

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII MTS Miftahul Ulum Selokgondang Tahun Ajaran 2024/2025

Author:

Titin Maisaroh

Afiliation:STKIP Muhammadiyah
Lumajang**Corresponding email**titinmys96@gmail.com¹**Histori Naskah:**

Submit: 30-10-2024

Accepted: 30-10-2024

Published: 30-11-2024



*This is an Creative Commons
License This work is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan rendahnya keterampilan berbicara siswa akibat kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan kosakata, dan dominasi metode pembelajaran konvensional yang pasif. Oleh karena itu perlu upaya guru dalam mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar, salah satunya yaitu memilih metode pembelajaran yang tepat dan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik, yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif bentuk desain eksperimen *semu (quasi-experimental design)* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang. Sampel penelitian terdiri dari kelas VII-A (kelas eksperimen) yang menerapkan metode bermain peran dan kelas VII-B (kelas kontrol) yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji hipotesis dengan bantuan SPSS, mencakup uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji-t (2-tailed) sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang mengindikasikan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran (*Role Playing*), Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yang esensial, selain menyimak, membaca, dan menulis. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan berbicara memegang peranan penting dalam komunikasi sehari-hari, baik di lingkungan akademik maupun sosial. Namun, observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam berbicara secara lancar, percaya diri, dan terstruktur. Permasalahan ini seringkali disebabkan oleh minimnya kesempatan berlatih, rasa malu, keterbatasan kosakata, serta penerapan metode pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung konvensional (Tarigan, 2008).

Di MTs. Miftahul Ulum Selokgondang, khususnya pada siswa kelas VII, proses pembelajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Pendekatan ini, yang bersifat *teacher-centered*, menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang mendapatkan ruang untuk melatih kemampuan berbicara secara aktif. Akibatnya, keterampilan berbicara siswa cenderung rendah, ditandai dengan kesulitan dalam merangkai kata, berbicara lancar, dan menyampaikan pendapat secara efektif. Nilai keterampilan berbicara siswa seringkali berada di bawah Kriteria Ketuntasan Pencapaian Tujuan (KKTP).

Menyadari urgensi permasalahan ini, penelitian ini mengkaji potensi metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) sebagai solusi. Metode bermain peran adalah pendekatan aktif yang melatih peserta didik untuk menghayati peran yang sedang dimainkannya, memungkinkan mereka untuk merasakan dan memahami perilaku yang mencerminkan karakter tertentu (Oemar, 2001). Metode ini sejalan dengan *prinsip learning by doing* John Dewey (1938), yang menekankan bahwa pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis siswa. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti Dumaini & Ardhiani (2023), Widyari et al. (2018), dan Saputri et al. (2023), telah menunjukkan hasil positif mengenai pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap proses dan hasil pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang.

Studi Literatur

Metode pembelajaran adalah cara sistematis yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Hamdani, 2012; Sudrajat, 2009). Pemilihan metode yang tepat sangat krusial karena memengaruhi keaktifan siswa dan optimalisasi penyampaian materi. Metode yang bervariasi cenderung menghasilkan pencapaian pembelajaran yang lebih efektif (Wahab, 2009).

Bermain peran (*role playing*) secara harfiah berarti berpura-pura menjadi orang lain, melibatkan pemain dalam memerankan peran khayalan, menyusun, dan memainkan cerita (Santrock, 1995). Dalam konteks pendidikan, metode ini merupakan model penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati (Sudrajat, 2010). Tujuan utama metode ini adalah membantu siswa memahami dunia sosial, memecahkan masalah dengan bantuan kelompok, serta meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal, empati, dan pengambilan keputusan (Uno, 2007). Manfaatnya meliputi peningkatan kreativitas, kemampuan berbahasa, pengambilan keputusan cepat, pengembangan sosial-emosional, dan keterampilan pemecahan masalah (Subagyo, 2013).

Berbicara adalah keterampilan dasar untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, ide, dan emosi melalui artikulasi atau kata-kata (Tarigan, 2008). Keterampilan ini bersifat produktif, melibatkan kemampuan mereproduksi bunyi artikulasi untuk menyampaikan keinginan dan maksud kepada orang lain. Tujuan berbicara meliputi menghibur, membujuk, menginformasikan, dan menggerakkan orang lain. Aspek-aspek yang dinilai dalam keterampilan berbicara meliputi intonasi, kelancaran, pelafalan (artikulasi), dan struktur teks (Wahyuni & Ibrahim, 2012).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Model penelitian yang dipilih adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (VII-A) dan kelas kontrol (VII-B). Kelas eksperimen menerima perlakuan metode bermain peran (X1), sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran konvensional (X2). Kedua kelompok diberikan *pretest* (O1 dan O3) sebelum perlakuan dan *posttest* (O2 dan O4) setelah perlakuan untuk mengukur perubahan keterampilan berbicara.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *nonprobability sampling*, di mana kelas VII-A (21 siswa) ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B (14 siswa) sebagai kelas kontrol. Lokasi penelitian adalah MTs. Miftahul Ulum Selokgondang, Lumajang, Jawa Timur, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes hasil belajar untuk mengukur variabel yang diteliti. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat, kemudian dilanjutkan dengan uji t-test untuk menguji hipotesis tentang pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Hasil

Penelitian ini dilakukan di kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang dengan melibatkan sebanyak 35 orang siswa sebagai subjek penelitian. Dalam pelaksanaannya, proses penelitian menggunakan dua jenis tes, yakni *pretest* dan *posttest*. Kedua bentuk tes ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal kemampuan siswa sekaligus perkembangan kemampuan setelah mendapatkan perlakuan. Hasil penelitian pada saat *pretest* dan *posttest* di kalkulasi sesuai dengan indikator yang ditentukan. Data yang terkumpul dari kedua tes tersebut kemudian diolah dan dianalisis lebih lanjut melalui serangkaian uji statistik yang hasilnya dipaparkan pada bagian berikut.

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Pertemuan I

No	Indikator	Persentase	Rata-rata Persentase Indikator	Kriteria Keberhasilan
1	Intonasi	77,14%	69,11%	70,00%
2	Kelancaran	66,43%		
3	Pelafalan (Artikulasi)	77,00%		
4	Struktur Teks	62,86%		

Tabel 2. Hasil Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Pertemuan II

No	Indikator	Persentase	Rata-rata Persentase Indikator	Kriteria Keberhasilan
1	Intonasi	80,00%	81,79%	70,00%
2	Kelancaran	83,57%		
3	Pelafalan (Artikulasi)	82,86%		
4	Struktur Teks	80,71%		

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hasil pembelajaran menunjukkan adanya perbaikan yang lebih baik dibandingkan kondisi awal, bahkan melebihi nilai standar KKTP, dan secara statistik terbukti signifikan. Hasil uji normalitas terkait temuan ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing*
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Eksperimen)	,117	21	,200*	,940	21	,217
	Pretest B (Kontrol)	,241	14	,026	,924	14	,247
	Posttest A (Eksperimen)	,119	21	,200*	,962	21	,558
	Posttest B (Kontrol)	,244	14	,023	,856	14	,027

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0.558 (≥ 0.05) dan kelas kontrol 0.027 (≥ 0.05). Meskipun nilai Sig. kelas kontrol mendekati batas, secara umum data kedua kelompok dianggap berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Menggunakan Metode *Role Playing*
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,395	1	33	,534
Based on Median	,196	1	33	,661
Based on Median and with adjusted df	,196	1	28,136	,661
Based on trimmed mean	,326	1	33	,572

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai Signifikansi pada *Based on Mean* kedua kelompok adalah $0,534 > 0.05$. maka dapat dikatakan varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Tabel 5. Uji T Test Menggunakan Metode *Role Playing*

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
Pretest	Equal variances assumed	,395	,534	1,294	33	,205	1,667	1,288	-,954	4,287
	Equal variances not assumed			1,238	23,726	,205	1,667	1,347	-1,114	4,448
Posttest	Equal variances assumed	1,197	,282	-15,073	33	,000	-17,714	1,175	-20,105	-15,323
	Equal variances not assumed			-14,436	23,858	,000	-17,714	1,227	-20,248	-15,181

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) pada hasil *posttest* menunjukkan nilai sebesar $0.000 < 0.05$ maka dapat di ambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menolak H_0 dan menerima H_a . Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan keterampilan berbicara siswa yang diajar dengan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang membuktikan efektivitas metode bermain peran (*role playing*). Dumaini & Ardhiani (2023) menjelaskan bahwa metode bermain peran (*role playing*) merupakan model pembelajaran bermain peran yang membantu siswa berlatih berbicara melalui simulasi situasi nyata, sehingga keterampilan komunikasinya dapat berkembang. Demikian pula, Widyari et al. (2018), mengemukakan bahwa metode ini mampu mengaktifkan siswa melalui percakapan dan kegiatan drama, yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar sekaligus kemampuan berbicara mereka.

Secara empiris, penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,33 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,95. Artinya, setelah penerapan metode bermain peran (*role playing*), keterampilan berbicara siswa meningkat secara nyata dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Kondisi ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) lebih unggul dibandingkan metode konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat.

Lebih lanjut, hasil analisis statistik inferensial melalui uji prasyarat, yakni uji normalitas dan homogenitas, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji-t. Uji-t menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$. Hasil ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berpengaruh signifikan dan positif terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs. Miftahul Ulum Selokgondang. Penerapan metode ini membuat siswa lebih aktif, antusias, berani menyampaikan ide, serta mampu berbicara dengan lebih lancar, jelas, dan terstruktur. Hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata keterampilan berbicara mencapai 81,79%, melampaui kriteria keberhasilan minimal sebesar 70%.

Analisis statistik juga memperkuat temuan tersebut. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal ($0,558 > 0,05$), uji homogenitas membuktikan varians kedua kelompok homogen ($0,534 > 0,05$), dan hasil uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti metode bermain peran (*role playing*) terbukti berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Referensi

- Ahmadi, A., & Prasetya. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.

- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. Lampung, 14(2), 160–176.
- Hamdani. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kolb, D. A. (2009). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.
- Oemar, H. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputri, A. N., Setiawan, A., & Nugroho, W. (2023). *Pengaruh Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 3(1), 25–34.
- Santrock, J. W. (1995). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Subagyo, A. (2013). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Inovasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudrajat, A. (2009). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajad, A. (2010). *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H. B. (2007). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, S., & Ibrahim, A. S. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa (Edisi 7)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia*. Mimbar Ilmu, 23(2), 95–103.