

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA JAWA MAHASISWA SEMESTER V PRODI PGSD UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Endang Sri Maruti
Universitas PGRI Madiun
e-mail: marutiendang@gmail.com.

Abstrak: Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan penting untuk diajarkan pada siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia mayoritas hanya difokuskan pada kegiatan menyimak, membaca, dan menulis. Rendahnya keterampilan berbicara siswa mengakibatkan siswa kurang mampu dan kesulitan menyampaikan suatu gagasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester VA dan VB Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017. Penentuan sampel menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes. Dalam menganalisis data menggunakan metode statistik dengan rumus uji-t dengan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara Jawa mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017. Hal tersebut terlihat pada hasil tes keterampilan berbicara mahasiswa setelah pembelajaran, yaitu nilai rata-rata mahasiswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* 81,75, sedangkan mahasiswa yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing* 73,5, serta hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% yaitu $2,77 > 1,68595$.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan syarat penting untuk melakukan kegiatan komunikasi lisan secara efektif dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Pada umumnya, banyak orang yang mampu berbicara dengan baik tapi tidak dapat menyampaikan secara baik kepada orang lain. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengungkapkan antara apa yang ada dalam pikirannya menjadi bahasa lisan yang dapat dipahami orang lain. Dengan memiliki keterampilan berbicara yang baik, apa yang akan kita sampaikan akan mudah diterima dan dicerna oleh orang lain dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, pada saat perkuliahan Pembelajaran Bahasa Jawa di SD pada mahasiswa prodi PGDS Universitas PGRI Madiun, diperoleh fakta bahwa perkuliahan berjalan sangat konvensional, sehingga pada materi keterampilan berbicara masih kurang dan terbatas. Keterampilan berbicara kurang diperhatikan dosen ketika memberikan materi kepada mahasiswa. Ini mengakibatkan banyak mahasiswa yang kurang baik bahkan kesulitan dalam menyampaikan suatu gagasan atau ketika mereka menjawab pertanyaan secara lisan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, ada mahasiswa yang merasa malu dan bahkan tidak memberanikan diri untuk berbicara atau bercerita di depan kelas. Mereka terkesan gugup, minder dan tidak tenang. Fakta ini membuktikan bahwa masih banyak mahasiswa kurang mampu mengekspresikan dirinya sendiri melalui kegiatan berbicara. Jika hal ini terus menerus terjadi dan tidak ada tindakan apapun, maka rendahnya keterampilan berbicara peserta didik ini akan semakin memburuk dan merugikan siswa.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa, terutama keterampilan berbicara. Model pembelajaran tersebut hendaknya menekankan pelaksanaan pembelajaran belajar aktif dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu peneliti menawarkan sebuah model pembelajaran yaitu model *role playing* (bermain peran) yang diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi

masalah yang ada di SDN Banjaransari tersebut. Model *role playing* (bermain peran) ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dinilai dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik terutama dalam pembelajaran keterampilan berbicara sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan selama pembelajaran. Dengan model pembelajaran *role playing* ini, peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran karena dalam *role playing* siswa akan bermain peran dan menempatkan diri dalam peran dan situasi tertentu sesuai dengan bagian perannya masing-masing sehingga siswa benar-benar dapat merasakan pembelajaran sendiri. Pembelajaran juga akan berlangsung secara dinamis dan menyenangkan sehingga siswa menjadi semangat dan termotivasi mengikuti pembelajaran bahasa Jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, metode penelitian yang cenderung berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Penggunaan metode ini dipandang cukup efektif untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017.

Adapun variabel dalam penelitian ini di antaranya variabel bebasnya adalah model pembelajaran *role playing*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental* dengan Design *Posstest Only Control Design* (Sugiyono, 2013: 76).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengumpulan data dengan teknik tes berupa tes unjuk kerja. Dalam tes ini siswa praktik melakukan suatu aktivitas sebagai bukti capaian hasil belajar. Tes yang diberikan untuk kedua kelas adalah sama untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan berbicara dengan diberikannya perlakuan yang berbeda.

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk menguji keterampilan berbicara siswa pada post test di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, maka instrumen tersebut perlu diuji dulu sehingga akan didapatkan instrumen yang benar-benar tepat dan layak untuk digunakan. Instrumen tersebut harus memenuhi persyaratan yaitu uji validitas dan reliabilitas untuk dinyatakan sebagai instrumen yang layak untuk digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Sebelum dilakukan analisis data maka perlu dilakukan uji prasyarat diantara uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis data dalam penelitian ini.

1. Uji Prasyarat

Untuk bisa dianalisis, data yang diperoleh harus memenuhi dua persyaratan terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan inilah data diuji.

a. Hasil Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan metode liliefors dengan taraf signifikansi 5%. Kriteria ujinya sebagai berikut:

- H_0 diterima jika $L_{obs} \notin DK$
- H_0 ditolak jika $L_{obs} \in DK$

Hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil analisis uji normalitas

Kelas	L_{obs}	L_{tabel}/DK	Kesimpulan
Kontrol	0,1659	$DK=\{L L > 0,190\}$	H_0 diterima
Eksperimen	0,1080	$DK=\{L L > 0,190\}$	H_0 diterima

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji normalitas nilai siswa kelas kontrol dengan jumlah data 20 dan taraf signifikansi 5% serta $DK = 0,190$ diperoleh $L_{obs} = 0,1659$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena L_{obs} tidak berada atau lebih dari daerah kritik atau DK. Sedangkan uji normalitas nilai siswa eksperimen dengan jumlah data 20 dan taraf signifikansi 5% serta $DK = 0,190$ menunjukkan bahwa $L_{obs} = 0,1080$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena L_{obs} tidak berada atau lebih dari daerah kritik atau DK (Perhitungan selengkapnya lihat lampiran 13).

b. Hasil Analisis Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini statistik uji yang digunakan adalah uji F dengan taraf signifikansi 5% dengan kriteria sebagai berikut:

- $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ variansi sampel homogen
- $H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ variansi sampel heterogen

Hasil analisis data uji homogenitas dengan menggunakan uji F dengan tingkat signifikan 5 %, dari data hasil tes disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil analisis uji homogenitas

F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Keputusan Uji
1,02	2,17	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	H_0 diterima

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil analisis data uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 1,02$ dan $F_{tabel} = 2,17$, dengan kriteria pengujian $H_0 = F_{hitung} \leq F_{tabel}$, $1,02 \leq 2,17$. Ini berarti H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang memiliki varian homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah dipastikan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varian homogen, maka selanjutnya data diuji hipotesisnya dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 =$ Tidak ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017.

$H_1 =$ Ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017.

Dari hasil analisis data pada uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,77$ sedangkan $t_{tabel} = 1,68595$. Kriteria pengujian keputusan uji H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Berarti dalam penelitian ini H_1 diterima dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,77 > 1,68595$.

Dari hasil analisis data tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017 di atas, diperoleh t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,77 > 1,68595$ Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017.

Berdasarkan hasil post test di kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan ada pengaruh keterampilan berbicara siswa antara kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *role playing* dengan kelas yang tanpa diberi perlakuan dengan model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan data yang diperoleh, mean kelas kontrol sebesar 73,5, sedangkan mean kelas eksperimen

sebesar 81,75. Dengan demikian keterampilan berbicara siswa dengan model pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan keterampilan berbicara siswa tanpa model pembelajaran *role playing*.

Hasil pembelajaran keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017 dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* membuat siswa menjadi bersemangat, senang, lebih berkonsentrasi pada pembelajaran serta lebih percaya diri dan tidak gugup ketika maju di depan kelas sehingga keterampilan berbicara siswa meningkat di bandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini di lakukan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang membuat siswa malas dan tidak menimbulkan minat yang tinggi sehingga keterampilan berbicara siswa menjadi rendah dan kurang maksimal. Di akhir pembelajaran justru siswa ingin untuk bermain peran lagi dan mengulangi kegiatan pembelajaran. Disamping itu ketika guru bertanya jawab tentang isi dari drama, siswa dapat menjawab dengan baik sesuai dengan ingatan siswa, ini berarti pembelajaran dapat kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Huda (2013: 210) yang mengungkapkan kelebihan *role playing* antara lain: a) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; b) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; c) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; d) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; e) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain itu, pendapat lain juga diungkapkan Shoimin (2016: 162-163) mengenai kelebihan model *role playing* diantaranya: model *role playing* sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias artinya kelas akan menjadi kondusif karena *role playing* menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam belajar, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa keberanian dan kesetiakawanan sosial yang tinggi artinya *role playing* dilakukan secara berkelompok sehingga akan timbul rasa kebersamaan dan semangat yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, menunjukkan perbedaan yang positif dan signifikan antara pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *role playing*. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,77 > 1,68595$. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun Tahun Akademik 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan harga t_{hitung} sebesar 2,77 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,68595. Kriteria pengujian keputusan uji H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ini berarti dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,77 > 1,68595$. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari kelas eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata siswa kelas kontrol yaitu 81,75 untuk kelas eksperimen dan 73,5 untuk kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
_____. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Budiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Hanafiah, N. dan Suhana, C. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kilgour, P. dkk. 2015. Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research* (Online), V2, 14, (www.auamii.com/jiir/Vol-02/issue-04/2Kilgour.pdf). Diunduh 24 Maret 2017).
- Mevada, S. dan Gurjar, C. 2015. Role-Play: A Technique to Develop Speaking Skills of UG Student. *ELT Vibes: International E-Jurnal For Research in ELT* (Online), Volume 1, Number 3, (<http://eltworld.in/elt1020/systemu/1-3-10P.pdf>). Diunduh 24 Maret 2017).
- Shoimin, A. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruz-Media.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukreni, N.N. dkk.. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* (Online), Vol 2, No. 1, (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/3017/250>). Diunduh 24 Maret 2017).
- Wimpiadi, I.K. dkk. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* (Online), Vol 2 No. 1, (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2963/2456>). Diunduh 25 Maret 2017).