

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Ernani

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
E-mail: ernani.2012@gmail.com

Ahmad Syarifuddin

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
E-mail: ahmadsyarifuddin_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak

Masalah metode pendidikan adalah suatu masalah yang sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dengan pemilihan metode yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran, sebaliknya jika para pendidik menggunakan pemilihan metode yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil. Untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik maka seorang guru harus mengetahui cara-cara atau metode yang harus diterapkan, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu siswa perlu adanya metode pengajaran yang berbasis permainan di samping terpenuhinya kebutuhan akan permainan dan hiburan, kebutuhan akan pengetahuan juga akan terpenuhi lewat penyampaian materi yang menggunakan metode permainan, salah satunya adalah metode *Role Playing*.

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Adapun rumusan masalah dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya metode *role playing* di MI Wathoniyah Palembang? 2) Bagaimana keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkannya metode *role playing* di MI Wathoniyah Palembang? 3) Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Wathoniyah Palembang?

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel X pengaruh metode *role playing* dan variabel Y keterampilan berbicara. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa MI Wathoniyah Palembang sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini kelas V.A berjumlah 28 siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Teknik analisis data menggunakan rumus statistik tes "t" untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30) yang saling berhubungan.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya metode *role playing* yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yang tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Selanjutnya hasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *role playing* yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan di atas didapat $t_0 > t_t$ dengan hasil yaitu $2,05 < 53,9 > 2,77$. Jadi, karena t_0 lebih besar daripada t_t maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Kata Kunci: Pengaruh, Metode, *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Karena, pendidikan merupakan sebuah proses bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan tingkah laku yang membentuk baik atau buruknya pribadi seseorang. Selain itu, peranan pendidikan bagi seseorang juga merupakan faktor penting dalam memperoleh kemampuan dan keterampilan siswa untuk memecahkan masalah kehidupannya.

Dalam proses pendidikan juga sangat dibutuhkan metode pembelajaran karena metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dari pemahaman inilah dapat dikatakan bahwa tanpa metode atau penerapan metode yang tepat maka suatu materi pelajaran itu tidak akan dapat berjalan efektif dan efisien karena tanpa metode yang efektif maka pesan atau informasi dari suatu pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru tidak dapat terserap oleh peserta didik secara maksimal.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu, metode juga merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Masalah metode pendidikan adalah suatu masalah yang sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dengan pemilihan metode yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran, sebaliknya jika para pendidik menggunakan pemilihan metode yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil.

Harus diketahui bahwa metode bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam proses belajar tetapi masih banyak lagi hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik, antara lain; motivasi, minat belajar, lingkungan, sarana dan prasarana, guru dan lain sebagainya. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa metode itu merupakan faktor dari keberhasilan peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran karena metode merupakan cara untuk menyampaikan isi materi pelajaran. Oleh sebab itu tanpa penerapan suatu metode yang tepat maka materi pelajaran tidak akan terserap secara maksimal, karena metode merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa yang perlu diketahui.

Perlu disadari bahwa waktu belajar pendidikan formal bertambah sehingga peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu mereka di sekolah. Jadi kesempatan bermain yang merupakan memang kebutuhan anak semakin berkurang. Hal ini terjadi karena sebagian orang tua berpendapat bahwa menganggap pelajaran di sekolah hanya belajar mengerjakan tugas sehingga tidak ada keterampilan yang dapat dikuasai oleh siswa, pada akhirnya anak merasa terbebani akibat terlalu banyak tugas yang diberikan karena setiap proses pembelajaran tidak ada metode selingan yang dipakai.

Untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik maka seorang guru harus mengetahui cara-cara atau metode yang harus diterapkan, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu siswa perlu adanya metode pengajaran yang berbasis permainan di samping terpenuhinya kebutuhan akan permainan dan hiburan, kebutuhan akan pengetahuan juga akan terpenuhi lewat penyampaian materi yang menggunakan metode permainan, salah satunya adalah metode *Role Playing*.

Metode *role playing* merupakan dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis. Metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa

sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Dengan menggunakan metode *role playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, menghasilkan, memberi, atau menyampaikan. Pembicara menyampaikan informasi kepada orang lain (penyimak), pembicara fungsinya sebagai komunikatif dan penyimak sebagai komunikan.

Berdasarkan pengamatan dilapangan yang dilakukan selama 3 (tiga) kali pertemuan pada jam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V.A bahwa proses pembelajaran guru hanya terpaku pada metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Selain itu penyebab lainnya kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode-metode pengajaran yang bervariasi yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.

Kondisi yang demikian akan menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif dengan menerapkan metode yang kaku di sekolah, karena sebagian besar guru mengajar dengan cara ceramah dan pemberian tugas, bahkan kadang kala seorang guru pun tidak menjelaskan sama sekali tentang materi tersebut tetapi langsung memberikan tugas latihan. Dan pada akhirnya siswa terpaksa di suruh belajar di rumah sehingga menyebabkan materi pelajaran yang didapatkan tidak mampu diserap secara maksimal oleh peserta didik.

Hubungan keterampilan berbicara sebagai bahasa lisan dengan aspek pendidikan dan humanistik dapat pula dilihat pada (QS Ar-Rahman/55: 1-4).

الرَّحْمٰنُ . عَلَّمَ الْقُرْآنَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ عَلَّمَهُ الْاَلْيَانَ (4-1)

Artinya: (Allah) Yang Maha Pengasih. Yang telah mengajarkan Al Qur'an. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang".

B. Kerangkai Teori

1. Metode *Role Playing*

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain metode adalah *a way in achieving something*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara kerja untuk memudahkan seseorang dalam pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Zainal Aqib, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Menurut Roestiyah, metode *role playing* atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu.

Menurut Wina Sanjaya, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah,

mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Metode *role playing* adalah metode yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih dengan cara mengarahkan peserta didik untuk memainkan suatu peran sesuai dengan peran yang telah berikan oleh pendidik dalam suatu peristiwa.

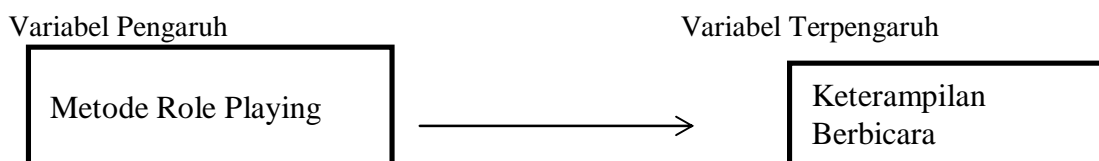
2. Keterampilan Berbicara

Menurut Daeng Nurjamal, keterampilan berbicara itu merupakan keterampilan berikutnya yang kita kuasai setelah kita menjalani proses latihan belajar menyimak. Menurut Iskandarwassid dkk, keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus system bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mengucapkan kata-kata secara lisan untuk menyampaikan kehendak atau keinginan kepada orang lain.

a. Variabl dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian



2. Definisi Operasional

Untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian pada objek yang ada di lapangan, maka penulis memberikan definisi operosional yaitu untuk memberikan pelajaran yang lebih tegas tentang variabel yang dikemukakan dalam penelitian.

Metode *role playing* adalah metode yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih dengan cara mengarahkan peserta didik untuk memainkan suatu peran sesuai dengan peran yang telah berikan oleh pendidik dalam suatu peristiwa.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mengucapkan kata-kata secara lisan untuk menyampaikan kehendak atau keinginan kepada orang lain. Indikator keterampilan berbicara mencakup:¹

- a. Kejelasan vocal dalam berbicara
- b. Ketepatan intonasi dalam berbicara
- c. Kelancaran dalam berbicara
- d. Ketepatan pelafalan dalam berbicara
- e. Pilihan kata (Diksi).

Tujuan utama dalam pembelajaran berbicara adalah melatih siswa agar dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Jadi, dapat diartikan bahwa keterampilan

¹Henry Guntur Tarigan, *Op. Cit.*, hlm. 17

berbicara menyampaikan secara lisan yang menuntut keberanian serta kemahiran dalam aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

3. Tempat Penelitian

a. Letak Geografis Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Madrasah ibtidaiyah wathoniyah Palembang yang menjadi objek penelitian, berlokasi di jalan KHA. Azhari 5 Ulu laut nomor 88 Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang. Waktu kegiatan proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang berlangsung dari hari senin sampai dengan hari sabtu, dari pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 12.30 WIB.

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang berada di sekitar pemukiman masyarakat, juga berada pada lokasi yang strategis yaitu dipinggiran jalan sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan jasa transportasi umum seperti angkot, becak, dan alat transportasi lainnya. Adapun di bawah ini akan merupakan batasan-batasan wilayah dari Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, yaitu:

1. Sebelah Barat : berbatasan dengan Daerah Aliran Sungai Musi
2. Sebelah Timur : berbatasan dengan pemukiman penduduk
3. Sebelah Utara : berbatasan dengan pemukiman penduduk
4. Sebelah berbatasan : berbatasan dengan Jalan KHA. Azhari 5 Ulu Laut

Bangunan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang adalah bangunan yang permanen dan berlantai 2 (dua) yang berbentuk huruf "L" memanjang, yang terdiri ruang Kepala Yayasan, ruang Kepala Madrasah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang belajar, ruang UKS, dan toilet siswa serta guru. Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang memiliki luas bangunan sebesar 772,5 m². Dan hingga saat ini Madrasah Ibtidaiyah Palembang telah meluluskan siswa-siswi kurang lebih 565 orang.

Madrasah ini letaknya di lingkungan yang cukup ramai tetapi relative tertib dan tenang, sehingga siswa (peserta didik) dapat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan baik. Jadi, menurut pengamatan penulis bahwa letak sekolah ini cukup strategis.

b. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Latar belakang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang merupakan prakarsa salah seorang tokoh masyarakat asli Palembang yang bernama Kemas Haji Hysin bin Kemas Haji Abdullah, yang didasari rasa kecintaannya kepada agama Islam dan bangsa Indonesia. Beliau memprakarsai sebuah perjuangan suci dan mulia yaitu : di bidang pendidikan agama yang dimulai dengan pengajian. Kegiatan belajar al-Qur'an dilaksanakan di rumahnya sendiri. Itulah sebabnya Madrasah tersebut dinamai "Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah", yang Wathoniyah artinya adalah tempat tinggal.

Untuk mengembangkan perjuangan yang sangat mulia itu, maka pada tanggal 2 Mei 1973 Kemas Haji bin Husin Kemas Haji Abdullah mengajak sahabatnya Drs. A. Zainuri untuk memformat bentuk pengajaran agama secara formal yang akan disesuaikan dengan kurikulum Departemen Agama. Dengan izin dan ridho Allah swt, tujuannya terwujud tanpa halangan sehingga lembaga pendidikan agama yang didirikannya dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Yang terdaftar di Departemen Agama, dengan Nomor Statistik Madrasah (NSM) 1121671022024 dan NSB Nomor 0071627360701.

Dalam rangka memantapkan program pengajaran yang akan dilaksanakan secara klasikal, Kemas Haji Husin bin Kemas Haji Abdullah, membangun local-lokal yang masih

sangat sederhana, yang terletak di atas tanah miliknya sendiri. Dengan dibangunnya local-lokal belajar tersebut, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik.

Kemudian setelah wafatnya Kemas Haji Husin bi Kemas Haji Abdullah, atas inisiatif dari anak tertua beliau yaitu Kemas Amiruddin, madrasah tersebut mengalami renovasi yang cukup besar. Sebelumnya local-lokal tersebut hanya berupa rumah panggung kayu, telah berubah menjadi bangunan permanen batu yang terdiri dari dual anta dan telah dikeramik. Dan juga terdiri dari beberapa kelas, yang kelas tersebut digunakan sebagai ruang belajar mengajar yang berjumlah delapan ruangan dan beberapa ruang lainnya seperti ruang kantor, ruang yayasan, ruang guru, dan ruang perpustakaan.

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar dalam satu atau dua semester, mengadakan rapat. Hasil dari keputusan rapat tersebut merupakan pembagian tugas, jabatan, dan pegawai yaitu :

1. Kepada Madrasah : Merri, S.Pd.I.
2. Wakil Kepala Madrasah : Edi Firdaus, S.Pd.I.
3. Koordinator Mata Pelajaran
 - a. Pendidikan Bahasa Inggris : Merry Ellen, S.Pd.
 - b. Pendidikan Bahasa Arab : Azizatul Arifah Siregar, S.Pd.I.
 - c. Pendidikan BTA : Azizatul Arifah Siregar, S.Pd.I.
 - d. Pendidikan Matematika : Nurul Huda, S.Pd.
4. Wali Kelas
 - a. Wali Kelas I.A : R.A. Maznah, S.Pd.I.
 - b. Wali Kelas I.B : Heriyani Fitri, S.Pd.I.
 - c. Wali Kelas II.A : Nyayu Nurhayati, S.Pd.I.
 - d. Wali Kelas II.B : Marbiyah, S.Ag.
 - e. Wali Kelas III.A : Azizatul Arifah Siregar, S.Pd.I.
 - f. Wali Kelas III.B : Nurul Khoiriyah Siregar, S.Pd.I.
 - g. Wali Kelas IV.A : Nurul Huda, S.Pd.
 - h. Wali Kelas IV.B : Edi Firdaus, S.Pd.I.
 - i. Wali Kelas V.A : Merry Ellen, S.Pd.
 - j. Wali Kelas V.B : Misradewi, S.Pd.I.
 - k. Wali Kelas VI.A : Msy. Ummi Kalsum, S.E.
 - l. Wali Kelas VI.B : Temu, S.Ag.
5. Pengelola Perpustakaan : R.A. Maryam
6. Kepala Tata Usaha : Nyayu Nurhayati, S.Pd.I.
7. Tata Usaha : Nyayu Khoirunnisa'

c. Identitas MI Wathoniyah Palembang

Nama Madrasah	: MI Wathoniyah Palembang
Nomor Statistik Madrasah	: 1121671022024
Alamat Madrasah	: Jl. KHA. Azhari 5 Ulu laut nomor 88
Kecamatan	: Seberang Ulu 1 Palembang
Kab/Kota	: Palembang
Propinsi	: Sumatera Selatan
Kode Pos	: :
Telepon	: :
Status Madrasah	: Swasta

Nama Yayasan : Yayasan Wathoniyah
 Tahun Berdiri Madrasah : 1973
 Status Akreditasi/Tahun : C /

d. Visi dan Misi MI Wathoniyah Palembang

Visi :

1. Terwujudnya generasi berakhlak mulia, berprestasi dan bertaqwa.
2. Terbentuknya lingkungan Madrasah yang indah dan bersih.
3. Terwujudnya lulusan yang memiliki sikap agamis, berkembang ilmiah amaliah.

Misi :

1. Menciptakan lingkungan Madrasah yang yang sehat sebagai wadah masyarakat Islami.
2. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan yang berbasis pelestarian fungsi lingkungan.
3. Memberikan wadah kepada siswa guna mengenali potensi diri sejak dini dan mengembangkannya secara optimal.
4. Melaksanakan pembiasaan siswa berakhlakul karimah dan pembiasaan mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan.

4. Hasil Penelitian

Uji statistik tentang berhasil atau tidaknya pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara pada siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Peneliti disini menggunakan uji tes "t" untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Metode *Role Playing* di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang terhadap keterampilan berbicara siswa yaitu :

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Dari 28 orang siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, telah berhasil dihimpun data berupa hasil keterampilan berbicara siswa pada proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan metode *Role Playing*. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel .9
Skor Hasil Keterampilan Bebicara Siswa dari 28 Orang Kelas V.A di MI Wathoniyah Palembang pada saat *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama Siswa	Skor Hasil Keterampilan Berbicara	
		Pre-Test X	Post-Test Y
1	M. Alif Anugrah	36	79
2	M. Tedi	42	80
3	M. Faisal Risky	34	76
4	Maulidan Bagas	27	72
5	Fitri Pernandi	29	72
6	Alda Riska	54	91

7	Karissa Putri	37	80
8	Fitriya R	47	87
9	Giaska APrianti	44	85
10	Husna Apriani	53	91
11	Msy. Zakia N	41	87
12	M. Angga R	34	79
13	Mgs. Fither A	46	88
14	Salsaabila K	34	80
15	M. Alief	34	80
16	Naisya Amirah	51	92
17	Nanda Novianti	38	84
18	Nyayu Daria	32	80
19	R.M Khairan R	26	71
20	Rahmat H	34	78
21	Rifda Malika S	40	91
22	Salwa Ramadini	58	93
23	Santi Meilani	43	82
24	Sinta Bella	45	79
25	Jumadi	35	79
26	Supriyadi	34	75
27	Wira Aditiya	44	80
28	Erinda Zaskia	49	88
	N=28	1121	2299

Untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan, maka kita lakukan perhitungan dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Mencari D (*Difference* = Perbedaan), antara variable X dan variabel Y, maka $D = X - Y$.
- Menjumlahkan D, sehingga diperoleh: $\sum D = -1178$
- Mencari mean dari *difference*, dengan rumus:

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

- Mengkuadratkan D: setelah itu lalu dijumlahkan sehingga diperoleh: $\sum D^2$
- Mencari *Deviasi Standar dari difference* (SD_D), dengan rumus:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

- Mencari *Standard Error* dari *Mean of Difference*, *Mean of Difference*, yaitu SE_{MD} , dengan menggunakan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

- Mencari t_0 dengan menggunakan rumus:

$$M_D$$

$$t_o = \frac{\text{---}}{SE_{MD}}$$

- h. Memberikan interpretasi terhadap “ t_o ” dengan prosedur kerja sebagai berikut:
1. Merumuskan H_a dan H_o .
 2. Menguji signifikan t_o dengan cara membandingkan besarnya t_o dengan t_t dengan terlebih dahulu menetapkan df atau db , yang diperoleh dengan rumus df atau $db = N - 1$.
 3. Mencari harga kritik “ t ” yang tercantum pada tabel nilai “ t ” dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikan 5% ataupun signifikan 1%.
 4. Melakukan perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan sebagai berikut:
 5. Jika $t_o \geq t_t$ maka H_o ditolak, sebaliknya H_a diterima atau disetujui. Berarti antara kedua variabel yang sedang kita selidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
 6. Jika $t_o \leq t_t$ maka H_o diterima atau disetujui, sebaliknya H_a ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara kedua variabel itu bukan perbedaan yang berarti, atau bukan perbedaan yang signifikan.
 7. Menarik kesimpulan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, dari sejumlah 28 orang siswa Madrasah Ibtidaiyah yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, telah berhasil dihimpun data berupa skor hasil keterampilan berbicara mereka pada *pre-test* (sebelum digunakannya metode *Role Playing*) dan skor yang melambangkan hasil keterampilan mereka pada *post-test* (sesudah digunakannya metode *Role Playing*).

Tabel. 10
Perhitungan untuk Memperoleh “ t ” dalam Rangka Menguji Kebenaran/Kepalsuan
Hipotesa tentang Adanya Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia

No	Nama Siswa	Skor Hasil Keterampilan Berbicara		D= (X-Y)	D ² = (X-Y) ²
		Pre-Test (X)	Post-Test (Y)		
1	M. Alif Anugrah	36	79	-43	1849
2	M. Tedi	42	80	-38	1444
3	M. Faisal Risky	34	76	-42	1764
4	Maulidan Bagus	27	72	-45	2025
5	Fitri Pernandi	29	72	-43	1849
6	Alda Riska	54	91	-37	1369
7	Karissa Putri	37	80	-43	1849
8	Fitriya R	47	87	-40	1600
9	Giaska APrianti	44	85	-41	1681
10	Husna Apriani	53	91	-38	1444
11	Msy. Zakia N	41	87	-46	2116
12	M. Angga R	34	79	-45	2025
13	Mgs. Fither A	46	88	-42	1764
14	Salsaabila K	34	80	-46	2116

15	M. Alief	34	80	-46	2116
16	Naisya Amirah	51	92	-41	1681
17	Nanda Novianti	38	84	-46	2116
18	Nyayu Daria	32	80	-48	2304
19	R.M Khairan R	26	71	-45	2025
20	Rahmat H	34	78	-44	1936
21	Rifda Malika S	40	91	-51	2601
22	Salwa Ramadini	58	93	-35	1225
23	Santi Meilani	43	82	-39	1521
24	Sinta Bella	45	79	-34	1156
25	Jumadi	35	79	-44	1936
26	Supriyadi	34	75	-41	1681
27	Wira Aditiya	44	80	-36	1296
28	Erinda Zaskia	49	88	-39	1521
	N=28	1121	2299	$\sum D = -1178$	$\sum D^2 = 50010$

Dari tabel di atas telah berhasil diperoleh $\sum D = -1178$ dan $\sum D^2 = 50010$ maka, dapat diketahui besar Deviasi Standar Perbedaan skor antara variabel X dan Y (dalam hal ini SD_D):

a) Mencari D (*Difference* = Perbedaan), antara variable X dan variabel Y, maka $D = X - Y$.
Jadi $D = 1121 - 2299 = -1178$

b) Menjumlahkan D, sehingga diperoleh: $\sum D = -1178$

$$c) M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$M_D = \frac{-1178}{28}$$

$$M_D = -42,07$$

d) Mengkuadratkan D: Setelah itu lalu dijumlahkan sehingga diperoleh $\sum D^2 = 50010$

e) Mencari Deviasi Standar

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{50010}{28} - \left(\frac{-1178}{28}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{1786,0 - (-42,07)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{1786,0 - 1769,88}$$

$$SD_D = \sqrt{16,12}$$

$$\sqrt{SD_D} = 4,01$$

f) Mencari Standar Error dengan Rumus

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{4,01}{\sqrt{28-1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{4,01}{\sqrt{27}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{4,01}{5,1}$$

$$SE_{M_D} = 0,78$$

g) Mencari “t” atau t_0

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

$$t_0 = \frac{-42,07}{0,78}$$

$$t_0 = -53,9$$

h) Memberikan interpretasi terhadap “ t_0 ”

1) Dengan terlebih dahulu memperhitungkan df atau db nya: $N - 1 = 28 - 1 = 27$. Dengan df sebesar 27 dikonsultasikan pada tabel nilai “t”, baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%.

2) Ternyata dengan df sebesar 27 itu diperoleh harga kritik “t” atau pada taraf signifikansi yaitu:

a. Pada taraf signifikansi 5% : $t_t = 2,05$

b. Pada taraf signifikansi 1% : $t_t = 2,77$

3) Dengan membandingkan besarnya “t” yang kita peroleh dalam perhitungan t_0 (yaitu sebesar 53,9) adalah jauh lebih besar dari pada t_t , baik pada taraf signifikansi (5% = 2,05) maupun taraf signifikansi (1% = 2,77) yaitu $2,05 < 53,9 > 2,77$.

4) Melakukan perbandingan antara t_0 dengan t_t dengan patokan sebagai berikut:

Dari perhitungan di atas didapat $t_0 > t_t$ sehingga dengan demikian, maka H_0 yang menyatakan tidak ada pengaruh positif penerapan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa ditolak. Dan H_a yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa diterima. Ini berarti bahwa adanya perbedaan skor ataupun hasil keterampilan berbicara siswa antara yang sebelum dan sesudah diterapkannya metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa. Jadi, karena t_0 lebih besar dari pada t_t maka hipotesa nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada pengaruh penerapan metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa.

i) Kesimpulan

Nilai tes hasil keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada *post-test* lebih baik atau meningkat jika dibandingkan dengan hasil keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* pada (*pre-test*). Dengan membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ($t_0 = 53,9$) dan besarnya “t” yang tercantum pada nilai “t” ($t_{0,ts5\%} = 2,05$ dan $t_{t,ts1\%} = 2,77$) maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar daripada t_t yaitu $2,05 < 53,9 > 2,77$. Karena t_0 lebih besar daripada t_t .

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil keterampilan berbicara siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sebelum digunakan metode *role playing* mendapatkan mean sebesar 39,9. Sedangkan persentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 6 orang siswa (21,43%) kategori tinggi (nilai di atas 45), tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), siswa yang termasuk dalam kategori sedang (nilai antara 35 sampai 45), dan

- yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%), siswa termasuk dalam kategori sedang (nilai di bawah 35).
2. Hasil keterampilan berbicara siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sesudah digunakan metode *role playing* mendapatkan mean sebesar 81,96. Sedangkan persentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 9 orang siswa (32%), kategori tinggi (nilai di Atas 85), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), siswa termasuk dalam kategori sedang ((nilai antara 79 sampai 85), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%), siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai di bawah 79).
 3. Hasil uji hipotesis dengan membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ($t_0 = 53,9$) dan besarnya “t” yang tercantum pada $t_{table5\%} = 2,05$ dan $t_{table 1\%} = 2,77$. Jadi, karena t_0 lebih besar dari pada t , maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

G. Saran

1. Kepada para pendidik , khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia hendaknya selalu berusaha untuk meningkatkan penggunaan metode *Role Playing* dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Selaku pendidik terusah berupaya untuk mengenal gaya belajar peserta didik. Serta mengarahkan dan menerapkan pembelajaran yang variatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Segala sesuatu yang dapat mengembangkan kecerdasan, daya ingat dan pemahaman para siswa hendaknya juga guru mengusahakan dengan memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien serta hadirkan mereka dalam setiap do'a agar kegiatan belajar mengajar mendapat keberkahan dunia akhirat.
3. Untuk Kepala sekolah untuk terus menyediakan media yang dibutuhkan guru dalam menyampaikan suatu pelajaran agar kualitas belajar di dalam kelas akan lebih baik.

Daftar Pustaka

- Akhadiyah et. Al. 1993. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Anita. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Tarbiyah Islamiyah Plaju*. Skripsi. Program Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyuliana. 2013. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Tokoh Kebangkitan Nasional Melalui Metode Bermain Peran(role playing) Kelas V MI Adabiyah II Palembang*. Skripsi. Program Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
- Cahyani, Isah. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Departemen, Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri et. al. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hafi, Isnaini Yulianita. 2000. *Reproduktif Siswa dalam Keterampilan Berbahasa*. Yogyakarta: IKIP.
- Hidayat, Muslih. 2012. *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Play) Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar Negeri 182 Sekip Ujung Palembang*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
- IskandarWassid, dan Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Latief, Abdullah. 2013. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di dalam Mata Pelajaran Pendidikan KewargaNegaraan (PKN) Pada Materi Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing (bermain peran) di Kelas IV MI Manarul Huda Palembang*. Skripsi. Program Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
- Mahdiyati, Desi. 2015. *Pengaruh Penerapan Metode Role Play terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Nahdlatul Ulama' Palembang*, jurusan pendidikan Agama Islam. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
- Menteri Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas Republik Indonesia.
- Nuraeni. 2002. *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPG.
- Nurjamal, Daeng et. al. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Puji. 2010. *Pokok Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Solehan T. W. et. al. 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sunendar, dan Pien Supinan. 1993. *Efektivitas Metode Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pionir Jaya.
- Supandi. 2009. *Mari Berbahasa dengan Baik*. Jakarta: Gramedia.
- Tarigan, Henry Guntur. 1979. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- TPPQ. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.