

Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo

Dwi Puji Lestari , Agristo Bintang Aji Pradana², Putri Meinita Triana³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 pujek1998@gmail.com

Abstract

This study aims to determine students' speaking skills through learning role playing models assisted by hand puppet media to fourth grade students at SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. This study uses a pre-experimental type one group pretest posttest. Sampling in this study used a saturated sampling technique. The method of data collection is done by using a performance appraisal technique. The validation test of the performance assessment instrument was carried out using expert validation. Analysis of the data used in this study using parametric statistical techniques, namely the Paired Sample T-Test test with the help of the IBM SPSS statistic 22 application program for window. The results of data analysis using the Paired Sample T-Test obtained a value of Sig (2-tailed) < 0.005. Based on the results of data analysis, the average pretest value was 53 while the posttest value was 63 with an average difference of 10. From the results of the study, it can be concluded that the use of role playing learning models assisted by hand puppet media has an effect on students' speaking skills.

Keywords: *Role Playing Learning Model, Hand Puppet Media, Speaking Skills*

Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran model *role playing* berbantuan media boneka tangan kepada siswa kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. Penelitian ini menggunakan *pre eksperimental* dengan tipe *one grup pretest posttest*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian unjuk kerja. Uji validasi instrument penilaian unjuk kerja dilakukan dengan menggunakan validasi ahli. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistic parametric yaitu uji Paired Sample T-Test dengan berbantuan aplikasi program IBM SPSS statistic 22 *for window*. Hasil analisis data menggunakan uji Paired Sample T-Test memperoleh nilai Sig (2-tailed) < 0,005. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *pretest* adalah 53 sedangkan nilai *posttest* sebesar 64 dengan selisih rata-rata 11. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Media Boneka Tangan, Keterampilan Berbicara

1. Pendahuluan

Keterampilan berbicara mempunyai peranan penting dalam pendidikan untuk perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Begitu pentingnya keterampilan berbicara sehingga penting bagi seseorang untuk mempelajarinya. Keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian agar siswa mampu berkomunikasi untuk menyampaikan keinginannya kepada orang lain secara baik dan benar hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh [1] keterampilan berbicara adalah penguasaan pengucapan kata-kata secara lisan untuk menyampaikan kehendak atau keinginan kepada orang lain.

Keterampilan berbicara yang baik dan benar dapat diupayakan sejak usia dini sebab keterampilan berbicara tidak bisa didapatkan secara otomatis atau instan melainkan harus diasah dan dilatih terlebih dahulu. Oleh sebab itu keterampilan berbicara diajarkan sejak usia dini untuk bekal ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan kehidupan dimasa yang akan datang. Selain itu memiliki keterampilan berbicara memiliki keuntungan diantaranya memudahkan siswa dalam melaksanakan pendidikannya, membantu siswa dalam mencari pekerjaan dimasa yang akan datang.

Pada saat ini banyak orang yang tidak menyadari pentingnya keterampilan berbicara terhadap keberhasilan dimasa yang akan datang. Tujuan berbicara tidak hanya untuk menyampaikan kata sebanyak-banyaknya melainkan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang memungkinkan orang lain mampu memahami apa yang dikatakannya. Dampak dari kurangnya perhatian terhadap keterampilan berbicara yaitu siswa menjadi tidak mampu bersosialisasi dengan baik dilingkungannya, kurang pandai dalam menyampaikan gagasan atau ide, dan tidak mempunyai percaya diri untuk berbicara di depan orang banyak.

Demikian juga dalam pelajaran bahasa indonesia, kegiatan pembelajaran guru belum maksimal dalam mengembangkan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih berorientasi kepada guru (*teacher center*) yang berdampak pada mata pelajaran bahasa indonesia sehingga siswa kurang maksimal dan sulit untuk memahami pelajaran bahasa indonesia. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu berkreasi mencari model mengajar yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Perlu adanya inovasi dalam upaya pembelajaran tersebut salah satunya menggunakan pembelajaran *Role Playing*. Dengan menggunakan model *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang lebih optimal. Pada dasarnya model ini dapat menstimulasi siswa agar menjadi lebih aktif serta

menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Harapannya dengan adanya inovasi penggunaan model pembelajaran *Role Playing* akan memberikan dampak positif dan mampu membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Model pembelajaran *Role Playing* adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat perilaku berakting dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh dengan sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan serta mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan menggunakan model *Role Playing* dapat menimbulkan pengalaman belajar bagi siswa seperti komunikatif, kemampuan dalam bekerjasama, serta mampu mengintrepretasikan suatu kejadian. Selain itu siswa juga belajar bagaimana cara mengatur emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah nyata yang sedang dihadapi, mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, nilai-nilai, sikap dan strategi dalam memecahkan masalah. Adapun kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* adalah 1) semua siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran 2) siswa bebas dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh 3) dapat berkesan kuat dan tahan lama dipikiran siswa 4) membangkitkan gairah semangat siswa dalam menghadapi pelajaran serta menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial yang tinggi 5) proses pembelajaran lebih komunikatif. Pembelajaran dengan model *role playing* ini juga pernah diteliti oleh [2] dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi *Role Playing* SD Negeri Ploso 1 Pacitan” yang dilakukan pada tahun 2017. Hasil dari penelitian tersebut adalah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Literatur Review

2.1. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berasal dari kata dasar terampil yang berarti cakap, mampu dan cekatan dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan secara bahasa adalah kecakapan seseorang dalam menyelesaikan tugas dan kecakapan dalam pemakaian bahasa yang baik dan benar secara lisan maupun tulis, sedangkan keterampilan secara tematis adalah kesanggupan pemakaian bahasa dalam menanggapi secara benar stimulus lisan atau tulis menggunakan pola gramatikal dan kosakata yang tepat, dan mampu menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain (Santoso, Muniroh, & Akmaliah, 2019). Keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas yang di miliki untuk mengerjakan atau mengubah sesuatu menjadi lebih bermakna secara cepat, tepat dan benar sehingga menghasilkan sebuah nilai lebih dari hasil pekerjaan yang di inginkan [3]. Secara mendasar, keterampilan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang sejak lahir yang harus diasah serta

dikembangkan dengan melakukan proses belajar secara berkelanjutan dan terus-menerus sampai mampu menyadari potensi yang di miliki untuk melakukan suatu pekerjaan di kehidupan yang akan datang secara optimal. Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa keterampilan merupakan anugerah yang diberikan Allah SWT sejak lahir yang membutuhkan proses belajar secara terus-menerus, tekun dan konsisten sampai mengetahui keterampilan yang dimiliki seseorang tersebut hingga mampu mengimplementasikan keterampilan yang dimilikinya ke dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat dikatakan memiliki keterampilan apabila mampu menghasilkan sesuatu yang memiliki kualitas nilai yang lebih tinggi seperti cepat, tepat dan benar dalam mengerjakan sesuatu. Berbicara memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Berbicara adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam lisan yang bersifat produktif untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi, bahkan organ tubuh yang lain seperti kepala, tangan, dan roman muka pun dimanfaatkan dalam berbicara. Faktor psikologis juga memberikan andil yang cukup besar terhadap kelancaran berbicara stabilitas emosi misalnya tidak saja berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan. Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial agar manusia dapat berkomunikasi dengan sesamanya [4]

Berbicara merupakan suatu proses seseorang dalam menyampaikan sebuah informasi, ide atau gagasan dari pembicara yang berkedudukan sebagai komunikator kepada pendengar sebagai komunikan. Agar informasi dapat tersampaikan secara lisan kepada pendengar maka pembicara harus mampu menyampaikannya dengan baik dan benar [5] Berbicara merupakan salah satu kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Berbicara adalah bentuk dari tindakan dan perkataan berupa suara yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerakan tubuh dan ekspresi mimik wajah[6].

Menurut Subhayni, Sa'adiyah, & Arnia (2017: 7) Berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi dengan menggunakan artikulasi atau sebuah kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaannya kepada orang lain[7]. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas berbicara dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial dengan demikian, maka berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara sebagai alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang telah disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak untuk lebih memahami maksud satu sama lain.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan manusia dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata (bahasa lisan) untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) kepada orang dengan bahasa yang baik dan benar sehingga maksud tersebut sampai dan mudah dipahami oleh orang lain.

Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan penyampaian dan penerimaan pesan atau suatu berita antara dua orang atau lebih dengan maksud pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh penerima [8]. Oleh karena itu agar dapat menyampaikan pesan secara efektif pembicara harus memahami betul pesan apa yang akan disampaikan kepada orang lain. Di sekolah dasar tujuan dilatihnya keterampilan berbicara siswa salah satunya untuk melatih siswa agar terampil dalam berbicara sehingga siswa memiliki kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasannya kepada teman-teman kelas dan guru. Adapun tujuan dari berbicara adalah untuk mempengaruhi, menginformasikan, menggerakkan bahkan menghibur orang lain dengan maksud apa yang sedang dibicarakan oleh pembicara dapat diterima dengan baik lawan bicaranya. Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

Secara garis besar ada dua faktor yang dapat dijadikan indikator untuk mengukur kemampuan berbicara seseorang yakni aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi ketepatan pengucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, durasi, yang sesuai pilihan kata, dan ketepatan sasaran pembicaraan [9]. Aspek non kebahasaan meliputi: sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh dan mimik yang tepat, kesediaan menghargai pembicaraan atau gagasan orang lain, kenyaringan suara dan kelancaran dalam pembicaraan dan relevansi, penalaran, dan penguasaan topic tertentu.

2.2. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing merupakan sebuah model pembelajaran yang didasarkan pada prespektif pendidikan individu maupun interaksi sosial. Model pembelajaran ini digunakan untuk menguasai materi pembelajaran tertentu dengan melibatkan banyak orang. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* akan menunjang siswa bagaimana cara menyelesaikan masalah dengan sudut pandang yang berbeda. Dalam kehidupan sosial model ini membantu memudahkan siswa untuk menganalisis masalah pada keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia [10]. Model *role playing* merupakan pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang [11].

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan *role playing* sebagai model pembelajaran, yakni kualitas dalam memerankan peran, analisis dalam diskusi, pandangan peserta didik terhadap penampilan yang sedang ditampilkan berbanding pada kenyataan aslinya. Sintak dalam menerapkan model adalah sebagai berikut : a) menyampaikan naskah, alat, media dan kostum. b) Menerangkan teknik *role playing* dengan sederhana. c) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih peran yang disukainya. d) Memberikan peran pendengar kepada siswa yang kurang nurut dalam melaksanakan tugas. e) Menetapkan dengan jelas peran yang akan dimainkan siswa. f) Memberikan saran kepada siswa kalimat baik yang akan diucapkan untuk memulai permainan. g) Guru dapat menghentikan permainan pada saat situasi tertentu kemudian membuka diskusi umum. h) Sebagai hasil diskusi dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dalam cerita dengan cara-cara yang lain[5].

2.3. Media Boneka Tangan

Media pembelajaran adalah sebuah alat penunjang yang digunakan untuk membantu guru mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Media juga sering disebut sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk melengkapi materi ajar yang akan diajarkan guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Peran media sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar mengajar apabila dalam penggunaannya sejalan dengan isi dan materi yang terkandung pada mata pelajaran. Boneka tangan adalah salah satu media penunjang yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran didalam kelas.

Boneka tangan atau *hand puppet* dibuat dari sebuah kain atau sarung tangan. Boneka tangan terdiri dari kepala dan dua tangan saja sedangkan bagian badan dan kakinya hanya berupa sebuah baju yang akan menutup tangan orang yang memainkannya. Cara memainkannya dengan jari telunjuk digunakan untuk menggerakkan kepala, ibu jari dan jari jari tangan untuk menggerakkan tangan boneka. Jadi media boneka tangan adalah media yang sederhana cara pembuatan dan pemakainnya. Media ini bisa dibuat dari sisa-sisa kain yang sudah tidak terpakai cara membuatnya pun terbilang tidak sulit. kemudian cara penggunaannya juga relatif mudah. Guru tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakan media boneka tangan[12]. Boneka tangan adalah media yang digunakan untuk bercerita [13]. Boneka tangan tersebut digunakan dengan cara menggerakannya menggunakan jari-jari tangan yang dimasukkan kedalam boneka sesuai dengan jalan cerita. Penggunaan media boneka tangan maka siswa akan lebih mudah fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tertarik dengan media yang digunakan guru selain itu penggunaan media ini juga mampu merangsang imajinasi siswa.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian *Pre- Experimental Design* model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Yang memiliki tiga langkah yaitu: a) Pengukuran awal pre-test, b) Treatment dan., c) Pengukuran akhir posttest. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Tahun Ajar 2021/2020 dengan jumlah siswa 17. Pengujian hipotesis menggunakan *Praired Sample T-Test IBM SPSS*.

4. Hasil dan Pembahasan

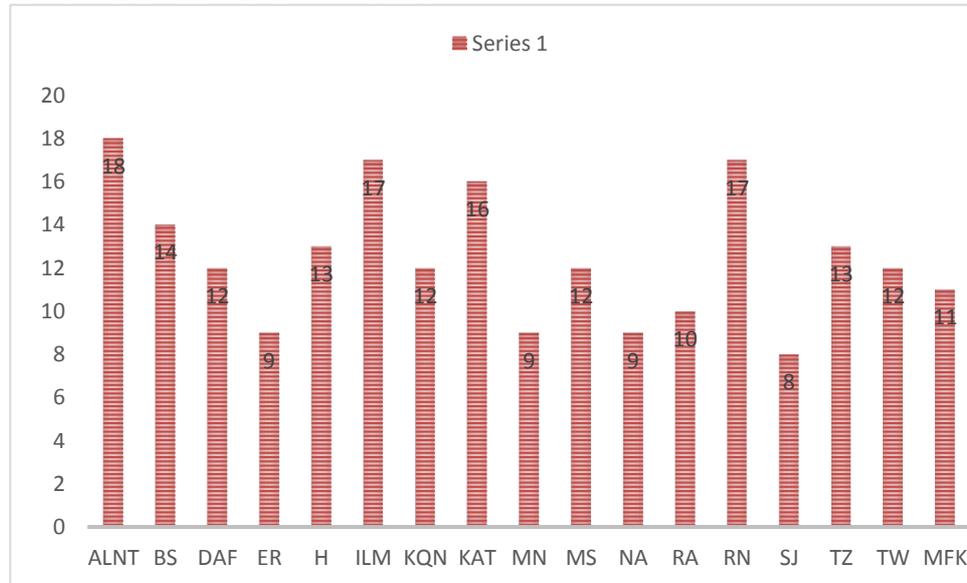
Data penelitian ini terdiri dari keterampilan berbicara siswa (Y) sebagai variabel terikat dan model *role playing* berbantuan media boneka tangan sebagai variabel bebas (X). Peneliti melakukan kegiatan *treatment* sebanyak tiga kali dengan menggunakan desain penelitian eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbicara pada kelas IV di SD N Surodadi 3 Candimulyo. Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijumpai data prestets sebagai berikut:

Tabel 4. / Distribusi frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	5-9	4	23,5
2	10-14	9	53.0
3	15-19	4	23,5
4	20-24	0	0
	Jumlah	17	100

Tabel distribusi frekuensi di atas menunjukkan terdapat ada empat siswa yang masih dalam kategori kurang, ada Sembilan siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup dan empat siswa yang memperoleh nilai baik. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kondisi awal keterampilan berbicara siswa masih dalam kategori kurang dan cukup sehingga masih perlu bimbingan dan arahan seorang guru dalam melatih keterampilan berbicara. Sehingga dengan demikian disimpulkan keterampilan berbicara di SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo masih rendah. Berikut ini akan di paparkan grafik hasil *pretest* keterampilan berbicara siswa

Gambar 4. 1 Gambar Grafik Pretest



Setelah peneliti melakukan semua kegiatan *treatment*, langkah selanjutnya adalah dievaluasi untuk melihat sejauh mana keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa dalam kegiatan bermain peran sudah sesuai dengan indikator keterampilan berbicara siswa. Pertama siswa sudah mampu mengucapkan kembali kata-kata yang ada dalam cerita fiksi yang mereka dengar, sebagai contoh siswa mampu melakukan kegiatan percakapan berupa “kalung ini hadiah dari kami. Lihat, indah sekali bukan? Kau pasti menyukainya, “Kata raja.

Kedua siswa sudah mampu melakukan kegiatan bermain dengan intonasi yang tepat seperti intonasi menurun apabila kalimat yang diakhiri menggunakan tanda titik dan intonasi suaranya agak naik apabila kalimat diakhiri dengan dengan tanda seru. Ketiga siswa mampu bermain peran dengan menguasai topic atau materi yang ada dalam cerita fiksi dengan menggunakan media boneka tangan.

Setelah peneliti mengetahui perkembangan dari keterampilan berbicara siswa maka langkah selanjutnya adalah data tersebut nantinya digunakan sebagai pembandingan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan penerapan model *role playing* berbantuan boneka tangan. Membandingkan nilai keterampilan berbicara siswa dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu dengan analisis uji beda (t-test). Tujuan dari uji beda ini adalah untuk melihat signifikannya perkembangan keterampilan berbicara melalui penerapan model *role playing* berbantuan boneka tangan. Hasil kondisi akhir keterampilan berbicara siswa dapat dilihat sebagai berikut:

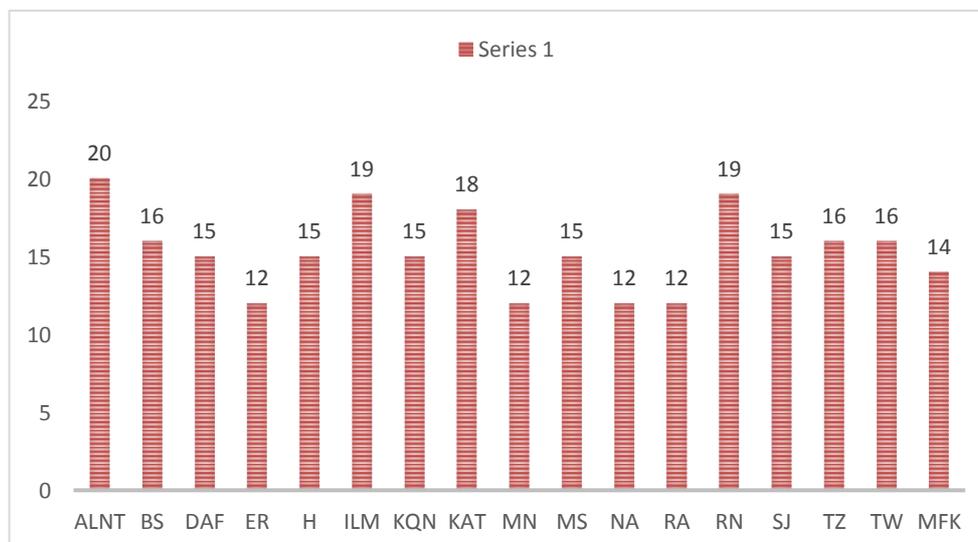
Terdapat perkembangan atau peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan. Skor tertingginya adalah 20 dan skor terendah yang diperoleh adalah 12. Siswa yang mendapat kategori amat baik

berjumlah satu orang (ALNT), siswa yang memperoleh kategori baik ada sebelas orang (BS, DAF, H, ILM, KQN, KAT, MS, RN, SJ, TZ, TW,) dan siswa yang memperoleh kategori cukup ada lima orang (ER, MN, NA, RA dan MFK). Rata-rata skor total yang diperoleh adalah 261 dengan rata-rata 15,4 yang mendapat kategori Baik. Berikut ini adalah tabel frekuensi data *posttest* keterampilan berbicara melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan.

Tabel 4. 2 Tabel Distribusi Frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	5-9	0	0
2	10-14	5	29
3	15-19	11	65
4	20-24	1	6
Jumlah		17	100

Gambar 4.2 Grafik Hasil Posttest



Berdasarkan tabel grafik di atas dilihat bahwa keterampilan berbicara mulai berkembang. Hal itu dibuktikan dengan hasil rata-rata keterampilan berbicara sebelum diberi perlakuan rata-ratanya adalah 15,4 dan hasil rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan adalah 15,4. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* maka untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan analisis uji t.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t-test atau (*paired sample t-test*) dengan bantuan program SPSS 22.00 for windows. Uji t ini digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa. -Pengambilan keputusan dari paired sample t-test ini adalah jika nilai signifikansinya (2-tailed) $< 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan apabila nilai signifikansinya (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4. 3 Uji hipotesis

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pre-test - Post-test	-110.2941	25.1291	6.0947	-123.2143		-97.3739	18.097	16	.000

Berdasarkan hasil output dari uji hipotesis di atas dapat dilihat bahwa hasil nilai signifikansinya (2-tailed) 0,000. Hal tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan.

5. Kesimpulan

. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pengukuran awal (*pretest*) pada penelitian ini adalah 53, sedangkan nilai rata-rata pengukuran akhir (*posttest*) adalah 64. Hasil dari *pretest* dan *posttest* meningkat sebanyak 11 skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan berbicara. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *pretest posttest*. Hal itu diperkuat dengan uji hipotesis yang diperoleh yaitu (2tailed) 0,000, 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terimakasih penulis sampaikan kepada Ibu Juwita S.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo yang bersedia membantu meluangkan waktunya dalam penelitian Bapak Marno selaku guru kelas yang telah membantu peneliti dalam mengkondisikan siswa.

Referensi

- [1] Emani and A. Syarifudin, "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.," *J. Ilm. PGMI*, 2., 2016.
- [2] Z. K. Mabururi and F. Aristya, "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV MELALUI PENERAPAN STRATEGI ROLE PLAYING SD NEGERI PLOSO 1 PACITAN," *J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 112–117, 2017.
- [3] M. Mahsun and M. Koiriyah, "Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Media Big Book Pada Siswa kelas 1A MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang.," *J. Pendidikan*, 2., 2019.
- [4] D. Parmono, "Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa prancis Dengan Metode Bermain Peran," *J. Pendidik. Karakter*, 2., 2013.
- [5] L. Amelia and R. L., "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Pada Kelompok B Di TK Bohhatema Aceh Besar.," *J. Pendidikan*, 3., 2016.
- [6] A. Setyonegoro, "Hakikat, Alasan, Dan Tujuan Berbicara.," *J. Pendidikan*, 67-80., 2013.
- [7] Subhayni, Sa'adah, and Arnia, *Keterampilan Berbicara*. Banda Aceh: Yiah Kuala University Press, 2017.
- [8] S. Ningsih, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa kelas III SD Negeri I Beribgin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali.," *J. Kreat. tadulako Online*, 2., 2014.
- [9] A. W. Yanti, "Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Untuk Meningkatkan Perilaku Baik dan Sopan Bagi Kelompok A TK AT-Thohiriyah krian Sidoarjo.," *J. Pendidikan*, 1-9., 2016.
- [10] M. M. Bali, "Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial," *J. Pendidikan*, 04., 2017.
- [11] Ernani and A. Syarifudin, "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.," *J. Ilm. PGMI*, 2., 2016.
- [12] P. B. Lasapu, Bramantya, and R. P. Susanto, "Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun," *J. Pendidik.*, 2015.
- [13] L. Izzati, "Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, 472-481., 2020.
- [1] Emani and A. Syarifudin, "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.," *J. Ilm. PGMI*, 2., 2016.
- [2] Z. K. Mabururi and F. Aristya, "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV MELALUI PENERAPAN STRATEGI ROLE PLAYING SD NEGERI PLOSO 1 PACITAN," *J. Kaji. Penelit.*

- Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 112–117, 2017.
- [3] M. Mahsun and M. Koiriyah, “Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Media Big Book Pada Siswa kelas 1A MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang,.” *J. Pendidikan*, 2., 2019.
- [4] D. Parmono, “Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran,.” *J. Pendidik. Karakter*, 2., 2013.
- [5] L. Amelia and R. L., “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Pada Kelompok B Di TK Bohhatema Aceh Besar,.” *J. Pendidikan*, 3., 2016.
- [6] A. Setyonegoro, “Hakikat, Alasan, Dan Tujuan Berbicara,.” *J. Pendidikan*, 67-80., 2013.
- [7] Subhayni, Sa’adah, and Arnia, *Keterampilan Berbicara*. Banda Aceh: Yiah Kuala University Press, 2017.
- [8] S. Ningsih, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa kelas III SD Negeri I Beribgin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali,.” *J. Kreat. tadulako Online*, 2., 2014.
- [9] A. W. Yanti, “Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Untuk Meningkatkan Perilaku Baik dan Sopan Bagi Kelompok A TK AT-Thohiriyah krian Sidoarjo,.” *J. Pendidikan*, 1-9., 2016.
- [10] M. M. Bali, “Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial,.” *J. Pendidikan*, 04., 2017.
- [11] Ernani and A. Syarifudin, “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang,.” *J. Ilm. PGMI*, 2., 2016.
- [12] P. B. Lasapu, Bramantya, and R. P. Susanto, “Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun,.” *J. Pendidik.*, 2015.
- [13] L. Izzati, “Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,.” *J. Pendidik. Tambusai*, 472-481., 2020.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)