakan terampil apabila dia dapat menggunakan pengetahuannya untuk menangani masalah atau situasi yang belum pernah dia hadapi. Berdasarkan uraian di atas, keterampilan dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kecakapan untuk

melaksanakan tugas atau tujuan dengan syarat-syarat tertentu yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan secara terus menerus dan tersusun rapi secara mulus sehingga dapat menghasilkan kecakapan atau keahlian dalam melakukan suatu kegiatan tersebut.

Menurut Tarigan berbicara (2008:16) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Jadi berbicara tidak hanya mampu mengucapkan kata-kata, tetapi juga mampu mengekspresikan, menyampaikan pikiran dan gagasan kepada lawan bicaranya.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Dori Wuwur (1991:14) berbicara berarti mengungkapkan kata atau kalimat kepada seseorang atau sekelompok orang, untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Misalnya memberikan informasi atau memberi motivasi). Keterampilan berbicara bukan hanya mengungkapkan kata atau kalimat kepada seseorang tetapi juga kepada sekelompok orang dengan tujuan tertentu.

Lalu menurut Elizabeth B. Hurlock (2008:176) bahwa berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Dalam hal ini, berbicara bukan saja menggunakan artikulasi atau kata-

kata tetapi berbicara memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi kepada lawan bicara.

maka berbicara adalah mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk menyampaikan, mengungkapkan kata, kalimat, ide, gagasan dan maksud tertentu kepada seseorang atau sekelompok orang.

b. Aspek- Aspek Berbicara

Aspek-aspek tersebut antara lain adalah pemahaman, kosakata, dan kelancaran. Berbicara hendaknya memerhatikan aspek-aspek tersebut. Dengan memerhatikan aspek tersebut maka informasi yang akan disampaikan jelas. Jelas yang dimaksudkan adalah jelas dalam penyampaian informasi kepada lawan bicara. Sejalan dengan hal tersebut, Burhan menyatakan bahwa aspek-aspek berbicara merupakan aspek-aspek yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Menurut Nurgiyantoro (1992:153) Untuk dapat berbicara dengan baik, kita harus menguasai secara aktif kosa kata, kelancaran, struktur kalimat agar kejelasan informasi semakin jelas. Dengan adanya aspek-aspek berbicara tersebut. Jelas bahwa aspek-aspek tersebut sangat penting dalam berkomunikasi. Menurut Mckay (2006: 290-292) yang membagi keterampilan berbicara dalam lima aspek, yaitu: pemahaman (*comprehension*), kosakata (*vocabulary*), pelafalan (*pronunciation*), kelancaran (*fluency*) dan struktur kalimat (*grammar*). Aspek-aspek berbicara ini yang menjadikan informasi dalam berbicara lebih jelas tersampaikan ke lawan bicara.

Jadi keterampilan berbicara adalah kecakapan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk menyampaikan,

mengungkapkan kata, kalimat, ide, gagasan dan maksud tertentu kepada seseorang atau sekelompok orang yang diperoleh melalui pengalaman dan berlatih secara terus menerus dengan memperhatikan aspek-aspek berbicara, yaitu pemahaman (penguasaan topik), kosa kata, pelafalan, kelancaran dan struktur kalimat agar berbicara semakin jelas.

2. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

a) Perkembangan Bahasa Peserta Didik Kelas V SD

Karakteristik pada peserta didik kelas V sekolah dasar adalah sudah mampu menyampaikan ide dan gagasannya melalui bahasa. Namun untuk memaksimalkan kemampuan mereka dalam berbahasa Indonesia, guru menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang menyenangkan diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini, karena karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar memang menuntut segala sesuatu disajikan dengan konkret agar mereka lebih memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut. Selain itu, dengan metode yang menekankan pada mengasah keterampilan berbicara peserta didik juga akan terlatih untuk terampil berbicara.

3. Hakikat Metode Bermain Peran

Menurut Ahmadi (2011:75) Metode merupakan cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Suatu cara yang telah disusun untuk mengimplementasikan sebuah rencana di dalam kegiatan, sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan secara optimal. Sebuah rencana yang telah disusun sebelumnya dan diimplementasikan dalam kegiatan agar semua tercapai sesuai tujuan yang diinginkan. Sedangkan menurut

Djamarah dkk (2006:75) Metode juga merupakan pelicin jalan pengajaran menuju tujuan. Jelas dalam definisi di atas, metode menjadi jalan untuk memudahkan suatu pengajaran. Memudahkan pengajaran agar pengajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Metode menjadi jalan yang digunakan agar semua tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal. Sejalan dengan pendapat di atas, Subana dkk (2011:20) bahwa metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis. Suatu rencana yang sudah mempersiapkan bahan ajar secara lengkap. Bahan ajar disesuaikan dengan langkah-langkah yang sistematis. Jadi metode adalah tahap-tahap kegiatan yang harus dilalui dengan cara yang sistematis untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berdasarkan uraian mengenai metode maka dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara untuk mengimplementasikan sebuah rencana dengan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan agar berjalan secara optimal.

Yamin (2010:166) berpendapat bahwa Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran sesuai dengan tokoh yang dia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Bermain peran memang menitikberatkan pada keterampilan berbicara. Aktivitas pada metode ini mengharuskan para peserta didik memerankan peran dan menceritakan alur cerita. Menceritakan alur cerita dengan cara berinteraksi dengan tokoh lain sesuai dengan topik selama kegiatan berlangsung. Jelas bahwa metode ini melibatkan percakapan diantara dua orang atau lebih. Percakapan ini guna untuk menggambarkan cerita saat melakukan bermain peran. Lalu, Wina (2011:161)

berpendapat bahwa *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode ini memang menyenangkan. Menyenangkan dalam arti, peserta didik diajak untuk mengkreasi pada peristiwa masa lalu, saat ini atau peristiwa yang akan muncul di masa datang. Selain menekankan pada aktivitas berbicara peserta didik, metode ini juga mengajak peserta didik untuk memerankan peran pada kegiatan masa lalu, aktual dan masa depan. Jelas terlihat bahwa metode tersebut menggambarkan keaktifan peserta didik baik pada keterampilan berbicara dan menjiwai peran yang mereka perankan agar tujuan cerita dapat tersampaikan.

Bukan saja mengkreasi peristiwa pada masa lalu, saat ini atau peristiwa yang akan datang. Menurut Roestiyah (2008:90) *Role playing* atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran juga mengajak peserta didik untuk memerankan pada masalah sosial yang terjadi. Peserta didik memerankan masalah sosial yang terjadi pada kehidupan nyata saat ini. Terlihat jelas bahwa bermain peran ini bukan saja mengajak peserta didik untuk mensimulasikan peristiwa masa lalu, saat ini atau masa depan tetapi juga untuk mengkreasi pada peran di dalam masalah sosial. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dimana di dalamnya terdapat peran untuk memerankan peran dan saling berinteraksi untuk menggambarkan alur ceritanya pada

peristiwa masa lalu, masa kini dan masa depan serta masalah sosial.

Jadi dapat disimpulkan, metode bermain peran adalah cara mengimplementasikan sebuah rencana pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dimana di dalamnya terdapat peran untuk memerankan peran dan saling berinteraksi untuk menggambarkan alur cerita pada peristiwa masa lalu, masa kini dan masa depan serta masalah sosial. Metode tersebut memiliki beberapa keuntungan, salah satunya adalah peserta didik dapat mengekspresikan gagasan yang mereka miliki tanpa khawatir mendapatkan sanksi. Sebelum melakukan bermain peran, sebaiknya peserta didik mengikuti langkah-langkah bermain peran melalui latihan.

4. Metode Tanya Jawab

Guru lebih dominan saat pembelajaran berlangsung di kelas. Metode yang disajikan melalui penuturan secara lisan. Metode tersebut menyajikan pertanyaan-pertanyaan dari guru kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Syaiful Bahri (2006:94) bahwa metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa tetapi dapat pula

dari siswa ke guru. Metode ini memang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Penyampaian materi dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik atau peserta didik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik lainnya untuk dijawab. Melalui pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik maka guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi. Maka dapat disimpulkan, metode tanya jawab adalah cara mengimplementasikan sebuah rencana pembelajaran dengan penyajian pertanyaan oleh guru ke peserta didik atau dari peserta didik ke peserta didik. Metode tanya jawab memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan saat pembelajaran. Kelebihan metode tanya jawab diantaranya adalah pertanyaan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga suasana belajar akan kondusif sedangkan kekurangan metode tanya jawab adalah tidak mudah membuat peserta didik memahami pertanyaan untuk dijawab apabila guru tidak mengerti mengenai tingkat pemahaman peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kuasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2007:77), Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan metode bermain peran dan kelompok kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan metode tanya jawab. Sesuai dengan tujuan dan karakteristik penelitian ini, maka desain

penelitian yang digunakan adalah metode *posttest only control group desain*.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kelompok eksperimen diberi metode bermain peran sedangkan kelompok kontrol dengan metode tanya jawab, kemudian diberi *post test*. Skema model ini adalah sebagai berikut:

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	Metode bermain peran (X)	Nilai keterampilan berbicara setelah diberi metode bermain peran (O ₁)
Kontrol	Metode tanya jawab	Nilai keterampilan berbicara setelah diberi metode tanya jawab (O ₂)

Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian ini sebagai populasi adalah peserta didik sekolah dasar wilayah kelurahan Makasar. Ada 8 sekolah di Kelurahan Makasar, yaitu: SDN Makasar 01 Pagi, SDN Makasar 02 Pagi, SDN Makasar 03 Pagi, SDN Makasar 05 Pagi, SDN Makasar 06 Pagi, SDN Makasar 07 Pagi, SDN Makasar 08 Padi dan SDN Makasar 09 Pagi.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mencakup identifikasi variabel, definisi konseptual, dan kisi-kisi instrumen.

4. Pengujian Persyaratan Instrumen

Pada pengujian validitas instrumen dapat digunakan pendapat dari para ahli (*judgement expert*). Dalam hal ini, setelah instrumen dibuat tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli. Para ahli yang diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun

itu, akan memberi keputusan mengenai instrumen tersebut bahwa "*instrumen dapat digunakan tanpa diperbaiki, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.*" Menurut Nurgiyantoro (2014:55), penelaahan harus dilakukan secara cermat dan objektif. Jika dimungkinkan, penelaah sebaiknya dilakukan oleh lebih dari satu orang, tepatnya dua orang, sehingga dapat saling melengkapi karenanya lebih menyakinkan.

Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dilakukan dengan mengolah data awal untuk mencari rata-rata, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum dan minimum.

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial dilakukan persyaratannya analisis yakni dengan proses pengujian analisis normalitas, rumus uji normalitas Liliefors dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Rumus uji Liliefors adalah sebagai berikut: $L_0 = |F(Z_i) - S(Z_i)|$ dan homogenitas, Dengan menggunakan Uji Fisher yaitu dengan membandingkan dua varian dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah uji persyaratan analisis, kemudian diadakan uji hipotesis. Dalam penelitian ini hasil kedua kelompok diolah dengan membandingkan kedua mean. Pengujian perbedaan mean menggunakan rumus *t-test*

Hipotesis Statistik

Apabila data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya diadakan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui empiris tentang

pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara pada

peserta didik kelas V SD di Kelurahan Makasar Jakarta Timur. Secara lebih lanjut, agar bisa dijadikan referensi atau sumber untuk menerapkan berbagai metode yang bervariasi dan inovatif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan secara statistik dengan menggunakan uji-t pada $\alpha = 0,05$ diperoleh harga t_{hitung} sebesar 3,38 lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,67$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak sehingga H_1 diterima, itu artinya terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara pada peserta didik kelas V SD di Kelurahan Makasar Jakarta Timur. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh kedua kelompok peserta didik kelas V. Rata-rata hasil keterampilan berbicara peserta didik kelas V dengan menggunakan metode bermain peran adalah 16,11 sedangkan nilai keterampilan berbicara peserta didik kelas V dengan menggunakan metode tanya jawab yakni, 10,67. Perbedaan rata-rata tersebut pada kedua kelas disebabkan oleh beberapa hal. Metode bermain peran diawali dengan menampilkan gambar dan melakukan tanya jawab mengenai peristiwa yang terjadi sehari-hari, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menjelaskan dan mengemukakan pendapat mengenai

peristiwa yang terjadi. Lalu, menampilkan video mengenai bermain peran yang tujuannya untuk memberi gambaran mengenai bermain peran. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat kelompok dengan tema yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Kelompok tersebut berlatih mengenai bermain peran sebelum ditampilkan di depan kelas. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran pun tidak monoton.

Metode bermain peran menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mempengaruhi keterampilan berbicara. Metode ini menampilkan percakapan antar peserta didik. Percakapan dalam bermain peran membantu peserta didik untuk lebih terampil berbicara. Percakapan tersebut akan menggambarkan alur cerita yang akan mereka perankan dalam bermain peran. Bukan hanya, mempengaruhi keterampilan berbicara, metode ini juga mempengaruhi percaya diri peserta didik. Peserta didik mampu mengemukakan pendapat mengenai peristiwa yang terjadi dan percaya diri mengungkapkan pendapat mereka di depan kelas. Melalui kegiatan pembelajaran tersebut maka kegiatan belajar semakin menyenangkan.

KESIMPULAN

Hasil perhitungan menunjukkan uji-t, diperoleh harga t_{hitung} sebesar 3,38 dan $dk = 52$, sedangkan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = 52$ adalah sebesar 1,67. Oleh karena harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($3,38 > 1,67$) maka artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis kerja (H_1) diterima. Selain itu, terdapat rata-rata keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran adalah lebih besar dari keterampilan berbicara dengan menggunakan metode

tanya jawab yaitu 16,11 dengan 10,67. Metode bermain peran mampu mengaktifkan keterampilan berbicara pada peserta didik untuk dapat mengemukakan ide-ide yang mereka miliki. Melalui metode bermain peran, peserta didik lebih aktif berbicara saat proses pembelajaran berlangsung sehingga metode bermain peran ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil itu, disimpulkan terdapat perbedaan antara keterampilan

berbicara yang menggunakan metode bermain peran dengan keterampilan berbicara yang menggunakan metode

tanya jawab pada peserta didik kelas V SDN Makasar 06 pagi Jakarta Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Syaiful Djamrah dan Aswan Zain.2006.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita.2012.*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gilian, Brown dan George Yule.1999.*Teaching The Spoken Language: Approach Based On Analysis Of Conversation English*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guntur H, Tarigan.2008.*Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- H Zulela, M.2013.*Terampil Menulis di Sekolah Dasar Model Pengembangan Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*.Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Hamalik, Oemar.2010.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B.2008.*Perkembangan Anak Jilid I terjemahan Med Meitasari Tjandrasa*.Jakarta: Erlangga.
- Kadir.2010.*Statistika untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*.Jakarta: Rosemata Sampurna.
- Khoiru Lif, Achmad dan Sofia Amri.2011.*PAIKEM GEMBROT: Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira,* dan *Berbobot*.Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mckay, Penny.2006.*Assesing Young Language Learners*.Inggris: Cambridge University Press.
- N Roestiyah,K.2008.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan.1992.*Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFPE.
- _____.2014.*Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: BPFPE.
- Rientje, Evelyn.2008.*English Made Easy*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sanjaya, Wina.2011.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenanda
- Subana, M dan Sunarti.2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana.2009.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____.2005.*Metoda Statistika*.Bandung: Tarsito.
- Sugiyono.2009.*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- _____. 2007.*Statistika Untuk Penelitian*.Bandung: Alfabeta.
- Sunarto.2008. *Perkembangan Peserta Didik*.Jakarta: Rineka Cipta.

- Surya, Hendra.2006.*Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*.Jakarta: Gramedia.
- Susanto, Ahmad.2013.*Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syah, Muhibbin.2008.*Psikologi Perkembangan*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Poter, De Bobby dan Mike Hercaki.2002.*Quantum Learning*.Bandung: Kaifa.
- Tirtarahardja, Umar dan S.L.La.Sulo.2008.*Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wuwur, Dori.1991.*Trampil Berpidato, Berdiskusi, Berargumentasi, Bernegosiasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yamin, Martinis.2010.*Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gang Persada Press Jakarta.
- Table of Percentage of the t-Distribusi.Biometrika, Vol.32. Diunduh pada tanggal 06 Februari 2016.
- <http://www.statistika.com/2013/06/liliefors-tabel.html>. Diunduh pada tanggal 06 Februari 2016.