

## Pengaruh *Role Playing* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV

### The Effect of Role Playing Assisted by Audio Visual Media on the Speaking Skills of Grade IV Elementary School Students

<sup>1</sup>Ana Nur Saputri, <sup>2</sup>Angga Setiawan, <sup>3</sup>Wahyu Nugroho  
STKIP PGRI TRENGGALEK

\*E-mail : korespondensi: [putriana0506@gmail.com](mailto:putriana0506@gmail.com)<sup>1</sup>, [anggasetiawan25.as@gmail.com](mailto:anggasetiawan25.as@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[Nugrohowahyu.wn93@gmail.com](mailto:Nugrohowahyu.wn93@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan penerapan model *role playing* berbantuan media audio visual dengan model konvensional berbantuan media gambar terhadap keterampilan berbicara siswa. Sampel dari semua siswa kelas IV SDN 1 Duren yang seluruhnya berjumlah 15 orang yang dijadikan kelas eksperimen dan SDN 1 Dermosari yang seluruhnya berjumlah 12 orang dijadikan kelas kontrol. Metode penelitian yaitu kuantitatif dengan bentuk *Non equivalent Pretest and Posttest Control Grup Desain*. Pengambilan data berbentuk tes lisan keterampilan berbicara dengan mengacu pada rubrik keterampilan berbicara. Setelah menganalisis data yang terkumpul, peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan yang signifikan. Data analisis uji hipotesis diperoleh  $0,001 < 0,05$ . Peneliti menyimpulkan adanya dampak yang positif dari model *role playing* berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara siswa yang meningkat dan antusias di dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa di SDN 1 Duren dipengaruhi oleh model *role playing* berbantuan media audio visual. Terlihat dari rata – rata hasil kelas eksperimen mendapatkan rata – rata 46,93 dengan nilai 68 sebagai nilai tertinggi dan 32 sebagai nilai terendah sedangkan *posttest* eksperimen dengan rata – rata 85,86 dengan 96 sebagai nilai tertinggi dan 76 sebagai nilai terendah.

**Kata kunci:** *Role Playing, Media Audio Visual, Berbicara*

#### Abstract

This research was conducted to compare the application of role playing models assisted by audio-visual media with conventional models assisted by media images on students' speaking skills. A sample of all grade IV students at SDN 1 Duren, totaling 15 people, was used as the experimental class and at SDN 1 Dermosari, totaling 12 people, was used as the control class. The research method is quantitative with the non-equivalent form of pretest and posttest control group design. The data collection was in the form of a speaking skills test with reference to the speaking skills rubric. After analyzing the collected data, the researcher conducted a hypothesis test to find out a significant difference. Hypothesis test analysis data obtained  $0.001 < 0.05$ . The researcher concluded that there was a positive impact from the role playing model assisted by audio-visual media on students' speaking skills which increased and enthusiasm in learning activities. It can be interpreted that the speaking skills of students at SDN 1 Duren are influenced by the role playing model assisted by audio-visual media. It can be seen from the average results of the experimental class getting an average of 46.93 with a value of 68 as the highest score and 32 as the lowest score while the *posttest* experiment with an average of 85.86 with 96 as the highest score and 76 as the lowest score.

**Keywords:** *Role Playing, audio-visual media, Speaking*



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.539>

Copyright© 2023, Ana Nur Saputri

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, pendidikan menjadi faktor terpenting untuk menjamin perkembangan hidup suatu bangsa. Sebab kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan memiliki fungsi mengembangkan potensi dan keterampilan setiap individu. Karena dengan pendidikan, siswa bisa mewujudkan potensi yang dimilikinya. Didalam lingkungan Sekolah Dasar keterampilan sangat penting untuk diterapkan, keterampilan yang harus dimiliki setiap individu ialah keterampilan berbicara. Menurut Yunus (2015). Keterampilan berbicara yaitu sebuah keterampilan yang mengharuskan siswa menyampaikan pesan menggunakan lisan dengan cara siswa mengutarakan bunyi artikulasi untuk mengatakan, menerangkan, serta mengungkapkan perasaan.

Berbicara adalah faktor yang perlu untuk dilatih serta jangan diabaikan, karena dengan ini siswa bisa menyampaikan perasaan, buah pikiran, pendapatnya serta gagasan tanpa ada tekanan Tambunan (2018). Keterampilan berbicara memiliki tujuan yaitu untuk melakukan komunikasi menggunakan kalimat secara baik dan wajar tanpa ada rasa malu Iqbal (2018). Pada prinsipnya tujuan dari keterampilan berbicara yaitu memberikan peluang untuk siswa belajar berucap. Pembelajaran di sekolah harus dilaksanakan sesuai isi kurikulum, termasuk keterampilan berbicara (Tambunan 2018). Keterampilan berbicara tidak boleh dibiarkan begitu saja, agar siswa yang masih kurang lancar dalam berbicara menjadi terampil berbicara. Keterampilan berbicara ini tidaklah menjadi hal rugi, melainkan bisa menjadi efek bagi siswa baik bila dilaksanakan dengan benar.

Dalam hal ini penilaian keterampilan berbicara ditekankan pada praktik berbicara sesuai indikator keterampilan berbicara. Menurut Permana (2016) indikator yang akan dijadikan sebagai alat ukur keberhasilan atau penilaian keterampilan berbicara siswa adalah Kelancaran, Ketepatan pilihan kata, Struktur kalimat, Intonasi dan Ekspresi. Karakteristik siswa Usia 9 tahun sampai 10 tahun termasuk dalam tahapan periode operasional konkret yang dimana siswa sudah mampu melakukan komunikasi dengan orang lain, mampu memahami informasi yang sudah diterima dari orang lain, serta mampu menyatakan gagasan atau pendapat Meriyati (2015). Namun masih banyak siswa yang memiliki keterampilan berbicara rendah. Menurut Nikmah et al (2020) hal yang menyebabkan keterampilan berbicara rendah yaitu dari 2 faktor meliputi eksternal dan internal. Penyebab dari faktor internal berasal dari diri siswa sendiri meliputi Bahasa daerah setempat yang digunakan serta dari diri siswa itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal ( luar siswa) dipengaruhi dari lingkungan sekitar, guru, sarana prasarana pembelajaran serta media pembelajaran. Jika hal seperti ini dibiarkan terus menerus dapat menyebabkan keterampilan berbicara siswa SD rendah. Siswa akan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan pikiran, perasaannya, tidak bisa memakai kata (diksi) yang sesuai dalam mengungkapkan pendapatnya, belum mampu mengurutkan struktur kalimat yang benar dalam berbicara, dan belum bisa menyesuaikan kontak mata secara komunikatif pada saat berbicara dengan pihak lain. Oleh sebab itu, keterampilan berbicara siswa harus ditingkatkan. Menurut Nugroho (2021) menjelaskan bahwa hak anak menjadi perhatian khusus dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, hak siswa tersebut harus terpenuhi dengan cara guru menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta menggunakan media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Namun pada kenyataannya, model atau metode yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang tepat, serta media pembelajaran yang kurang memadai. Umumnya guru masih menerapkan pendekatan konvensional menyebabkan keterampilan berbicara tidak berjalan seperti yang diharapkan. Haqiqi and Permadi (2022) menjelaskan bahwa Media yang baik digunakan adalah media yang membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menarik. Rendahnya keterampilan berbicara anak juga disebabkan pada saat proses kegiatan belajar mengajar dikelas dimana guru tidak melibatkan siswa dalam berbahasa, melainkan lebih dilibatkan ke tata bahasa yang mana guru mendorong siswa mempelajari teori berbahasa dan bukan menuntun siswa mampu berbicara. Hal tersebut mengakibatkan, berbicara tidak berjalan secara rasional akan tetapi hanya berupa kognitif saja, tidak mampu terlaksana dengan sesuai.

Dari permasalahan di atas solusi yang digunakan adalah dengan mengganti model yang tepat diterapkan yakni dengan *role playing*. Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara dengan menerapkan model *role playing* ini perlu adanya bantuan media yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut. Bantuan media yang bisa membantu meningkatkan adalah media audio visual berupa film kartun. Sebab dengan penerapannya mempunyai hasil yang positif antara model *role playing* berbantuan media audio visual dalam kegiatan dan juga keterampilan berbicara siswa pada materi tokoh – tokoh teks fiksi. Makin baik penerapan model *role playing* berbantuan media audio visual makin baik pula kegiatan siswa dalam keterampilan berbicara, dan juga sebaliknya. Menurut Setiawan (2021) model pembelajaran mempunyai peran utama dalam meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran. Di mana diperoleh model pembelajaran bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam materi tokoh – tokoh teks fiksi dikelas IV.

Jenis permainan yang cocok diterapkan haruslah sesuai dengan perkembangan siswa Nur Azizah (2013). Permainan yang dapat digunakan supaya keterampilan berbicara meningkatkan adalah bermain peran (*role playing*) karena bermain memberikan efek positif terhadap perkembangan siswa. (Shohimin 2014:161) mengungkapkan bahwa Model *role playing* merupakan sebuah permainan peran yang memberikan kesempatan siswa dalam praktik menempatkan diri siswa situasi yang bertujuan untuk mengembangkan akan kesadaran nilai serta membentuk karakter siswa dengan menggunakan bantuan kelompok. Yang berarti, menggunakan permainan peran siswa bisa belajar memakai konsep apa yang diperankan, mengetahui perbedaan peran dalam satu kelompok dan mengetahui peran dalam dirinya sendiri, dalam satu kelompok serta menuntun siswa belajar dengan aktif pada permainan peran tersebut, dengan begitu diharapkan mampu memberikan kesan kepada siswa dengan keadaan kelas menjadi mengasikkan, aktif, tidak membosankan dan menimbulkan pengalaman yang berbeda. Menurut Yusnarti and Suryaningsih (2021) kelebihan model *role playing* adalah sebagai alat penyampaian materi pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membangun keadaan kelas yang menyenangkan bagi siswa. Dengan terciptanya suasana kelas yang menyenangkan

maka dapat menumbuhkan semangat yang ada pada dalam untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang disampaikan dan menjadi pembelajaran yang berkesan dan bermakna bagi siswa.

Dengan diterapkannya model *role playing* juga harus dibantu dengan media yang tepat. Nugroho (2021) menyatakan bahwa sebagai upaya dalam mewujudkan sumber belajar yang efektif bagi siswa perlu adanya dukungan media di dalamnya. Dalam hal ini media yang bisa dipakai adalah media audio visual seperti film kartun. Menurut Saputro et al. (2021) media Audio Visual bisa dipakai pendidik, tidak hanya sebagai bantuan saja melainkan nantinya untuk menimbulkan pemahaman baru. Penggunaan dari media pembelajaran menjadi hal penting yang digunakan bagi pendidikan, dengan begitu dapat digunakan sebaik mungkin guna menciptakan kemajuan serta peningkatan kualitas dari siswa itu sendiri. kelebihan dari media audio visual yakni pesan yang disampaikan dari media audio visual lebih cepat dan mudah diingat siswa serta akan lebih cepat dimengerti bagi siswa, kegiatan belajar pasti akan bervariasi dengan cara guru mengiringi komunikasi baik. Media Audio visual yang digemari oleh siswa usia prasekolah adalah kartun. Menurut Fatmawati et al. (2019) Kartun adalah sebuah film menarik untuk siswa usia prasekolah dimana siswa bisa berimajinasi tinggi, serta mengutarakan perasaan, emosi, dan daya ingat yang kuat, selain itu kartun adalah dunia anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini bersifat eksperimen (*QuasiEksperimen*). penelitian eksperimen dipakai jika ingin mendapati pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap hasil yang akan diperoleh. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti memilih penelitian *Quasi Eksperimen*. Adapun bentuk desainnya menggunakan kelompok kontrol *nonnequivalent pre-test-and-post-test control group-design*. Sugiyono (2019) menyatakan penelitian kuantitatif dipergunakan untuk penelitian dengan populasi atau sampel, pengumpulan data berupa instrument penelitian, analisis data statistic berupa angka – angka, Selain itu senada juga dengan Arikunto (2014) yang menyebutkan populasi ialah jumlah seluruh subjek yang dijadikan peneliti. Instrumen berbentuk tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, dan observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan siswa dan guru dalam menerapkan model *Role Playing* berbantuan *Media Audio Visual* di dalam kelas. Pengambilan sampelnya memakai teknik *Non-Probability Sampling*. populasi yang digunakan yaitu kelompok A adalah kelas eksperimen kelas IV SDN 1 Duren yang berjumlah 15 dan kelompok B merupakan kelas kontrol yaitu siswa kelas IV SDN I Dermosari dengan jumlah 12 siswa dengan dijumlahkan menjadi 27 siswa.

Arikunto (2014) mengungkapkan sampel yaitu sebagian populasi yang hendak diteliti oleh peneliti, Teknik sampel yang dipakai ialah *nonprobability sampling* atau *Sampling Jenuh* yang dimana seluruh jumlah sampel digunakan. *Sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan sampel ketika populasi dipakai sebagai sampel. Peneliti mengambil semua populasi menjadi sampel yaitu 27 siswa. Pada uji validitas memerlukan uji korelasi *producttmoment*, uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*, sedangkan uji normalitas data memerlukan uji *ShapiroWilks* melalui bantuan SPSS25, ketentuan apabila nilai Sig.>0,05 termasuk distribusinya normal. Pada uji homogenitas data memerlukan *levene-test* melalui bantuan SPSS 25, dengan

ketetapan nilai Sig. > 0,05, termasuk varians-nya sama. Uji hipotesis dilakukan dengan Uji Independen *Sample T-testt*, kriteria jika taraf signifikansi < 0,05 artinya terdapat pengaruh atau hipotesis H0 ditolak. Jika taraf signifikansi > 0,05 artinya tidak ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis H0 diterima.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan berbicara dapat dipengaruhi berberapa faktor. Dari faktor luar siswa dan faktor dalam siswa. Salah satu faktor luar yaitu dari penerapan model yang diberikan serta media yang digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menyarankan dengan menerapkan model bermain peran atau yang biasa disebut *role playing*. Puspitaningrum et al., (2019) mengatakan bahwa *role playing* mampu menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dalam menghadapi masalah. Dengan adanya model *role playing* tentunya harus menggunakan media yang sesuai terhadap keterampilan berbicara, media yang sesuai yaitu media audio visual. Menurut Jannah and Hasanah (2019) dengan menerapkan media audio visual siswa dapat melihat dan mendengarkan huruf dan kata secara langsung.

Sejalan dengan Jannah and Hasanah, (2019), Menurut Friska et al., (2018) juga mengungkapkan bahwa media audio visual sangat berpengaruh terhadap pembelajaran. Dari penerapan tersebut di peroleh hasil penelitian model *role playing* berbantuan media audio visual memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa dikelas eksperimen dengan pembanding kelas kontrol yang telah diterapkan , dengan rekapitulasi berikut ini :

**Tabel 1.** Daftar Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara *Pretest* dan *Posttest* Kelas eksperimen

Kelas Eksperimen				
No	Interval	<i>Pretest</i>	Interval	<i>Posttest</i>
1.	20 – 39	5	20 – 39	0
2.	40 – 59	7	40 – 59	0
3.	60 – 79	3	60 – 79	1
4.	80 – 100	0	80 – 100	14
	Jumlah	15	Jumlah	15

Berdasarkan perolehan hasil *pretest* pada tabel di atas, dari 15 siswa yang berada pada nilai 20- 39 yaitu sejumlah 5 siswa, 40 – 59 yaitu sejumlah 5 siswa, 60 – 79 sejumlah 3 siswa, 80 - 100 tidak ada. Sedangkan dari 15 siswa nilai *posttest* yang mendapatkan nilai 20 – 39 yaitu tidak ada, 40 – 59 tidak ada, 60 - 79 sejumlah 1 siswa, 80 – 100 sebanyak 14 siswa.

**Tabel 2. Daftar** Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol.

Kelas Kontrol				
No	Kriteria	<i>Pretest</i>	Kriteria	<i>Posttest</i>
1.	20 – 39	1	20 – 39	0
2.	40 – 59	6	40 – 59	0
3.	60 – 79	5	60 – 79	5
4.	80 – 100	0	80 – 100	7
	Jumlah	12	Jumlah	12

Berdasarkan perolehan hasil *pretest* pada tabel di atas, dari 12 siswa, yang berada pada nilai 20 – 39 yaitu sejumlah 1 siswa, 40 – 59 sejumlah 5 siswa 60 – 79 sejumlah 5 siswa, 80 – 100 tidak ada. Sedangkan dari 12 siswa nilai *posttest* kelas kontrol yang berada pada nilai 20 – 39 tidak ada, 40 – 59 tidak ada, 60 – 79 sejumlah 5 siswa, 80 – 100 sejumlah 7 siswa.

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui Keterampilan berbicara kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan menunjukkan siswa yang memperoleh nilai 20 – 39 pada *posttest* lebih sedikit dari *pretest*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan nilai. Jumlah siswa yang berada pada nilai *posttest* 47-59 dan 60 – 79 lebih sedikit dari siswa yang berada pada nilai *pretest*, serta jumlah siswa pada nilai 80-100 lebih banyak setelah diterapkan perlakuan. Hal ini tersebut dapat dikatakan terdapat peningkatan model *Role Playing* berbantuan media audio visual .

Instrument penelitian adalah tes unjuk kerja (tes lisan) bertujuan untuk memperoleh hasil keterampilan berbicara siswa. Dari data SPSS diketahui kriteria validitas soal, soal dikatakan valid bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sig 0,05 dari tabel  $r$  *product moment* dapat dilihat data dengan jumlah (n) 30 diketahui sebesar 0,361 sehingga butir soal hasil validasi soal tes 5 butir tes yang valid. uji reliabilitas instrument, soal dikatakan reliable, jika nilai  $> 0,20$ , untuk uji reliabilitas diperoleh nilai hitung sebesar 0,613 jadi soal itu masuk kategori sedang dan layak untuk digunakan. Dengan kesukaran soal yaitu 0,00 – 0,30, 0,31 – 0,70 , dan 0,71 – 1,00 dari 5 soal terdapat 2 sedang 3 soal mudah. kriteria daya pembeda yaitu 0,70 – 1,00 tinggi sekali, 0,40 – 0,70 tinggi, 0,20 – 0,40 sedang, 0-0,20 rendah, dan kurang dari 0 rendah sekali. Dari 5 soal didapati 2 soal dikatakan soal tinggi dan 3 dikatakan soal sedang.

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji normalitas dan homogenitas. Berikut tabel output uji normalitas SDN 1 Duren serta SDN I Dermosari

**Tabel 3.** Uji Normalitas SDN 1 Duren dan SDN 1 Dermosari

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Keterampilan_Berbicara	Pre_Eks	.925	15	.231
	Post_Eks	.958	15	.666
	Pre_Kon	.908	12	.200
	Post_Kon	.947	12	.589

Berdasarkan tabel 3 maka keterampilan berbicara siswa berdistribusi normal dengan nilai signifikansi untuk pretest eksperimen yaitu  $0,231 > 0,05$  dan signifikansi untuk pretest kontrol  $0,200 > 0,05$  . kemudian untuk posttest kelas eksperimen didapatkan signifikansi  $0,666 > 0,05$  dan posttest kelas kontrol  $0,589 > 0,05$ . Jadi keterampilan berbicara berdistribusi normal yakni sig  $> 0,05$ .

Selanjutnya melakukan uji homogenitas. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui keberadaan 2 kelompok apakah data homogen atau heterogen.

**Tabel 4.** Uji Homogenitas

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berbicara Based on Mean	1.635	1	25	.213

Keterampilan berbicara siswa memperoleh data yang berdistribusi homogen, dibuktikan dari nilai signifikan  $0,213 > 0,05$ . Artinya, hasil yang dikerjakan sampel berasal dari varians yang sama.

**Tabel 5.** Uji Hipotesis

<b>Independent Samples Test</b>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- taile d)	Mean Differe nce	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Berbicara	Equal variances assumed	1.635	.213	3.604	25	.001	8.533	2.368	3.657	13.410
	Equal variances not assumed			3.481	19.646	.002	8.533	2.452	3.413	13.653

Hasil uji *independent sample t test* didapatkan signifikansi (*2-tailed pretest posttest*) yaitu  $0,001 \leq 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulannya yaitu penerapan model *role playing* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 1 Duren

## PEMBAHASAN

Keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan dengan lisan yang wajib dipelajari oleh siswa. Untuk mengukur pencapaian keterampilan berbicara dari *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu untuk mengetahui hasilnya maka sebelum mendapatkan perlakuan model *role playing* berbantuan media audio visual. Siswa diberi *pretest* berupa tes unjuk kerja, kemudian diberikan perlakuan berupa model *role playing* berbantuan media audio visual. Untuk mengetahui perbedaannya kemudian diberikan *posttest*. Ada banyak sekali manfaat penerapan ini, manfaatnya yaitu siswa mudah memahami materi yang diberikan, menangkap materi yang disajikan dalam bentuk media, bisa melihat sekaligus memerankan apa yang terdapat dalam media berupa film kartun tersebut, menjadikan siswa lebih aktif dengan bantuan kelompok dengan teman, dan tentunya menimbulkan suatu proses pembelajaran yang selalu diingat siswa karena menyenangkan. Hal ini terbukti dari hasil tersebut diperoleh rata - rata *pretest* 46,93 dengan nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 32 sedangkan *posttest* eksperimen dengan

rata – rata 85,86 dengan nilai 96 dan 76. Dari banyaknya manfaat model *role playing* dengan bantuan media audio visual yang sudah dipaparkan ditarik kesimpulan bahwa bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dan ini dikuatkan dengan hasil uji hipotesis dengan hasil  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak dengan arti adanya perbedaan rata – rata hasil *pretest* dan *posttest*.

Penelitian yang dilakukan ini dikuatkan oleh peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Dewi et al. (2020) Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio visual pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III. Diketahui hasil  $t_{hitung} = 15,722 > t_{tabel} 2,042$  yang berarti ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model berbantuan media tersebut terhadap keterampilan berbicara. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dewi et al. (2020) penelitian ini juga dikuatkan oleh Nika (2019) Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara membaca nyaring pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV Min 6 Bandar Lampung. Diketahui hasil  $t_{hitung} = 87,744 > t_{tabel} = 1,688$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima . hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan dari model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti lain yang sudah dilakukan, model *Role Playing* berbantuan media *audio visual* terbukti dapat dijadikan alternatif sebagai upaya peningkatan terdapat keterampilan berbicara, dan hal ini pula yang dibuktikan oleh peneliti yang terbukti bahwa model *role playing* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa , peningkatan dilihat dari  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Ini berarti setelah diberikan perlakuan model *role playing* berbantuan media *audio visual* dikelas eksperimen berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Kendala dan kekurangan penelitian ini terletak pada waktu, dikarenakan dalam penerapan model *Role Playing* berbantuan media *audio visual* ini pada prosesnya membutuhkan persiapan yang lama.

Sarannya diharapkan dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, juga dalam pemilihan model dan media yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan artikel ini masih sederhana, sehingga masih banyak kekurangan, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya bisa meneliti lebih baik lagi

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk sehingga artikel ini mampu penulis selesaikan tepat waktu. Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada, kedua orang tuaku yang telah memberikan dukungan dan motivasi, SDN 1 Duren dan SDN 1 Dermosari selaku tempat dilakukanya penelitian dan semua pihak yang telah mendukung penulis untuk mengerjakan artikel ini baik secara langsung ataupun tidak langsung.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi et al. 2020. "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual." *Jurnal Mimbar Ilmu* 25(3):449–59.

- Jannah, M. & Uswatun, H. 2019. "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di Paud Terpadu Teratai Unm Makassar." *Instruksional* 1(1):25. doi: 10.24853/instruksional.1.1.25-31.
- Meriyati. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Nika, Vero. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Min 6 Bandar Lampung."
- Nugroho, W. 2021. "Problematika Pemenuhan Hak Belajar Anak Di Era Pandemi Dari Sudut Pandang Guru, Siswa, Dan Orangtua." *In Implementasi Dan Problematika Merdeka Belajar (Pp.199206)*.
- Permana, Erwin Putera. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Profesi Pendidikan Dasar* 2(2):133-40. doi: 10.23917/ppd.v2i2.1648.
- Puspitaningrum J.I., Mei, F.A.U & Ikha, L.(2019). "Keefektifan Model Pembelajaran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3):296-304. doi: 10.23887/jlls.v2i1.17324.
- Setiawan, Angga. 2021. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7(1):1-16. doi: 10.29407/jpdn.v7i1.15963.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Fatmawati, Lilis et al. 2019. "Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah." *Journal of Health Sciences* 12(02):15-29. doi: 10.33086/jhs.v12i02.996.
- Iqbal, Muhammad. 2018. "Penggunaan Metode Mim- Mem Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 1(2):113. doi: 10.35931/am.v1i2.48.
- Muhajir et al. 2021. *Implementasi Dan Problematika Merdeka Belajar*. Vol. 6.
- NIKMAH, Din Adini Ayun; SETYAWAN, Agung; CITRAWATI, Tyasmiarni. 2020. "Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2." *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1.1. vol 1.
- Nur Azizah, Yuli Kurniawati. 2013. "Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 2(2):50-57.
- Nur Haqiqi, and Benny Angga Permadi. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):164-72. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.274.
- Saputro, Kuncoro Adi et al. 2021. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):1910-17.
- Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar

- Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Suttrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Suttrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83-91.
- Suttrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 718-729.
- Suttrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52-60.
- Tambunan, Pandapotan. 2018. "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar." *Jurnal Curere*.
- Yusnarti, Mulya, and Lili Suryaningsih. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2(3):253-61. doi: 10.54371/ainj.v2i3.89.
- Yusantika, F.D., Imam, S. & Furaidah. 2018. "Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3(2):251-58.
- Yunus, Abidin. 2015. *Pembelajaran Multiliterasi Sebagai Sebuah Jawaban Atas Tantangan Pendidikan Abad 21 Dalam Konteks Ke Indonesian*. Bandung: Refika Aditama.