

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 1
MUARA BATANG GADIS**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Tadris Bahasa Indonesia*

Oleh

**MAHARANI HUTABARAT
NIM. 2121000024**

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 1
MUARA BATANG GADIS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Tadris Bahasa Indonesia*

Oleh

**MAHARANI HUTABARAT
NIM. 2121000024**

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICAR SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 1
MUARA BATANG GADIS**



SKRIPSI



*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Tadris Bahasa Indonesia*

Oleh

**MAHARANI HUTABARAT
NIM. 2121000024**

PEMBIMBING I

Dr. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197510202003121003

PEMBIMBING II

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 197707262003122001

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
A.n. Maharani Hutabarat

Padangsidempuan, 11 November 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Maharani Hutabarat yang berjudul "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Tadris Bahasa Indonesia pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,



Dr.H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197510202003121003

Pembimbing II,



Nursyaidah, M.pd.
NIP. 197707262003122001

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maharani Hutabarat
NIM : 2121000024
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis" Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal : 10 November 2025

Saya yang Menyatakan,



Maharani Hutbarat
NIM. 2121000024

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maharani Hutabarat
NIM : 2121000024
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 November 2025

Saya yang Menyatakan,



Maharani Hutabarat
NIM. 2121000024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis**

NAMA : **Maharani Hutabarat**

NIM : **2121000024**

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan, 26 November 2025

Dekan

Dr. Hilda, M.Si.

NIP. 19720920 200003 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Maharani Hutabarat
NIM : 2121000024
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara
Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Sekretaris

Anita Angraini Lubis, M. Hum.
NIP. 199310202020122011

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Anita Angraini Lubis, M. Hum.
NIP. 199310202020122011

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd
NIP. 199106102022032012

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

Indesk Prediksi Kumulatif

Predikat

: Ruang F, Aula FTIK Lantai 2

: 19, November 2025

: 10.00 WIB s/d Selesai

: Lulus/78 (B)

: 3.67

: Pujian

ABSTRAK

Nama : Maharani Hutabarat
NIM : 2121000024
Fakultas/ Jurusan : FTIK/Tadris Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis**

Menurut beberapa peneliti terdahulu bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kurang terlatih dikarenakan pembelajaran lebih berpusat kepada guru (*teacher center*) . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan berbicara siswa, terutama dalam aspek kelancaran, keberanian, dan kemampuan mengungkapkan gagasan secara lisan. Model *Role Playing* dipilih karena memberikan pengalaman belajar melalui permainan peran yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan berani tampil. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis pada tanggal 10 Mei-12 Juni semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dan sampel penelitian berjumlah 29 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes keterampilan berbicara, dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan yaitu tes keterampilan berbicara dengan 5 indikator keterampilan berbicara, yaitu volume suara, kelancaran soal, intonasi, pelafalan dan keberanian yang kemudian dianalisis dengan uji t.

Hasil uji hipotesis menggunakan bantuan *software* SPSS versi 26 diperoleh data signifikan, yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Implikasi dari penelitian ini yaitu pengaruh model *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model *Role Playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Dengan demikian, model *Role Playing* layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: *Role Playing, Drama, Keterampilan Berbicara*

ABSTRACT

Name : Maharani Hutabarat

NIM : 2121000024

Faculty / Department : FTIK/*Indonesian Language Education*

Thesis Title : ***The Effect of Role Playing Learning Model on Speaking Skills of Class VII Students of SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis***

This study aims to determine the significant effect of Role Playing learning model on speaking skills of seventh grade students of SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. This research was conducted at SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis on May 10-June 12, even semester of the 2024/2025 school year. The research method used in this research is quasi experiment and the research sample amounted to 29 students. The data collection techniques used were speaking skill tests, observation and documentation. The main instrument used is a speaking skills test with 5 indicators of speaking skills, namely voice volume, fluency, intonation, pronunciation and courage which are then analyzed by t test. The results of hypothesis testing using the help of SPSS software version 26 obtained significant data, namely $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows that there is a significant effect of Role Playing learning model on speaking skills of seventh grade students of SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. The implication of this research is that the application of Role Playing learning model affects the speaking skills of seventh grade students of SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

Keywords: *Role Playing, Drama, Speaking Skills*

الخلاصة

الاسم : ماهراني هوتابارات
نيم : ٤٢٠٠٠٧١٢١٢
برنامج الدراسة : تادريس الكيمياء
عنوان الرسالة : تأثير نموذج تعلم لعب الأدوار على مهارات التحدث لدى طلاب الصف السابع في مدرسة موارد باتانغ غاديس

ووفقًا لبعض الدراسات السابقة، فإن مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب أقل تدريبًا لأن التعلم يتمحور حول المعلم. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد التأثير الكبير لنموذج التعلم القائم على حل المشكلات على مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في المواد الغروانية. أُجري هذا البحث في مدرسة بادانجسيديمبوان الثانوية الحكومية العليا ٣ في ٢٣ يناير - ٢٣ فبراير الفصل الدراسي الزوجي من العام الدراسي ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥. كانت طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة شبه تجريبية، وبلغت عينة البحث ٣٠ طالبًا في كل من الصفوف التجريبية والضابطة. وكان عدد الذكور في الفصل التجريبي ١٦ طالبًا وعدد الإناث ١٤ طالبة وعدد الإناث ١٦ طالبة بينما كان عدد الذكور في الفصل الضابطة ١٦ طالبًا. كان أسلوب جمع البيانات المستخدم هو أخذ العينات الانتقائية. وكانت الأداة الرئيسية المستخدمة هي اختبار المقال المكون من ١٠ بنود تم تحليلها باستخدام اختبار ت وقد أسفرت نتائج اختبار الفرضيات باستخدام برنامج الحلول الإحصائية للمنتجات والخدمات الإحصائية الإصدار ٢٤ عن وجود بيانات ذات دلالة معنوية وهي $0.000 > 0.05$ بحيث تم رفض ح٠ وقبول ح١. وهذا يدل على وجود تأثير كبير لنموذج التعلم القائم على حل المشكلات على مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في مادة الغرويات في مدرسة بادانغسيديمبوان ٣ الثانوية العامة. ويتمثل الأثر المترتب على هذا البحث في أن تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات يؤثر على قدرة التفكير النقدي

الكلمات المفتاحية : نتائج التعلم؛ القواعد الحمضية؛ الغرويات

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat ALLAH SWT, yang telah memberikan kesehatan, dan kesempatan, serta ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul: “Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.” Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Program Studi Tadris Bahasa Indonesia (Tb.Indo).

Dalam penelitian skripsi ini, tidak terlepas dari berkat bantuan dan motivasi yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya dapat peneliti selesaikan. Peneliti menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Kepada Bapak Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag.,M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah membimbing serta mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini. Selanjutnya,tersayang Ibu Nursyaidah, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah membimbing serta mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini. Peneliti Berdo`a semoga segala amal kebaikan bapak, ibu pembimbing menjadi amal *jariah* yang berkah *Aamiin Allahumma Aamiin*.
2. Bapak Prof. Dr. H.Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali

Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, beserta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Prof Dr. Anhar M.A., Wakil Rektor bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan beserta Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerjasama UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, beserta Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A., selaku Wakil Dekan bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan bidang Adminitrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd., selaku Wakil Dekan bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
4. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Bahasa Indonesia bersamaan dengan Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan nasihat, motivasi serta arahan dalam proses perkuliahan peneliti hingga selesai.
5. Teristimewah ungkapan terimakasih yang tidak terhingga kepada kedua orang tua peneliti Terimakasih kepada cinta pertamaku Haidar Hutabarat yang suda membimbing, mendoaka serta memberikan seluruh kasih sayang tenaga dan hasil keringat dan usaha kerasnya sehingga peneliti sampai dititik ini, beliau memang tidak merasakan pendidikan sampai bangku perkulihan namun beliau mempunyai tekad dan prinsip bahwa anak anaknya harus bependidikan tingg terimakasih ayahku sayang dan pintu surgaku Ibunda tersayang Darmani

Harahap. Terimakasih banyak atas segala pengorbanan dan doa, kasih sayang, nasehat, motivasi yang selalu diberikan selama ini. Terimakasih sudah mendengarkan keluh kesah peneliti dan selalu mejadi penenang di saat peneliti membutuhkan teman, Peneliti berharap bisa membuat kalian bangga dan bahagia, melihat kalian bahagia adalah tujuan hidup peneliti.

6. Bapak dan Ibu Dosen di Prodi Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan moral dan ilmu kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
7. Staf dan pegawai, serta seluruh Civitas Akademi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
8. Terimakasih kepada Bpk Muhammad Abdul Rahman, S.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis, Tanti Yuliani, S.Pd., selaku Wali Kelas VII, Bapak/Ibu Guru, Staf dan Pegawai, serta siswa/siswi kelas VII yang telah memberikan data dan informasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada saudara saudaraku yang tercinta dan sangat saya sayangi Aswirman Hutabarat, S.Pd.I, Armayani Hutabarat, S.Pd, Darusman Hutabarat, Muliyani Hutabarat adik bungsu kami yang sedang mondok di sekolah Purba Baru saya ingin mengucapkan terimakasih yang paling dalam atas segala bentuk kasih sayang ,doa, dukungan dan motivasi yang kalian berikan selama ini, kalian adalah sumber kekuatan dan insipirasi bagi saya untuk terus maju dan berkembang,terimakasih atas segalanya yang tidak bisa saya ucapkan satu

persatu terimakasih selalu ada dalam suka maupun duka serta menjadi motipator kepada penulis sehingga penulis sampai pada tahap penyelesaian studi mencapai gelar sarjana.

10. Kepada kakak ipar saya Nurfitri S.Pd.I, Abang ipar saya Usman Ali S.Pd.I, , kakak ipar saya Elpiani, saya mengucapkan terimakasih yang atas segala bentuk kasih sayang,dan doa, dukungan dan motivasi yang kalian berikan selama ini, dan kepada ponakan ponakan saya tersayang yang selalu memberikan kebahagiaan dan melengkapi hidup saya,Dapina Tahajjud, khaira Nadipa, Duha Adiyansah, Daisah Saleha, Denara Elea terimakasih telah menghibur penulis dan selalu meberikan canda tawa dan semangat. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua keluarga besar yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu .
11. kepada sahabat sahabat saya yang tersayang yang telah menjadi saudara tidak sedara dalam perantauan Khairani Putri Hasibuan, Mawadda Nasution yang selalu menemani dan selalu menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses penulisan skripsi. Terimakasih telah mendengarkan keluh, kesah, serta menghibur penulis dalam kesedihan. Terimakasih, selalu menjadi orang terdepan saat penulis membutuhkan bantuan dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama di perantauan
12. Kepada Elida Damyanti sahabat peneliti yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat selama perkuliahan hingga saat ini. Terimakasih, selalu ada saat peneliti membutuhkan bantuan dan selalu mendengarkan keluh kesah peneliti selama di perantauain, memberi motivasi dan semangat selama

perkuliahan hingga saat ini, Kepada teman teman masa perkuliahan yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu satu yang telah kebersamai dalam proses perkuliahan Terimakasih telah bersedia membantu peneliti dalam penyusunan skripsi dan selalu ada di saat penulis mintak bantuan dan memberi motivasi kepada peneliti.

13. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, Maharani Hutabarat. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini., Terimakasih karena tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah dimanapun berada, Maharani Hutabarat. Setiap masalah pasti ada jalan keluarnya.

Semoga kebaikan semua dari pihak mendapat imbalan dari ALLAH SWT. Selain dari itu peneliti juga menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para Pembaca.

Padangsidempuan, Agustus 2025
Peneliti

Maharani Hutabarat
NIM. 2121000024

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan Latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	S (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fatḥah	A	A
	Kasrah	I	I
	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
	fatḥah dan ya	Ai	a dan i
	fatḥah dan wau	Au	a dan u

3. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
	fatḥah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di bawah
	ḍommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua.

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dummah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. *Hamzah*

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila *hamzah* itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... iv

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN ix

DAFTAR ISI..... xiii

DAFTAR GAMBAR..... vv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Batasan Masalah..... 6

D. Definisi Operasional Variabel..... 6

E. Perumusan Masalah 8

F. Tujuan Penelitian 8

G. Manfaat Penelitian 8

H. Sistematika Pembahasan 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 11

A. Tinjauan Teori..... 11

1. Model Pembelajaran *Role Playing*..... 11

a. Pengertian Pembelajaran *Role Playing* 11

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran *Role Playing* 14

c. Tahapan-tahapan Pembelajaran *Role Playing*..... 15

d. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
2. Keterampilan Berbicara	17
a. Pengertian Keterampilan Berbicara	17
b. Tujuan Keterampilan Berbicara	18
c. Indikator Berpikir Kritis.....	19
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis.....	25
BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	27
B. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Prosedur Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Uji Validitas dan Rehabilitas	37
H. Teknik Analisa Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Gambaran Umum Data Penelitian	43
B. Deskripsi Data Penelitian.....	44
1. Deskripsi Data Posttest Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen.....	45
C. Analisa Data	49
D. Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	51
1. Hasil Penelitian	51
2. Pembahasan.....	53
E. Keterbatasan Peneliti.....	58
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Implikasi.....	60
C. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3. 1 Rancangan <i>The One Group Posttestt Only Design</i>	29
Gambar 4. 1 Grafik Data Keterampilan Berbicara.....	50
Gambar 4. 2 Presentase Indikator Keterampilan Berbicara	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Time Schedule</i> Penelitian 2024-2025.....	27
Tabel 3. 2 Populasi di SMPN 1 Muara Batang Gadis.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Berbicara	35
Tabel 3. 4 Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara	37
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validasi Instrumen Tes.....	39
Tabel 3. 6 Keterangan Hasil uji validasi Instrumen Tes	39
Tabel 3. 7 Klasifikasi Derajat Reabilitas.....	40
Tabel 3. 8 Hasil Reabilitas	40
Tabel 4. 1 Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Berbicara.....	48
Tabel 4. 2 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Keterampilan Berbicara	49
Tabel 4. 3 Uji Normalitas <i>Posttest pada Kelas</i> Eksperimen	50
Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis <i>Independent Sample Tes</i> nilai <i>Posttest</i> Keterampilan Berbicara	51
Tabel 4. 5 Data Hasil Nilai <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 6 Presentase Ketercapaian Hasil belajar Data <i>Posttest</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	1
Lampiran 2 Tes Keterampilan Berbicara	8
Lampiran 3 Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen	14
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran	15
Lampiran 5 Penilaian Keterampilan Berbicara	18
Lampiran 6 Hasil Olahan Data SPSS 1.....	20
Lampiran 7 Hasil Olahan Data SPSS 2.....	21
Lampiran 8 Data Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara.....	22
Lampiran 9 Dokumentasi.....	23

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek krusial dalam upaya pembangunan pendidikan bangsa. Kompetensi guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode yang efektif adalah kunci utama kesuksesan proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara yang menyatakan bahwa tugas guru adalah membimbing anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kodratnya demi mencapai kebahagiaan serta keselamatan. Dalam konteks pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan potensi, minat, dan bakat mereka. Hal ini sesuai dengan prinsip dasar pendidikan yang disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara, di mana beliau menekankan bahwa pendidikan anak harus berhubungan dengan kodrat alam dan kodrat zaman.¹

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang dan ditetapkan oleh Kemenristekdikti pada Tahun 2022, yang mengintegrasikan konsep merdeka mengajar. Dengan mengedepankan merdeka belajar, penguatan profil pelajar Pancasila, serta fokus pada materi esensial, Kurikulum Merdeka diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan dalam pendidikan yang ada

¹ Mardinal Tarigan, "Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 3 No. 1 (2022): Hlm. 152.

saat ini maupun di masa depan.² Kurikulum ini terinspirasi dari pemikiran dan gagasan Ki Hadjar Dewantara, yang menekankan pentingnya pendidikan sebagai sarana untuk memfasilitasi pertumbuhan peserta didik sesuai dengan kodrat alam dan tuntutan zaman.³

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat signifikan dalam kehidupan sehari-hari adalah kemampuan berbicara, yang berfungsi sebagai media komunikasi lisan yang efektif.⁴ Keterampilan berbicara ini sangat penting karena menjadi alat komunikasi utama antara individu. Selain itu, kemampuan berbicara juga berperan krusial dalam mencetak generasi penerus yang cerdas, kreatif, kritis, dan berbudaya.⁵ Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dengan cerdas, sesuai dengan materi dan situasi yang dihadapi saat berbicara.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan suara atau kata-kata sebagai sarana untuk mengekspresikan dan menyampaikan pendapat, ide, serta perasaan.⁶ Kemampuan ini sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap individu, tanpa mengesampingkan keterampilan lainnya seperti menyimak, membaca, menulis, dan kebahasaan dalam pembelajaran

² Johar Alimuddin, "Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar," *Jurnal Ilmiah Kontekstual* Vol. 4 No. 2 (23M): Hlm. 27.

³ Mufaridah Irianti, "Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pengimplementasian Pendidikan yang Sesuai dengan Kodrat Alam dan Zaman," *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* Vol. 1 No. 2 (2023): Hlm. 10.

⁴ Pancana Beta, "Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* Vol. 2 No. 2 (2023): Hlm. 49.

⁵ Erwin Putera Permana, "Pengembangan media pembelajaran boneka kaus kaki untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar," *Profesi Pendidikan Dasar* Vol. 2 No. 2 (2023): Hlm. 49.

⁶ Elvi Susanti, *Keterampilan Berbicara* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019), Hlm. 33.

Bahasa Indonesia.⁷ Di samping itu, keterampilan berbicara juga berhubungan erat dengan elemen yang terdapat dalam capaian pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka. Dengan keterampilan ini, individu dapat berkomunikasi dengan siapa pun, baik dalam konteks formal maupun informal.

Keterampilan berbicara memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa, karena esensi dari belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, terutama melalui komunikasi lisan. Keterampilan ini tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga mendukung keterampilan bahasa lainnya. Selain itu, keterampilan berbicara sering kali dianggap sebagai indikator utama untuk menilai keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa.⁸ Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa "*Speaking is the ability to speak the sounds of language to express or convey thoughts, ideas, or feelings verbally which is the main basis of language learning*".⁹ Dengan demikian, keterampilan berbicara menjadi sangat krusial untuk dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan secara verbal dalam konteks pembelajaran bahasa.¹⁰ Kenyataan di lapangan mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara siswa SMP, khususnya siswa SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis masih tergolong rendah.

⁷ Risna, "Analisa kesulitan siswa dalam menjawab soal problem solving pada pokok bahasan peluang di kelas IX SMP N 2 Muara Batang Gadis" (Disertasi, Padangsidempuan, IAIN Padangsidempuan, 2016), hlm. 66.

⁸ Riri Delvia, Taufina, dan Eva Zuleni, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol. 3 No. 4 (2022): Hlm. 1022.

⁹ Iin Kuraesin, "Students' Speaking Skill Based on Video in Elementary School," *International Conference on Elementary Education* Bol. 2 No. 1 (2024): Hlm. 881.

¹⁰ Rahma Saputri dan Yamin, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol. 4 No. 2 (2022): hlm. 7275.

Bedasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis, rendahnya keterampilan berbicara peserta didik dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa seringkali tidak percaya diri ketika harus berbicara di hadapan teman-teman sekelas, belum mampu menyampaikan pendapat dengan lancar, pelafalan yang kurang jelas, serta berbicara dengan suara yang sangat lirih. Selain itu, kurangnya antusiasme juga terlihat ketika mereka diminta untuk berbagi pendapat atau berbicara di depan umum. Tantangan lain yang dihadapi di kelas adalah suasana belajar yang kurang menarik bagi peserta didik. Inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang tepat masih belum diterapkan oleh guru, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif, merasa jenuh, dan sulit berkonsentrasi selama pembelajaran

Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara di kalangan peserta didik perlu mendapatkan perhatian agar pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Role playing, yang juga dikenal sebagai sosiodrama merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.¹¹ Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat terlibat secara aktif, berani mengemukakan pendapat, menganalisis, dan memecahkan masalah, serta

¹¹ Kiromim Baroroh, "Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing," *Jurnal Ekonomi dan pendidikan* Vol. 8 No. 2 (2022): Hlm. 3391.

mendorong kreativitas dan aktivitas belajar mereka.¹² Hal ini diperkuat oleh pernyataan bahwa “Teknik *role-play* adalah cara mengajarkan berbicara dengan menempatkan siswa dalam situasi tertentu secara berpasangan atau kelompok”.¹³ Model *Role Playing* adalah suatu cara yang efektif untuk mengajarkan keterampilan berbicara kepada peserta didik dengan menempatkan mereka dalam situasi tertentu secara berpasangan atau berkelompok. Penerapan metode ini sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik, terutama bagi mereka yang berada di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).¹⁴ Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan pilihan yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pengaruh model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul: **“Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis”.**

¹² Dewi Wahyuning Astuti, Lia Maulia Indrayani, dan Erlina, “Tantangan Fonemis dalam BIPA: Realisasi Konsonan Bahasa Indonesia oleh Pemelajar Amerika,” *Semantik* Vol. 14 No. 1 (2025): Hlm. 982.

¹³ Muhammad Safdar Bhatti, “Teaching speaking skills through role play at elementary level: An analysis,” *Jurnal Arbitrer* Vol. 8 No. 1 (2022): Hlm. 65.

¹⁴ Neni Karmila, “Penerapan Role Play untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 1 Bonjol,” *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* Vol. 3 No. 2 (2023): Hlm. 231.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa yang masih rendah.
2. Keterbatasan waktu dan kesempatan dalam meningkatkan keterampilan berbicara
3. Kurangnya penerapan variasi model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sebagai usaha dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari topik yang dipersoalkan, maka penelitian ini membatasi masalah hanya pada “Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis”.

D. Definisi Operasional

1. Model *role playing* (bermain peran) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.¹⁵ Metode *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang menjadikan peserta didik pada permainan seperti memainkan peran seorang tokoh dalam kegiatan belajar dan juga memberikan kemudahan

¹⁵ Martinis Yamin, *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm. 162-163.

peserta didik dalam mengungkapkan gagasan pokok, ide-ide yang akan disampaikan dengan cara melakonkan tokoh lain yang disertai penuh penjiwaan dan daya kreasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

2. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan, kata-kata yang telah diidentifikasi cakap dan gesit untuk melakukan tugas. Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tugas, tetapi juga kemampuan mereka yang menggunakan bahasa saat menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara.¹⁶ Kemampuan mereka yang melakukan pekerjaan atau disiplin tertentu jelas berbeda. Keterampilan berkelanjutan dipastikan melalui proses pembelajaran dan latihan yang berkelanjutan. Tentunya dengan keterampilan, mudah untuk menciptakan daya pikir dan inovasi untuk menciptakan kreativitas dengan solusi yang lebih efektif dan efisien. keterampilan berbahasa/berbicara merupakan kecakapan seseorang untuk menggunakan bahasa yang meliputi; menyimak, berbicara, membaca, menulis dengan tujuan agar dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang lain.
3. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Pengajaran keterampilan

¹⁶ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), hlm. 59.

berbahasa, sesuai dengan namanya, bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik.¹⁷

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada yang signifikan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis?”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dengan baik dan benar.

2. Bagi Guru

Melalui hasil penelitian strategi *role playing* guru bisa menjadi acuan ketika menyusun suatu rencana pembelajaran dan menambah pengetahuan dan wawasan guru tentang strategi *role playing* pada

¹⁷ Chairunnisa Lubis, Sahkholid Nasution, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah”, *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 2, Mei 2024, hlm. 2017.

keterampilan berbicara siswa. Mengembangkan kemampuan guru dalam mengatasi permasalahan keterampilan berbicara siswa dan mengenalkan bahwasannya ada strategi yang cocok selain strategi konvensional.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, memperbaiki sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman mengajar peneliti, memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan strategi *role playing* pada keterampilan berbicara siswa dan menambah wawasan dan pengetahuan yang kemudian menjadi bekal kelak untuk menjadi guru yang profesional.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk membantu pembaca menganalisis dan memahami hasil penelitian ini, tulisan ini dibagi menjadi beberapa subjudul, yaitu:

Untuk membantu pembaca menganalisis dan memahami hasil penelitian ini, tulisan ini dibagi menjadi beberapa subjudul, yaitu:

Bab I Pendahuluan, membahas tentang Latar Belakang Masalah, bagian B membahas tentang Identifikasi Masalah, bagian C membahas tentang Batasan Masalah, bagian D membahas tentang Defenisi Operasional Variabel, bagian E membahas tentang Perumusan Masalah, bagian F

membahas tentang Tujuan Penelitian, bagian G membahas tentang Manfaat Penelitian, bagian H membahas tentang Sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, terdiri dari landasan teori yang terdiri dari Model *Role Playing* (Pengertian, Fungsi, Tahapan-tahapan, Kelebihan dan Kekurangan), Keterampilan Berbicara (Pengertian, Tujuan dan Indikator) dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, Hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari Waktu Dan Lokasi Penelitian, Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Instrumen (Uji Validitas soal, Uji Reabilitas, Uji Taraf Kesukaran Soal, Daya Beda) dan Teknik Analisis.

Bab IV paparan hasil penelitian, terdiri dari paparan data, temuan penelitian dan pembahasan. Pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari hasil temuan umum yang memuat profil SMP N 1 MBG . visi dan misi fasilitas, dan ekstra kurikuler. Pada temuan khusus akan menyajikan hasil penelitian tentang bagaimana karakter siswa dan proses pembentukan karakter siswa melalui ekstrakurikuler, serta hambatan dan tantangan yang di hadapi dalam pembentukan karakter siswa.

Bab V penutup, yang mencakup kesimpulan dan saran saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Pembelajaran

Model pembelajaran *Role Playing* dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analog otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.¹⁸

Bermain peran ialah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”.¹⁹ Sedangkan menurut Sudjana dalam Jurnal Gontina et. al menyatakan “bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta

¹⁸ Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2021), hlm. 44.

¹⁹ Murni, “Manajemen Guru Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Karang Jaya,” *Jurnal Literasiologi* Vol. 6 No. 1 (2020): hlm. 101.

didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lainnya yang terdapat pada kehidupan nyata”.²⁰

Role Playing adalah suatu keterampilan atau kemampuan pada suatu materi pembelajaran yang membangun khayalan dan penghayatan seorang dalam suatu objek. Metode *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang diarahkan untuk menurukan suatu tokoh ataupun benda mati. *Role Playing* diorganisasikan berdasarkan secara pribadi maka dengan bantuan kelompok solusinya. Peserta didik tidak mampu memecahkan masalah dan memerlukan beberapa orang peserta didik dalam melakukan permainan dalam bermain peran.²¹

Dapat kita simpulkan bahwasanya metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan menirukan suatu tokoh atau benda mati, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain. Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan tokoh hidup

²⁰ Rima Gontina, Kanada Komariyah, dan Uswatun Hasanah, “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak,” *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2 No. 1 (2019): hlm. 14.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm 71.

atau benda mati.²² *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.²³ dari kutipan diatas menjelaskan bahwa *role playing* dapat. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Metode *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang menjadikan peserta didik pada permainan seperti memainkan peran seorang tokoh dalam kegiatan belajar dan juga memberikan kemudahan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan pokok, ide-ide yang akan disampaikan dengan cara melakonkan tokoh lain yang disertai penuh penjiwaan dan daya kreasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.²⁴ Dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* mengembangkan kemampuan bekerja sama dan memecahkan masalah secara berkelompok meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

²² Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2016), hlm. 5-6.

²³ Eriva Syamsiatin, *Bermain dan Permainan AUD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021), hlm. 287.

²⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Metode Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 59.

b. Fungsi dan Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

1) Fungsi Model Pembelajaran *Role Playing*

2) *Role Playing* berfungsi sebagai untuk mengetahui kehidupan yang nyata terhadap seseorang. Berikut ini fungsi metode *Role Playing* adalah:

- a) Mempelajari emosi peserta didik.
- b) Memperhatikan keterampilan tentang perbuatan, serta pengenalan pada peserta didik.
- c) Menumbuhkan keterampilan dalam penyelesaian masalah dan tingkah laku.
- d) Mengeksplorasi objek pembelajaran dengan cara yang berbeda.²⁵

3) Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Tujuan dari metode pembelajaran *Role Playing* untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan diaktif lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, dikarenakan akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Tujuan yang dimaksud dalam penggunaan *Role Playing*, yaitu:

- a) Hendaknya peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b) Pelajaran yang dimaksud adalah untuk menumbuhkan rasa kesetia kawan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercaya.
- c) Peserta didik dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain.
- d) Dapat belajar dalam mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- e) Mengajak siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah.
- f) Dapat menghilangkan malu.

²⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 162.

- g) Mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.
- h) Mampu belajar tanggung jawab.
- i) Menumbuhkan suatu kelas untuk berfikir dan mampu memecahkan masalah.²⁶

c. Tahapan-tahapan dan Langkah-langkah Model Pembelajaran

Role Playing

Berikut ini tahapan bermain *Role Playing* menurut Smilansky sebagai berikut:

- 1) Main peran tiruan. Anak memerankan seseorang atau sesuatu yang lain.
- 2) Main pura-pura dengan obyek. Anak menggunakan gerakan atau pernyataan lisan sebagai pengganti obyek yang sesungguhnya.
- 3) Pura-pura berkaitan dengan tindakan dan keadaan. Anak menggunakan gerakan atau pernyataan lisan sebagai pengganti objek yang sesungguhnya.
- 4) Ketekunan. Anak berlatih konsentrasi pada mainan mereka, memulai dan mengakhiri proyek atau naskah main.
- 5) Hubungan. Mulai terjadi hubungan antara anak minimal terdapat dua anak berhubungan dalam bermain.
- 6) Komunikasi lisan. Anak berkomunikasi terus-menerus dan terjalin kerjasama.²⁷

²⁶ Acep Yoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Familia, 2018), hlm. 88.

²⁷ Eriva Syamsiatin, *Bermain dan Permainan AUD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2018), hlm. 12.22-12.23

d. **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Berikut ini tahapan bermain *Role Playing* menurut Smilansky sebagai berikut:

- 1) Main peran tiruan. Anak memerankan seseorang atau sesuatu yang lain.
- 2) Main pura-pura dengan obyek. Anak menggunakan gerakan atau pernyataan lisan sebagai pengganti obyek yang sesungguhnya.
- 3) Pura-pura berkaitan dengan tindakan dan keadaan. Anak menggunakan gerakan atau pernyataan lisan sebagai pengganti obyek yang sesungguhnya.
- 4) Ketekunan. Anak berlatih konsentrasi pada mainan mereka, memulai dan mengakhiri proyek atau naskah main.
- 5) Hubungan. Mulai terjadi hubungan antara anak minimal terdapat dua anak berhubungan dalam bermain.
- 6) Komunikasi lisan. Anak berkomunikasi terus-menerus dan terjalin kerjasama.²⁸

e. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing dapat menyampaikan pengalaman belajar dengan baik dan menyenangkan sehingga sulit untuk dilupakan. Adapun kelebihan *Role Playing*:

²⁸ Eriva Syamsiatian, *Bermain dan permainan AUD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2018), hlm.12.22

- a) Melibatkan semua peserta didik ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
 - b) Memiliki kemampuan untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama.
 - c) Memiliki kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.
 - d) Peserta didik akan mampu mengambil keputusan.
 - e) Permainan suatu metode pembelajaran yang disukai anak-anak dan dengan permainan juga mudah diajarkan untuk proses belajar mengajar.²⁹
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Adapun kelemahan dari metode *Role Playing* menurut pendapat Bayiruddin adalah:

- a) Memerlukan waktu pembelajaran yang lama dan panjang.
 - b) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
 - c) Kadang ada peserta didik yang keberatan dengan peran yang telah diarahkan.
 - d) Proses dramatis merupakan suatu pembawaan ceritanya.³⁰
- 2. Keterampilan Berbicara**

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Kata dasar dari kata “keterampilan” adalah “terampil” yang berarti cakap dalam mengerjakan tugas atau mampu serta cekatan. Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.³¹

Pengertian bahasa adalah alat komunikasi antar masyarakat yang berupa simbol bunyi. Maka dari itu, bahasa adalah alat komunikasi

²⁹ Riyanti, *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2019), hlm. 77.

³⁰ Juliza Tiu, “Enhancing oral proficiency: Effective strategies for teaching speaking skills in communication classrooms,” *Excellencia: International Multi-disciplinary Journal of Education* Vol. 1 No. 6 (2023): 343.

³¹ Hendri Guntur Tarigan. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1985), hlm.

antar manusia yang memiliki fungsi untuk mengungkapkan maksud, tujuan, gagasan, dan perasaan. Dan dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa/berbicara merupakan kecakapan seseorang untuk menggunakan bahasa yang meliputi; menyimak, berbicara, membaca, menulis dengan tujuan agar dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang lain.³²

Berbicara merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari manusia berbicara merupakan suatu kemampuan mengucapkan suatu kata untuk mengekspresikan, menyampaikan suatu pikiran, pengetahuan, pengalaman dan juga suatu perasaan yang ingin disampaikan oleh seseorang. Kemampuan bicara tidak terlepas dari pembelajaran bahasa Indonesia.³³

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Komunikasi adalah suatu hal yang harus dimiliki oleh setiap orang karena untuk menyampaikan suatu maksud dan tujuan kepada lawan bicara, dengan media bahasa sebagai suatu penghubung atau alat sehingga lawan bicara dapat memahami maksud dan tujuan si pembicara. Berbicara tentunya mempunyai personal bagi penuturnya yang mencerminkan keperibadian, lingkungan sosial, budaya, kontak mata, dan tentunya pendidikan yang mempunyai pengaruh besar untuk

³² Luluk Sri Agus Prosetyoningsih, *Keterampilan Berbicara: Tinjauan Deskriptif dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Malang: Literasi Nusantara, 2021), hlm. 7.

³³ Ilham Muhammad dan Iva Ani Wijiati, *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbicara* (Pasuruan: Perum Sekar Indah II, 2020), hlm. 25.

mengukur mampu atau tidaknya lawan bicara mengerti pesan yang disampaikan.³⁴

Berbicara merupakan elemen-elemen utama dalam instrumen kunci sebagai pembicara yang dapat menjadikan pembicara dan pendengar merasa nyaman, tenang, dan tidak tergesa-gesa untuk menyelesaikan pembicaraan. Maka dari itu tujuan berbicara terdapat beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengepresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide dan pendapat.
- 2) Memberikan makna atau respon.
- 3) Menghibur orang lain.
- 4) Menyampaikan informasi kepada orang lain.
- 5) Membujuk orang lain.³⁵

c. Indikator Keterampilan Berbicara

Berbicara pada dasarnya merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang melibatkan aspek-aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan mencakup ucapan, tekanan, kosakata dan kalimat, sedangkan yang termasuk non kebahasaan adalah keberanian dan kelancaran.³⁶

³⁴ Jalil Fathi, Masoud Rahimi, dan Ali Derakhshan, "Improving EFL learners' speaking skills and willingness to communicate via artificial intelligence-mediated interactions," *System* Vol. 12 No. 11 (2024): 103.

³⁵ Satya Darmayani, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), hlm. 21-22.

³⁶ Fatimah Nurul Afa, "Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol. 2 No. 4 (2021): hlm. 90.

Adapun indikator keterampilan berbicara termasuk kesesuaian berbicara dengan topik, ketepatan pilihan kata dan ejaan, ketepatan pengaturan kalimat, intonasi dan ekspresi.

1) Kecukupan tuturan dengan subjek

Pada indikator ini menjelaskan bagaimana siswa menanggapi pertanyaan dan pernyataan yang diajukan guru dan siswa lain dalam proses pembelajaran.

2) Ketepatan pilihan kata dan ejaan.

Pada indikator ini menjelaskan bagaimana siswa menggunakan tata bahasa saat mengajukan pertanyaan, penampilan drama, mengkomunikasikan hasil diskusi dan mengungkapkan pendapat.³⁷

3) Ketepatan penyusunan kalimat.

Pada indikator ini menjelaskan bagaimana siswa mengungkapkan pendapatnya ketika siswa menyampaikan jawaban atau sejenisnya saat berinteraksi dengan siswa lain yang maju untuk menampilkan atau memberi saran pada penampilan sosiodrama.³⁸

4) Intonasi dan ekspresi.

Pada indikator ini menjelaskan bagaimana siswa berbicara, berbicara dalam sosiodrama, menjelaskan diskusi yang telah

³⁷ Yusnarti, Mulya; Suryaningsih, Lili. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, vol 2, No.3, 2021, hlm 253-261 .

³⁸ Saputri, Rahma, and Yamin Yamin. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu*, vol 6, No 4, 2022, hlm 7275-7280.

dilaksanakan, menjelaskan materi atau pendapat yang disampaikan dengan tempo, nada, ekspresi dan gerak tubuh yang sesuai.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Nurul Hidayah Hasibuan Yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan*”. Metode yang digunakan ialah metode Kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yang dilakukan oleh Nurul Hidayah Hasibuan yaitu didapatkan bahwasanya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-tes berupa tes kinerja (unjuk kerja). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (t-test) setelah terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sedangkan hasil penelitian dari peneliti ialah penggunaan model role playing dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas VII sangatlah efektif karena siswa dan siswi lebih aktif pada saat pembelajaran di dalam kelas. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dalam skripsi membahas tentang “Pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara kelas VII SMP Negeri 1 Mara Batang Gadis”. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dilakukan dikelas IV MIN dan Kelas VII SMP. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu

sama-sama membahas tentang keterampilan berbicara siswa model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sama-sama menggunakan model “*Role Playing*”. berjudul “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kela VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis”.³⁹

2. Penelitian Kedua, Penelitian dari Skripsi Elma Citra Pratiwi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto Bahari Kabupten Bulukumba” metode yang digunakan penelitian ini ialah metode Eksperimen. Hasil dari Penelitian ini yaitu menunjukkan Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-tes berupa tes kinerja (unjuk kerja). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (t-test) setelah terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sedangkan hasil penelitian dari peneliti ialah penggunaan model role playing dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas VII sangatlah efektif karena siswa dan siswi lebih aktif pada saat pembelajaran di dalam kelas. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan metode Eksperimen Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-

³⁹ Nurul Hidayah Hasibuan, “Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan,” *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* Vol. 2 No. 6 (2024): hlm. 182.

sama menggunakan model “*role playing*” dalam keterampilan Berbicara siswa.

3. Penelitian Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Nila Rifatul Ulya dengan judul penelitian: “*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong*”. Metode Yang digunakan ialah metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:
 - 1) Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sebelum melakukan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori rendah.
 - 2) Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sesudah melakukan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori tinggi.
 - 3) Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong hal dibuktikan dengan Hasil pengujian hipotesis keterampilan berbicara siswa di peroleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ serta rata-rata nilai pretest dan posttest dari rata-rata nilai pretest 65.38 dan posttest 81.79. Dari penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pengaruh model “*role playing*” sedangkan hasil penelitian peneliti yaitu Sedangkan hasil penelitian dari peneliti ialah penggunaan model role playing dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas VII sangatlah efektif karena siswa

dan siswi lebih aktif pada saat pembelajaran di dalam kelas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian ini dilakukan di desa Reja Lembong sedangkan penelitian peneliti itu dilakukan di Batang Gadis. Persamaan Penelitian ini dengan penelitian peneliti ialah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam Keterampilan Berbicara Siswa, dan sama-sama meneliti di kelas VII SMP Negeri⁴⁰

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir secara tepat sekaligus mampu mengakomodasi semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya.

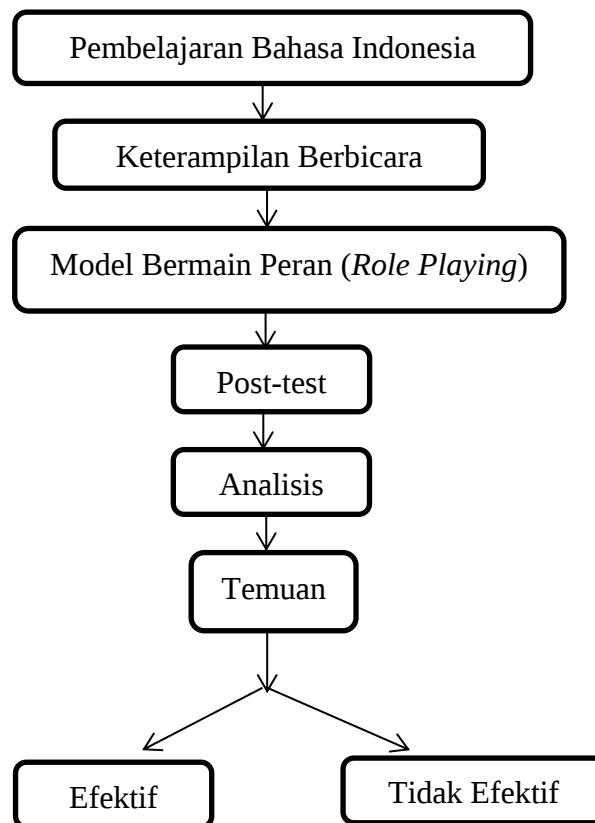
Berdasarkan pengalaman dalam proses pembelajaran dikelas umumnya guru harus memperhatikan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan menjadi pengetahuan jangka panjang. Penerapan metode pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan beberapa hal. Salah satu bahan pertimbangan yaitu kesesuaian metode pembelajaran dengan materi. Untuk memaksimalkan keterampilan berbicara pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

Metode ini telah dipertimbangkan dan mempunyai kecocokan dengan materinya. Metode ini melibatkan peserta didik secara penuh dan memberikan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik. Peserta didik termotivasi

⁴⁰ Nila Rifatul Ulya, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong" (Skripsi, Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2024), hlm. 99.

dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari awal persiapan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Alasan di atas menjelaskan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam proses belajar mengajar dikelas. Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

Tabel 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat bentuk pertanyaan. Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis
- H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya pemakaian model *role playing* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas vii SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis Tahun Pelajaran 2025

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Penelitian ini terkait dengan mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun alasan peneliti memilih ini sebagai lokasi penelitian karena hasil observasi sementara yang diperoleh di kelas VII oleh peneliti sesuai dengan masalah yang dikaji yaitu masalah yang terjadi di lokasi penelitian pada kelas VII masih kurangnya keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara di depan kelas maupun di depan umum. Diharapkan melalui penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model *role playing* pada kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

Tabel 3. 1
Time Schedule Penelitian 2025

NO	URAIAN	Tahun 2025							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	Agus
1	Bimbingan proposal								
2	Seminar proposal								
3	Penelitian								
4	Bimbingan skripsi								
5	Seminar hasil								
6	Kompri								
7	Siding munaqosah								

B. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu). Metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, menggunakan instrument penelitian untuk mengumpulkan data , serta dianalisis secara statistik dengan tujuan menguji hipotesis..⁴¹

Metode Quasi Exprimen dipilih karena penelitian ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok control, tetapi penentuan subjek tidak dilakukan secara acak sepenuhnya. Dengan metode ini, peneliti tetap dapat membandingkan hasil perlakuan (treatment) dengan kelompok pembandingan. karena bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran bermain (*role playing*) efektif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *the one group posttest only design* (satu kelompok *posttest*). Desain ini digunakan karena peneliti hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Tujuannya hanya untuk mengetahui efektif atau tidak penerapan metode bermain peran (*role playing*)

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 19.

terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis Tahun Ajaran 2024/2025. Model desainnya adalah:

Gambar 3.1

Rancangan *The One Group Posttest Only Design*



Keterangan:

X = Perlakuan dengan metode bermain peran (*Role Playing*)

O₁ = Nilai *posttest* keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP

Negeri 1 Muara Batang Gadis setelah diberikan perlakuan

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴²

Dari pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan pengukuran, objek atau individu yang menjadi

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.22.

perhatian peneliti yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut populasi penelitian adalah keseluruhan siswa kelas VII ada 3 ruangan di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis

Berikut ini populasi kelas VII yang berada di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis, yaitu:

Tabel 3. 2
Populasi di SMPN 1 Muara Batang Gadis

Kelas VII	Jumlah Siswa
Kelas VII-1	29
Kelas VII-2	28
Kelas VII-3	29
Jumlah	86

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah yang mewakili populasi untuk dijadikan sebagai objek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah purposive sampling. purposive Sampling adalah teknik yang digunakan jika penelilih memilih satu kelas yang dianggap mewakili populasi yang diteliti. Dari teknik tersebut, sampel dalam penelitian ini digunakan di kelas VII-1 dengan jumlah 29 siswa.⁴³

⁴³ Arikunto Suharsimi, prosedur penelitian;suatu pendekatan Paktik (Jakarta Rineka cipta,2020), hlm 89.

D. Prosedur Penelitian

Adapun tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
 - b. Mengurus perizinan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
 - c. Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.
 - d. Membuat Modul Ajar
 - e. Membuat instrumen penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut:

 - a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
 - b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
 - c. Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
 - d. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).
 - e. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario.
 - f. Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran didepan peserta didik lainnya.
 - g. Peserta didik yang tidak bermain peran berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
 - h. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
 - i. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 - j. Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama.
 - k. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
3. Tahap Menganalisis Data Hasil dan Pelaporan
 - a. Mengumpulkan hasil pengolahan data.
 - b. Menganalisis hasil pengolahan data.
 - c. Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen.⁴⁴

⁴⁴ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 55-57.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah:

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Fungsi tes secara umum ada dua yaitu:

- a. Sebagai alat pengukur terhadap siswa. Dalam hal ini tes berfungsi mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh siswa setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.
- b. Sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran, sebab melalui tes tersebut akan dapat diketahui sudah seberapa jauh program pengajaran yang telah ditentukan, telah dapat dicapai.⁴⁵

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*), karena untuk mengetahui efektif atau tidak metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan data pada saat proses belajar mengajar yang dilakukan guru atau peneliti. Fotografi adalah cara untuk mempermudah menganalisis situasi ruang kelas serta menjadi data visual penelitian yang dapat dilaporkan dan ditunjukkan kepada orang lain. Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai keterampilan berbicara sebelum pokok bahasan, nilai keterampilan berbicara saat diberikan perlakuan dengan

⁴⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 61.

menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan nilai tes akhir (*posttest*) setelah menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

F. Instrumen Penelitian

Adapun Instrumen atau alat penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian, yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

2. Lembar Tes

Tes adalah sejumlah soal yang berikan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian kemampuan memahami siswa mengenai mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran tentunya akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu tes, yaitu tes akhir (*post-test*). Tes akhir sering dikenal dengan istilah *post-test* akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik.

Berikut ini instrument yang digunakan, yaitu:

a. Kisi-kisi Penilaian Tes Keterampilan Berbicara

Tes yang dilakukan secara lisan, karena sudah ditetapkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis dengan indikator penilaian keterampilan berbicara, sehingga peneliti tidak perlu menguji reabilitas dan validitas dan test yang dilakukan tersebut sesuai dengan indikator di bawah ini. Berikut kisi-kisi penilaian tes keterampilan berbicara, yaitu:

- 1) Volume suara
- 2) Kelancaran
- 3) Intonasi
- 4) Pelafalan
- 5) Keberanian melakukan sesuatu adegan

b. Rubrik penilaian Tes Keterampilan Berbicara

Rubrik penilaian digunakan untuk menilai kualitas kinerja Siswa dapat memudahkan proses penilaian dan mengurangi tingkat subjektifitas penilaian. Rubrik berisi indikator penilaian yang mencakup persiapan dan prosedur praktikum digunakan dalam penelitian ini. Rubrik ini juga digunakan untuk penilaian kinerja melalui penilaian diri sendiri dan untuk penilaian oleh pemerhati sebagai pembanding. Berikut ini tabel rubrik penilaian soal tes essay sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Berbicara

No	Apek yang dinilai	Deskriptor Penilaian	Nilai	Keterangan
1.	Volume Suara	Volume tidak nyaring, terlalu lembut dan hampir semua pendengar tidak bisa mendengarkan pembicaraan	1	Kurang
		Volume suara kurang nyaring, hanya sekitar 60 % yang dapat mendengar pembicaraan dengan jelas	2	Cukup
		Volume suara nyaring terdengar jelas oleh sedikitnya 80 % pendengar	3	Baik
		Volume suara yang sangat nyaring, terdengar oleh semua khalayak sepanjang waktu pembicaraan	4	Sangat Baik
2.	Kelancaran	Pembicara selalu berhenti	1	Kurang
		Pembicaraan sering ragu-ragu dan tersendaksendat	2	Cukup
		Pembicaraan lancar tapi sekali-kali masih karang ajek /tersendat	3	Baik
		Pembicaraan dalam segala hal sangat lancer	4	Sangat Baik
3.	Intonasi	Semua intonasi pembicaraan tidak tepat	1	Kurang
		Banyak terjadi kesalahan intonasi, yang mengganggu pembicaraan	2	Cukup
		Kadang-kadang terjadi kesalahan intonasi, tetapi tidak	3	Baik

		mengganggu pembicaraan		
		Semua intonasi pembicaraan sangat tepat, hampir tidak ada kesalahan	4	Sangat Baik
4.	Pelafalan	Berbicara tidak jelas, hampir semua kata salah pelafalan	1	Kurang
		Berbicara kurang jelas, banyak kata yang salah pelafalan	2	Cukup
		Berbicara dengan sangat jelas, tetapi ada beberapa kata yang salah pelafalan	3	Baik
		Berbicara dengan sangat jelas, tidak ada kata yang salah pelafalan / ucap	4	Sangat Baik
5.	Keberanian melakukan sesuatu adegan	Tampil dengan malu-malu sejak awal dan ditunjuk	1	Kurang
		Tampil dengan agak malu-malu pada beberapa bagian penampilan dan ditunjuk	2	Cukup
		Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir tetapi ditunjuk	3	Baik
		Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir dan tanpa ditunjuk	4	Sangat Baik

Keterangan:

Kategori Rata-rata skor:

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup

Skor 1 : Kurang

Untuk mengetahui nilai akhir keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 4
Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara

Skor	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
0 - 69	Kurang

G. Uji Validitas dan reabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan ukuran yang mencerminkan tingkat keabsahan dan keakuratan suatu instrumen. Dalam konteks penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah tes keterampilan berbicara bagi siswa. Suatu alat ukur yang memiliki tingkat validitas yang tinggi menandakan bahwa alat tersebut dapat diandalkan, sementara alat ukur yang kurang valid menunjukkan bahwa tingkat keabsahan alat tersebut rendah. Uji validitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji validitas konstruk, yakni proses penilaian validitas melalui pandangan dan penilaian dari para ahli dalam bidang terkait (expert judgment). Setelah peneliti menyusun alat ukur dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu, langkah selanjutnya adalah meminta pendapat dari ahli yang ditunjuk. Validitas disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang

berlaku. Ahli materi bertanggung jawab dalam menilai apakah seluruh pertanyaan ujian tersebut layak atau tidak, dan jika ada perbaikan yang perlu dilakukan, maka dilakukan perbaikan tersebut. Apabila hasil validasi oleh ahli menunjukkan tingkat validitas yang memadai, maka alat ukur tersebut dianggap layak untuk diujicobakan.

Rumus korelasi point biserial digunakan untuk menguji validitas instrumen tes berupa essay. Test dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dengan menggunakan rumus ini:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N(X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Harga r hitung pada tabel korelasi *product moment* dengan $N = 32$ pada taraf signifikan 5% jika $r_{xy} > r_{tabel}$ dinyatakan valid dan sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid. Hasil analisis uji validitas instrumen tes menggunakan koefisien korelasi dengan bantuan *software* SPSS Versi 26. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 3.9 dibawah ini:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validasi Instrumen Tes

No Soal	t-hitung	t-tabel	Kriteria
1	0,532	0,311	Valid
2	0,691	0,311	Valid

3	0,616	0,311	Valid
4	0,632	0,311	Valid
5	0,511	0,311	Valid

(Sumber: Lampiran 6)

Tabel 3.6
Keterangan Hasil uji validasi Instrumen Tes

Statistik	Butir soal
Jumlah butir soal	5
Jumlah peserta didik	29

2. Reabilitas

Reliabilitas adalah aspek kepercayaan, yang berarti bahwa suatu tes dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi apabila dapat menghasilkan hasil yang konsisten. Untuk mengukur reliabilitas instrumen, suatu tes biasanya diuji dalam bentuk esai dengan nilai numerik yang berkisar dari $-1 > 0 > +1$, semakin tinggi koefisien suatu tes, semakin reliabilitasnya. Begitu juga sebaliknya, koefisien rendah menunjukkan reliabilitas suatu tes rendah. Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari realibilitas soal essay, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien realibitas tes

n : banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 : bilangan konstanta

$\sum Si^2$: jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

St^2 : varian total

Beikut ini tabel klasifikasi dari reabilitas:

Tabel 3. 7
Klasifikasi Derajat Reabilitas

Derajat Reabilitas	Kriteria Reabilitas
$0,00 < R \text{ hitung} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < R \text{ hitung} < 0,40$	Rendah
$0,40 < R \text{ hitung} < 0,60$	Cukup
$0,60 < R \text{ hitung} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < R \text{ hitung} < 1,0$	Sangat tinggi

Dalam pemberian interpretasi terhadap r_{11} ini dikonsultasikan kepada tabel nilai *r-product moment* pada taraf signifikan 5% jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan realibel dan sebaliknya jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka tidak realibel. Hal ini uji reabilitas menggunakan bantuan *software* SPSS versi 26 Hasil uji reabilitas instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 3.12 berikut:

Tabel 3. 8
Hasil Reabilitas Soal

Statistik	Reliabilitas soal
R-hitung	0,682
Kesimpulan	Tinggi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.682	15

(Sumber: Lampiran 9)

H. Teknik Analisa Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, yaitu suatu teknik analisis yang dilakukan dengan perhitungan statistik. Data yang sudah dikumpulkan diolah dan dianalisis dengan bantuan *software* SPSS versi 26.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menghitung kenormalannya digunakan rumus *Chi Kuadrat*, yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_i)^2}{f_i}$$

Keterangan:

X^2 : harga Chi kuadrat

K : jumlah kelas interval

f_0 : frekuensi kelompok

f_i : frekuensi yang diharapkan

Harga *Chi kuadrat* digunakan taraf signifikan 5% dan derajat

$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka distribusi sampel normal.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problema yang akan diajukan dalam penelitian. Uji hipotesis dilakukan terhadap data *posttest*. Uji hipotesis pada data *posttest* digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara. Penelitian ini menggunakan software SPSS versi 26 dengan uji Mann-Whitney. Berikut ini rumus uji hipotesis, yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel.⁴⁶

Adapun ketentuannya dengan taraf signifikansi = 0,05 yaitu sebagai berikut:

jika $t < t_{\text{hitung}}$

$t < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak

jika $t > t_{\text{hitung}}$

$t > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Cet. Ke-23 (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 38.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis terletak di Singkuang Kecamatan Muara Batang Gadis Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara. SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis didirikan pertama kali pada tahun 1910. Saat SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis dibawah pimpinan seorang Kepala Sekolah Muhammad Abdul Rahmna, S. Pd yang di tangani oleh seorang operator yang bernama Asima Purba. SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis terakreditasi grade B dengan nilai 74 (akreditasi tahun 2014) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis memiliki berbagai fasilitas pemebelajaran yang cukup menunjang untuk proses belajar mengajar. SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis yang didukung oleh tenaga pengajar yang berjumlah 80 orang yang terdiri dari guru (PNS), Guru Bantu, dan Guru Tidak Tetap (GTT). Sekolah ini memiliki 9 kelas yang masing-masing untuk tingkatan VII, VII dan IX. SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis pada tahun 2024/2025 memiliki peserta didik sekitar 942.

SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis juga dilengkapi dengan ruang BK, ruang UKS, perpustakaan dan Ruang OSIS. Meningkatkan nilai spritual siswa dan guru juga tersedia ruang untuk ibadah yaitu mushollah

yang di lengkapi kamar mandi dan tempat wudhu untuk siswa dan siswi. Fasilitas lain yang ada di sekolah ini adalah aula, ruang kepala sekolah, ruang guru dan ruang tata usaha.

SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis juga memiliki beberapa ekstrakurikuler untuk menunjang minat bakat siswa dan siswi berupa, pramuka, panduna suara, bola Volly, futsal, seni, PMR dan lain-lain. Semuanya dapat diikuti oleh siswa sesuai dengan pilihan dan keinginan siswa tersebut.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis pada tanggal 10 Mei – 12 Juni 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-1 yang berjumlah 29 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dengan rentang usia 12–13 tahun. Pemilihan kelas VII-1 dilakukan karena berdasarkan hasil observasi awal, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari kurangnya keberanian siswa saat tampil berbicara di depan kelas, keterbatasan kosakata yang digunakan, serta kurangnya kelancaran dalam mengungkapkan gagasan.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara. Instrumen penelitian berupa tes unjuk

kerja dengan menggunakan rubrik penilaian keterampilan berbicara yang mencakup aspek pelafalan, intonasi, kelancaran, kosakata, serta keberanian berbicara. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest (sebelum diberikan perlakuan) dan posttest (setelah diberikan perlakuan dengan model Role Playing).

Teknik pengumpulan data Tes berbicara, digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi, digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran dengan model Role Playing. Dokumentasi, berupa daftar nilai, foto kegiatan, serta catatan selama penelitian berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menggunakan uji statistik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

1. Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan posttest. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data hasil keterampilan berbicara siswa yang menunjukkan adanya peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan model Role Playing. Setelah diberi perlakuan dengan

model role playing, terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai keterampilan berbicara meningkatkan dibandingkan dengan hasil pretest. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini. Data Perolehan skor tes hasil keterampilan berbicara siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* akan disajikan pada lampiran-lampiran data.

1 . Hasil Uji Validitas Instrumen

Sebelum data dianalisis, dilakukan uji validitas instrumen tes keterampilan berbicara menggunakan rumus Product Moment Pearson. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,367 pada $N = 29$, $\alpha = 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua butir instrumen valid dan layak digunakan dalam penelitian ini

2. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t (t-test).

Rumusan hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan model Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

H_1 : Terdapat pengaruh signifikan model Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

Hasil perhitungan menunjukkan nilai t hitung = 5,67, sedangkan t tabel = 2,048 pada taraf signifikansi 5% ($df = 27$). Karena t hitung $>$ t tabel ($5,67 > 2,048$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

Berikut tabel data distribusi frekuensi *posttest* keterampilan berbicara, yaitu:

Tabel 4. 1
Data Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Berbicara

No	Kelas interval	Frekuensi	Presentase
1.	80 – 82	6	20, 6%
2.	83 – 85	8	27, 5%
3.	86 – 88	5	17, 2%
4.	89 – 91	5	17, 2%
5.	92 – 95	5	17, 2%
I = 3		29	100%

(Sumber: Lampiran 8)

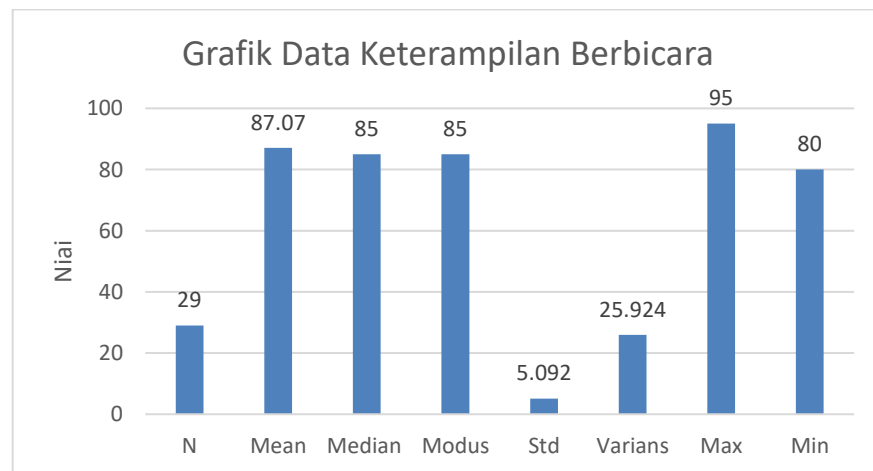
Tabel di atas menyajikan distribusi frekuensi dan presentase dari data yang dikelompokkan dalam kelas interval

antara 80 hingga 95. Total responden yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 29 orang. Kelas interval 83 -85 mencatat frekuensi terbanyak yaitu sebanyak 8 dan presentasinya yaitu 27,8%. Pada Kelas interval 80 – 82 dengan frekuensi sebanyak 6 orang dengan presentase 20,6% dan pada interval 86 – 88, 89 – 91 dan 92 – 95 dengan masing-masing frekuensi yaitu 5 orang dengan masing-masing presentasinya sebesar 17,2%. Panjang kelas pada kelas interval nya yaitu 3, frekuensi sebanyak 29 dan presentasinya sebesar 100%.

Berdasarkan hasil tes akhir (*posttest*) mengenai hasil keterampilan berbicara siswa pada kelas VII di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis (N = 29) dipeoleh nilai rata-rata siswa 87,07. Hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang memberikan suasana yang berbeda. Penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara kelas VII di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

Tabel 4. 2
Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Berbicara

Data	<i>Posttest</i>
N	29
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	80
Rata-rata	87,07
Standar Deviasi	5.092
Modus	85
Varians	25.924



Gambar 4. 1
Grafik Data Keterampilan Berbicara

C. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 26.0 untuk menguji apakah data *Posttest* terdistribusi normal atau tidak dengan uji normalitas kolmogrov-sminorv. Hasil perhitungan uji normalitas *Posttest* keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Uji Normalitas *Posttest* pada Kelas Eksperimen

Kelas	Data			Kesimpulan
	N	Sig.	A	
Eksperimen	29	0,200	0,05	Sig. > α (Data terdistribusi Normal)

(Sumber: Lampiran 7)

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh uji normalitas *Posttest* keterampilan berbicara siswa menunjukkan nilai signifikan pada

kelas eksperimen yaitu 0,200. Ini menunjukkan bahwa nilai signifikan kelas eksperimen terdistribusi normal dikarenakan nilai signifikan lebih besar dari 0,05.

b. Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa *Posttest* keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T Test* dengan taraf signifikan (α) 0,05 berikut ini disajikan hasil uji hipotesis data *posttest* keterampilan berbicara pada Tabel 4. 4 berikut:

Tabel 4. 4
Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample Tes* nilai *Posttest*
Keterampilan Berbicara

Uji data	Taraf Signifikasi (α)	Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	0,05	0,000	Sig. (2-tailed) < α H_0 ditolak, Sedangkan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model <i>Role Playing</i> terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis

(Sumber: Lampiran 7)

Berdasarkan hasil suji *Independent sample t test* nilai *Posttest* keterampilan berbicara siswa dengan nilai taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikan (2-tailed) yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan penggunaan model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis.

D. Pembahasan Hasil Dan Penelitian

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis dengan menggunakan satu kelas yaitu kelas VII- 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 29. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Data yang diperoleh dari penelitian adalah data hasil *posttest* pada kelas eksperimen. Berikut ini ditampilkan hasil perhitungan data *posttest* keterampilan berbicara siswa yang diberikan kepada kelas eksperimen.

a. Data Hasil *Posttest* Keterampilan Berbicara pada Kelas Eksperimen

Penelitian ini menggunakan indikator keterampilan berbicara. Ada 5 indikator keterampilan berbicara, yaitu volume suara, kelancaran, intonasi, pelafalan dan keberanian. Data *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Nilai *Posttest* pada Kelas Eksperimen

Data	<i>Posttest</i>
N	29
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	80
Rata-rata	87.07
Standar Deviasi	5.092

Modus	85
Varians	25.924

(Sumber: Lampiran 7)

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 29 orang, nilai tertinggi 95 dan nilai terendahnya 80. Adapun rata-rata (mean) yaitu 87.07, standar deviasi 5.092, modus 85 dan varians 25.924.

b. Data Hasil Posttest berdasarkan indikator keterampilan berbicara pada kelas eksperimen

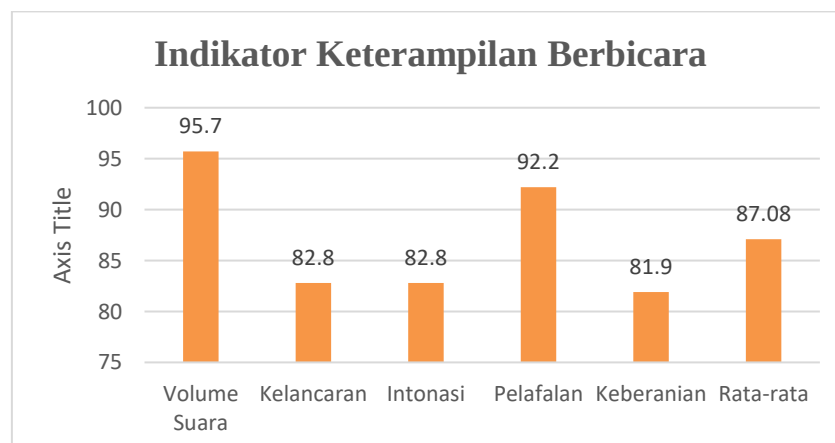
Persentase ketercapaian indikator keterampilan berbicara berdasarkan data hasil *posttest* dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. 6
Presentase Ketercapaian Hasil belajar Data Posttest

No	Indikator Keterampilan Berbicara	Kelas Eksperimen	
		Persentase (%)	Kategori
1.	Volume Suara	95,7	Sangat Baik
2.	Kelancaran	82,8	Baik
3.	Intonasi	82,8	Baik
4.	Pelafalan	92,2	Sangat Baik
5.	Keberanian	81,9	Baik
Rata-rata		87,08	Baik

(Sumber: Lampiran 5)

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan rata-rata persentase indikator keterampilan berbicara siswa berdasarkan nilai *posttest*. Pada kelas eksperimen berada pada kategori baik. Jika dilihat dari setiap nilai, indikator tertinggi yaitu indikator volume suara, pelafalan, kelancaran, intonasi dan keberanian.



Gambar 4. 2
Persentase Indikator Keterampilan Berbicara Data Posttest

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Palying* terhadap keterampilan berbicara siswa pada kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Dalam penelitian digunakan 5 indikator keterampilan berbicara berdasarkan Henry Guntur Tarigan dalam Jurnal Priatna dkk, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.⁴⁷

Menurut Henry Guntur Tarigan dalam jurnal Deliyana dkk, ada 5 indikator keterampilan berbicara yaitu volume suara, kelancaran, intonasi, pelafalan dan keberanian.⁴⁸

Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran

⁴⁷ Asep Priatna dan Ghea Setyarini, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 4 No. 2 (2023): 61.

⁴⁸ Elisa Deliyana dan Hamdah Siti Hamsanah Fitriani, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang," *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* Vol. 8 No. 1 (2025): 39.

yang tepat dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Role Palying*. Catherine berpendapat bahwa model pembelajaran *Role Palying* didasarkan pada situasi kehidupan nyata untuk membantu peserta didik lebih memahami materi dan turut aktif dalam proses pembelajaran.⁴⁹

Dengan menggunakan model *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.

Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sample t-test, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_1 diterima, karena model pembelajaran *role playing* memberi pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Keunggulan yang dimiliki oleh peneliti dengan penerapan model pembelajaran *role playing* terletak pada kemampuannya untuk mempermudah siswa dalam berbicara selama proses belajar.⁵⁰ Model ini memberikan kesempatan yang luas bagi siswa.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, penelitian serupa yang

⁴⁹ Catherine Hui Tiing Wong dan Melor Md Yunus, "Board games in improving pupils' speaking skills: a systematic review," *Sustainability* Vo. 13 No. 16 (2021): 877.

⁵⁰ Hendri Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2018), 22.

dilakukan oleh Hidayah Nurul Hasibuan (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. menemukan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki nilai keterampilan berbicara yang lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol (77,61 vs. 68,32). Dengan dk-71 dan tingkat signifikansi 5%, t hitung 3,43, lebih tinggi dari t tabel-2,00, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pembelajaran peran berbasis penilaian kinerja dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional tidak memiliki keterampilan berbicara yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan adanya dampak positif dari penerapan model pembelajaran role-playing berbasis penilaian kinerja terhadap siswa kelas V SD Gugus Kapten Japa pada Tahun Ajaran 2013/2014. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada desain penelitian yakni menggunakan eksperimen semu sedangkan penelitian ini menggunakan quasi eksperimen, pengolahan data menggunakan rumus excel sedangkan penelitian ini menggunakan SPSS Dan pada populasi menggunakan 6 SD kelas V gugus japa Denpasar sedangkan penelitian ini menggunakan 4 kelas pada MIN 4 kota Medan.⁵¹

⁵¹ Hidayah Nurul Hasibuan, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap

Selanjutnya penelitian Putri Syarah Harahap (2024) yang berjudul Pengaruh Model Bermain Peran (Role-Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas IV SD 200403 Padangsidempuan Sei Limbat pada tahun 2023 Nilai pretest rata-rata siswa adalah 64,12. Hanya empat dari 26 siswa di kelas IV yang mencapai KKM tuntas, dengan persentase 15,38%. 22 siswa lainnya tidak mencapai KKM, dengan persentase 84,61%. Skor post-test sebesar 87,00, dengan skor tertinggi (max) 100 dan skor terendah (min) 77. Ada frekuensi dengan skor 77-80 sebanyak 5 siswa, skor 81-84 sebanyak 3 siswa, skor 85-88 sebanyak 6 siswa, skor 89-92 sebanyak 8 siswa, skor 93-96 sebanyak 2 siswa, dan skor 97-100 sebanyak 2 siswa. Tabel paired sample t test nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Penelitian memiliki perbedaan pada Teknik pengambilan sampel, penelitian terdahulu menggunakan sampel jenuh, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik sampling acak sederhana.⁵²

Selanjutnya pada penelitian Shanahan penelitian terdahulu berfokus pada self awareness sedangkan penelitian ini pada keterampilan berbicara, pengambilan populasi berada pada tingkat SMP sedangkan penelitian ini pada tingkat SD, menggunakan

Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan” (Disertasi, Medan, UIN Surmatra Utara Medan, 2024), 321.

⁵² Putri Syarah Harahap, “Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model Role Playing pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidempuan” (Disertasi, Padangsidempuan, UIN Syahada Padangsidempuan, 2024), 276.

desain pre eksperimental sedangkan penelitian ini quasi eksperimen.⁵³

Melalui model pembelajaran role-playing bahasa lisan siswa yang dapat dibina menjadi bahasa yang baik yang mudah dipahami orang lain dan cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.⁵⁴

Beberapa keuntungan dari menggunakan model pembelajaran peran bermain adalah sebagai berikut: 1. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. 2. Siswa belajar menghafal dan mempraktikkan percakapan dari naskah. 3. Siswa belajar berinteraksi dalam kelompok. 4. Siswa belajar mengekspresikan percakapan sesuai dengan naskah. 5. Siswa belajar berbicara dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat. 6. Model permainan peran membantu siswa menjadi lebih percaya diri. Selain itu, model pembelajaran peran dapat membantu mengasah keterampilan siswa yang memiliki bakat di bidang tersebut. Serta akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan

⁵³ Murray Shanahan dan Kyle McDonell, "Role Play with Large Language Models.," *Nature* Vol. 623 No. 7987 (2023): 7643.

⁵⁴ Guy Robinson, Michael Hardman, dan Robert Matley, "Using Games in Geographical and Planning-Related Teaching: Serious Games, Edutainment, Board Games and Role-Play.," *Social Sciences & Humanities Open* Vol. 4 No. 1 (2021): 763.

unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.⁵⁵

Selama penelitian ini, ada beberapa masalah dengan menggunakan model pembelajaran peran sebagai berikut: 1. Persiapan drama membutuhkan waktu yang cukup lama; 2. Kelas menjadi bising karena kelompok-kelompok berbicara dengan suara keras; 3. Siswa yang pemalu mungkin merasa tidak nyaman selama proses pembelajaran; dan 4. Siswa dapat mengejek satu sama lain, menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih lama.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada keterbatasan dan kekurangan. Berikut keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu keterbatasan materi. Materi yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan drama. Jika dilakukan penelitian dengan materi yang berbeda akan menghasilkan hasil yang berbeda.

⁵⁵ Deni Efrina Hasibuan, Alfin Siregar, dan Ali Daud Hasibuan, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa MAS NU Paringgonan," *Komprehensif* Vol. 3 No. 1 (2025): 368.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis serta perbedaan hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis menggunakan bantuan *software* SPSS versi 26 diperoleh data bahwa $\text{sig} < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai *posttest* rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,08. Adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis. Oleh karena itu metode pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran dalam belajar mengajar dikelas. Sebaiknya dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran ini, guru bahasa dan sastra Indonesia memiliki pemahaman yang baik dari segi persiapan, pelaksanaan, sampai evaluasi agar hal yang diharapkan yakni meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam drama dapat tercapai. Perlu dilakukan penelitian lanjut oleh peneliti lain guna memberi masukan yang konstruktif bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam drama.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Model *Problem Based learning* perlu diterapkan pada pembelajaran kimia, khususnya materi asam basa yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut implikasi hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dapat diimplementasikan dalam model pembelajaran *Role Playing*. siswa dapat lebih aktif dan percaya diri dalam mengekspresikan ide dan pendapat melalui percakapan dan dramatisasi.
2. Guru perlu mendapatkan pelatihan dan pendampingan mengenai cara efektif menerapkan metode *role playing*, termasuk dalam tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi agar hasil optimal dapat dicapai dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

C. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, diantaranya:

1. Sebaiknya guru bahasa Indonesia dan mata pelajaran lain yang menuntut keterampilan berbicara agar lebih rutin menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa lebih aktif, percaya diri, dan mahir dalam berbicara, serta mampu mengekspresikan diri secara lebih baik melalui latihan langsung dan pengalaman bermain peran.

2. Perlu dilakukan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru mengenai teknik dan strategi penerapan metode role playing yang efektif. Selain itu, sekolah diharapkan menyediakan fasilitas dan penunjang media yang mendukung kegiatan role playing, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan hasil yang dicapai dapat semakin maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, Vol. 4 No. 2.
- Astuti, D. W., Indrayani, L. M., & Erlina. (2025). Tantangan Fonemis dalam BIPA: Realisasi Konsonan Bahasa Indonesia oleh Pemelajar Amerika. *Semantik*, Vol. 14 No. 1.
- Aufa, F. N. (2021). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 2 No. 4.
- Baroroh, K. (2022). Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, Vol. 8 No. 2.
- Beta, P. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, Vol. 2 No. 2.
- Bhatti, M. S. (2022). Teaching speaking skills through role play at elementary level: An analysis. *Jurnal Arbitrer*, Vol. 8 No. 1.
- Darmayani, S. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Widina Bhakti Persada.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 1.
- Delvia, R., Taufina, & Zuleni, E. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 3 No. 4.
- Fathi, J., Rahimi, M., & Derakhshan, A. (2024). Improving EFL learners' speaking skills and willingness to communicate via artificial intelligence-mediated interactions. *System*, Vol. 12 No. 11.

- Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 1.
- Harahap, P. S. (2024). *Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model Role Playing pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidempuan* [Disertasi]. UIN Syahada Padangsidempuan.
- Hasibuan, D. E., Siregar, A., & Hasibuan, A. D. (2025). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa MAS NU Paringgonan. *Komprehensif*, Vol. 3 No. 1.
- Hasibuan, H. N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan* [Disertasi]. UIN Surmatra Utara Medan.
- Hasibuan, N. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, Vol. 2 No. 6.
- Irianti, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pengimplementasian Pendidikan yang Sesuai dengan Kodrat Alam dan Zaman. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, Vol. 1 No. 2.
- Ismawati, E. (2017). *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Ombak.
- Karmila, N. (2023). Penerapan Role Play untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 1 Bonjol. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, Vol. 3 No. 2.
- Kuraesin, I. (2024). Students' Speaking Skill Based on Video in Elementary School. *International Conference on Elementary Education*, Bol. 2 No. 1.

- Maharani. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 8 No. 2.
- Muhammad, I., & Wijiati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbicara*. Perum Sekar Indah II.
- Murni. (2020). Manajemen Guru Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1V SDN 1 Karang Jaya. *Jurnal Literasiologi*, Vol. 6 No. 1.
- Nafi'ah, S. A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Ar-Ruzz Media.
- Nuraini, Y., & Sujiono, B. (2016). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks.
- Permana, E. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran boneka kaus kaki untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 2.
- Prosetyoningsih, L. S. A. (2021). *Keterampilan Berbicara: Tinjauan Deskriptif dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Literasi Nusantara.
- Risna. (2016). *Analisa kesulitan siswa dalam menjawab soal problem solving pada pokok bahasan peluang di kelas IX SMP N 2 Muara Batang Gadis* [Disertasi]. IAIN Padangsidimpuan.
- Riyanti. (2019). *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia*. Widina Bhakti Persada.
- Robinson, G., Hardman, M., & Matley, R. (2021). Using Games in Geographical and Planning-Related Teaching: Serious Games, Edutainment, Board Games and Role-Play. *Social Sciences & Humanities Open*, Vol. 4 No. 1.

- Sani, R. A. (2016). *Metode Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Saputri, R., & Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No. 2.
- Shanahan, M., & McDonell, K. (2023). Role Play with Large Language Models. *Nature*, Vol. 623 No. 7987.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Statistik untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) Cet. Ke-23*. Alfabeta.
- Sukardi. (2018). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. PT Bumi Aksara.
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Berbicara*. PT Raja Grafindo Persada.
- Syamsiatin, E. (2021). *Bermain dan Permainan AUD*. Universitas Terbuka.
- Tarigan, H. G. (2018). *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, M. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 3 No. 1.

- Tiu, J. (2023). Enhancing oral proficiency: Effective strategies for teaching speaking skills in communication classrooms. *Excellencia: International Multi-disciplinary Journal of Education*, Vol. 1 No. 6.
- Ulya, N. R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong* [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Uno, H. B. (2018). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). Board games in improving pupils' speaking skills: A systematic review. *Sustainability*, Vo. 13 No. 16.
- Yoni, A. (2018). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Familia.
- H Asy'ari, A Harahap.(2024).Implementasi Model Pembelajaran Model Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Mis Al-Hasanah Luban Dolok Kecamatan. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, Vol 8 No 2.

Lampiran 1

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Maharani Hutabarat
Instansi	: UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SMPN 1 Muara Batang Gadis
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: D/VII
Bab Topik	: Drama
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit (2JP)

B. KOMPTENSI AWAL

1. Siswa mampu memainkan karakter tokoh, dialog, lafal, intonasi, ekspresi yang tepat
2. Siswa mampu mengungkapkan perasaan melalui drama

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Peserta didik bernalar kritis dan mandiri dalam proses pengumpulan informasi.
2. Peserta didik bernalar kritis dan berani dalam mengambil keputusan.
3. Peserta didik kreatif dalam memerankan tokoh yang diperoleh.

D. SARANA DAN PRASARANA

Buku sumber referensi, berbagai web site sebagai sumber informasi, LCD.

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik yang tanpa kesulitan dalam mencerna dan memerankan tokoh yang ditentukan dalam cerita pendek.
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar akan mendapatkan pendampingan khusus

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model : *Role Playing*

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi dan tanya jawab

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Memahami drama dengan tokoh yang telah ditentukan
2. Memainkan peran dengan tokoh yang telah ditentukan

B. PEMBELAJARAN BERMAKNA

Pembelajaran yang menarik dengan pembelajaran *student center* sehingga meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?
2. Tahukah kamu, apa itu drama?

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.
 2. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?”.

3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan pada hari ini yaitu mengenai “drama” serta melakukan apersepsi.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.
- Kegiatan Inti (60 Menit)
 1. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa.
 2. Guru menyuruh siswa untuk membuka serta memperhatikan buku teks siswa.
 3. Guru bertanya kepada siswa “mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama)”.
 4. Guru mempersilahkan kelompok pertama untuk maju ke depan bermain peran (drama).
 5. Guru mengenali dan menjelaskan serta bertanya kepada siswa tentang mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).
 6. Guru menetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.
 7. Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.
 8. Guru menyuruh siswa yang sudah maju ke depan kembali ke tempat duduknya masing-masing.
 9. Guru meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas
 10. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.

11. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain tampilkan di depan kelas.
 12. Guru memberikan penguatan hasil diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.
 13. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” dan bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman kalian.
- Kegiatan Penutup (10 Menit)
 1. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran.
 2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan yang didapatkan dalam bercerita bermain peran (drama).
 3. Guru membagikan kertas dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.
 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar walaupun dalam keadaan bagaimanapun dan meminta siswa mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada pertemuan hari ini di rumah
 5. Guru menyampaikan materi selanjutnya dan menyampaikan pesan moral serta penutup pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah dan salam penutup.

E. REFLEKSI

1. Bubuhkan tanda centang (✓) pada Gambar yang mewakili perasaan anda setelah mempelajari materi ini



11

2. Apa yang ananda pahami dari materi ini?

--

3. Bagian mana yang belum ananda pahami?

--

4. Sebutkan hal menarik dari aktivitas pembelajaran tadi!

--

5. Sebutkan hal tidak menarik dari aktivitas pembelajaran tadi!

--

F. ASSESMEN/PENILAIAN

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai	Ket.
		Volume Suara	Kelancaran	Intonasi	Pelafalan	Keberanian			
1	Adi	4	4	4	4	4	20	80	
2	Budi	4	4	4	4	4	20	80	
3	Citra	4	4	4	4	4	20	80	
4	Dani	4	4	4	4	4	20	80	
5	Eva	4	4	4	4	4	20	80	
6	Fani	4	4	4	4	4	20	80	
7	Gina	4	4	4	4	4	20	80	
8	Hani	4	4	4	4	4	20	80	
9	Irena	4	4	4	4	4	20	80	
10	Joni	4	4	4	4	4	20	80	
11	Kiki	4	4	4	4	4	20	80	
12	Lili	4	4	4	4	4	20	80	
13	Mika	4	4	4	4	4	20	80	
14	Nina	4	4	4	4	4	20	80	
15	Oti	4	4	4	4	4	20	80	
16	Pika	4	4	4	4	4	20	80	
17	Rani	4	4	4	4	4	20	80	
18	Sani	4	4	4	4	4	20	80	
19	Tina	4	4	4	4	4	20	80	
20	Uti	4	4	4	4	4	20	80	
21	Vina	4	4	4	4	4	20	80	
22	Wati	4	4	4	4	4	20	80	
23	Xani	4	4	4	4	4	20	80	
24	Yani	4	4	4	4	4	20	80	
25	Zani	4	4	4	4	4	20	80	

1.									
2.									
3.									
4.									
5.									

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Remedial

Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutorsebayu, atau tugas dan diakhiri dengan tes. Tugas remedial, dilakukan sebanyak 3 kali yaitu dengan cara menugaskan kepada peserta didik untuk membenahi tugas yang telah dikerjakan sehingga memenuhi ketentuan yang ditetapkan.

2. Pengayaan

Bagi Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut: Siswa yang mencapai nilai diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan. Siswa yang mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Lampiran 2

TES KETERAMPILAN BERBICARA

DRAMA BAWANG PUTIH DAN BAWANG MERAH

ADEGAN 1 – KEHIDUPAN DAMAI DI RUMAH BAWANG PUTIH

(Suasana pagi hari di sebuah rumah sederhana di pinggir desa. Suara burung berkicau. Cahaya matahari lembut menyinari panggung.)

Narator : Di sebuah desa yang damai dan subur, hiduplah seorang gadis bernama Bawang Putih bersama ayahnya. Ia anak yang rajin, lembut hati, dan selalu membantu ayahnya tanpa mengeluh. Setiap pagi, suara nyanyiannya terdengar indah di halaman rumah.

(Bawang Putih menyapu halaman sambil bernyanyi pelan.)

Bawang Putih: 🎵 “Menyapu halaman dengan hati gembira, membantu Ayah setiap waktu...”

Ayah: (tersenyum sambil membawa keranjang)
Bawang Putih, anak Ayah yang baik, kau selalu rajin. Ayah sangat bangga padamu.

Bawang Putih: Terima kasih, Ayah. Bawang Putih hanya ingin membuat Ayah bahagia.

Narator: Hari-hari mereka penuh kebahagiaan. Namun, hidup memang tak selalu berjalan seperti yang kita inginkan. Suatu hari, Ayah Bawang Putih menikah lagi dengan seorang janda yang memiliki anak perempuan bernama Bawang Merah. Sejak saat itu, kehidupan Bawang Putih perlahan berubah.

(Cahaya panggung meredup. Lampu berganti ke suasana baru.)

ADEGAN 2 – KEHILANGAN AYAH DAN AWAL PENDERITAAN

(Beberapa bulan kemudian. Suasana rumah menjadi muram.)

Narator: Setelah beberapa bulan, ayah Bawang Putih jatuh sakit dan akhirnya meninggal dunia. Sejak itu, ibu tiri dan Bawang Merah memperlihatkan sifat asli mereka. Mereka memperlakukan Bawang Putih dengan kasar.

Ibu Tiri: (berteriak dari dalam rumah) Bawang Putih! Cepat bersihkan lantai dapur itu! Dan jangan lupa pergi ke sungai mencuci pakaian kotor ini!

Bawang Merah: (melirik sinis sambil duduk santai) Iya, adikku yang rajin. Jangan lupa cuci bajuku dulu, ya. Aku tidak mau pakai baju yang kotor!

Bawang Putih: (tersenyum lemah) Baik, Kak. Aku akan segera melakukannya.

(Bawang Putih membawa keranjang cucian dan berjalan perlahan ke arah sungai. Lampu panggung mengikuti langkahnya.)

Narator: Meskipun hidupnya penuh penderitaan, Bawang Putih tidak pernah membenci siapa pun. Ia tetap sabar dan berusaha ikhlas menerima nasibnya.

ADEGAN 3 – DI TEPI SUNGAI

(Suara gemericik air terdengar. Panggung digambarkan seperti tepian sungai, dengan cahaya lembut dan angin yang menenangkan.)

Narator: Pagi itu, Bawang Putih membawa cucian ibunya ke sungai. Ia mencuci pakaian satu per satu sambil bersenandung pelan untuk menghibur diri.

Bawang Putih: (bernyanyi lembut sambil mencuci) 🎵 “Meski hidup penuh cobaan, aku akan tetap sabar, Tuhan...” 🎵

(Tiba-tiba arus air mengalir deras. Sebuah kain hanyut terbawa arus.)

Bawang Putih: (terkejut dan panik) Aduh! Itu kain ibu! Bagaimana ini? Kalau kain itu hilang, Ibu pasti marah padaku!

(Ia berlari mengikuti arus sungai, menoleh ke kiri dan kanan mencari baju itu.)

Narator: Bawang Putih terus berlari menyusuri tepian sungai hingga sampai ke sebuah hutan kecil di mana tinggal seorang nenek tua yang sedang menimba air

(Di sisi panggung, muncul Nenek Tua memakai kain lusuh dan tongkat kecil.)

Nenek Tua: (dengan suara lembut) Ada apa, Nak? Mengapa kau berlari seperti dikejar sesuatu?

Bawang Putih: (menunduk sopan) Maaf, Nek. Saya kehilangan baju ibu saya yang hanyut terbawa arus. Apakah Nenek melihatnya?

Nenek Tua: (tersenyum bijak) Iya, Nenek menemukannya, Nak. Tapi... sebelum kau mengambilnya, maukah kau membantu Nenek dulu membersihkan rumah?

Bawang Putih: (tulus) Tentu saja, Nek. Saya senang bisa membantu.

Narator: Tanpa berpikir panjang, Bawang Putih membantu membersihkan rumah Nenek. Ia menyapu, mencuci piring, dan menimba air dengan hati yang ikhlas.

(Lampu perlahan redup, menandakan waktu berlalu.)

ADEGAN 4 – HADIAH DARI NENEK TUA

(Panggung berubah menjadi rumah Nenek Tua. Ada meja kecil dan dua buah labu berukuran berbeda.)

Narator: Setelah pekerjaan selesai, rumah Nenek tampak bersih dan rapi. Bawang Putih tersenyum lelah namun puas.

Nenek Tua: (tersenyum lembut) Terima kasih, Nak. Kau anak yang sangat baik. Ini bajumu, sudah Nenek cuci dan keringkan. Sebagai rasa terima kasih, pilihlah satu dari dua labu ini. Satu kecil dan satu besar.

Bawang Putih: (rendah hati) Terima kasih, Nek. Saya akan memilih yang kecil saja. Saya tidak mau tamak.

Nenek Tua: (tersenyum bijak) Pilihan yang baik, Nak. Ingatlah, kebaikan hati akan selalu dibalas dengan kebaikan.

Narator: Bawang Putih berpamitan dan berjalan pulang membawa labu kecil itu dengan langkah ringan. Ia tidak tahu bahwa di dalam labu kecil itu tersimpan kejutan besar.

(Lampu perlahan meredup, menandakan peralihan waktu ke sore hari.)

ADEGAN 5 – LABU AJAIB DI RUMAH

(Panggung menggambarkan ruang tengah rumah Bawang Putih. Ibu Tiri dan Bawang Merah duduk di kursi, sementara Bawang Putih masuk dari arah luar membawa labu kecil.)

Narator: Sore itu, Bawang Putih pulang membawa labu kecil. Wajahnya tampak gembira walau lelah setelah seharian di sungai.

Ibu Tiri: (melihat dengan curiga) Bawang Putih! Dari mana saja kau? Apa yang kau bawa itu?

Bawang Putih:(sopan dan tenang) Ini, Bu. Hadiah dari seorang nenek tua yang saya bantu di tepi sungai. Nenek memberi saya labu kecil ini.

Bawang Merah: (tertawa mengejek) Hahaha! Hanya labu kecil? Apa gunanya? Kau pasti tertipu, dasar polos!

Ibu Tiri: (sinis) Coba buka! Siapa tahu isinya hanya biji busuk!

(Bawang Putih membuka labu dengan hati-hati. Tiba-tiba cahaya terang keluar dari dalamnya.)

Narator: Dan betapa terkejutnya mereka! Dari dalam labu kecil itu, keluarlah emas, permata, dan batu mulia yang berkilauan!

Bawang Merah: (terbelalak kagum) Emas! Berlian! Ibu, lihat!

Ibu Tiri: (mata berbinar tamak) Oh, anakku... ini luar biasa! Tapi mengapa bukan kita yang mendapatkannya?!

Narator: Kedua ibu dan anak itu segera menyusun rencana. Mereka ingin mendapatkan harta yang sama dengan cara meniru perbuatan Bawang Putih

ADEGAN 6 – PERJUMPAAN DENGAN PANGERAN

(Panggung menggambarkan tepi sungai yang damai. Bawang Putih sedang mencuci baju. Datang seorang Pangeran dengan pengawal. Musik lembut mengiringi.)

Narator: Beberapa hari kemudian, seorang pangeran dari kerajaan tetangga lewat di tepi sungai. Ia melihat seorang gadis muda sedang mencuci sambil bersenandung lembut.

Pangeran: (mendekat kagum) Siapakah gadis itu? Wajahnya begitu lembut dan suaranya menenangkan hati...

Pengawal: Itu, Tuanku, penduduk desa sebelah. Orang-orang menyebutnya Bawang Putih — gadis yatim yang terkenal karena kebajikannya.

Pangeran: (tersenyum) Bawa aku ke sana. Aku ingin mengenalnya lebih dekat.

(Pangeran mendekati Bawang Putih dengan sopan.)

Pangeran: Permisi, Nona. Aku mendengar suaramu dari kejauhan. Boleh aku tahu siapa namamu?

Bawang Putih: (rendah hati dan sedikit gugup) Hamba... Bawang Putih, Tuanku. Hamba hanya gadis desa yang sedang mencuci baju.

Pangeran: (tersenyum ramah) Tidak ada yang “hanya” pada orang baik. Kebaikanmu lebih berharga dari emas. Aku ingin tahu kisahmu, jika kau berkenan bercerita.

Narator: Bawang Putih pun menceritakan semua kisah hidupnya: tentang ayahnya yang baik, ibu tirinya yang kejam, dan hadiah ajaib dari Nenek Tua

Pangeran: (terpukau) Kau gadis berhati mulia. Kerajaanku butuh sosok seperti dirimu.

(Ia menunduk sedikit, menatap Bawang Putih dengan hormat.)

Pangeran: Maukah kau datang ke istana? Aku ingin memperkenalkanmu kepada rakyatku.

Bawang Putih: (ragu tapi sopan) Jika itu kehendak Tuanku, hamba menurut.

Narator: Begitulah, Pangeran membawa Bawang Putih ke istana dengan penuh penghormatan. Dari hari itu, hidup Bawang Putih berubah. Ia bukan lagi gadis malang, melainkan contoh kebaikan yang dihargai oleh seluruh negeri.

ADEGAN 7 – AKHIR BAHAGIA DI ISTANA

(Panggung berubah menjadi istana megah. Pangeran berdiri di tengah, sementara Bawang Putih berdiri di sampingnya dengan busana indah namun sederhana. Ibu Tiri dan Bawang Merah masuk perlahan dengan kepala tertunduk.)

Narator: Hari itu, istana dipenuhi cahaya dan musik lembut. Namun suasananya bukan pesta kemewahan, melainkan hari pengampunan.

Bawang Putih: (tersenyum lembut) Ibu, Kak Bawang Merah... terima kasih sudah datang.

Ibu Tiri: (menangis berlutut) Ampuni kami, Bawang Putih. Kami telah berbuat jahat padamu. Ibu tak layak memanggilmu anak...

Bawang Merah: (ikut berlutut) Aku iri padamu... padahal hatimu tak pernah menyimpan dendam.

Bawang Putih: (mendekati, memegang tangan mereka) Ibu, Kakak... jangan bersedih. Aku sudah memaafkan sejak lama. Tidak ada gunanya menyimpan kebencian. Yang penting, kita belajar menjadi lebih baik.

Narator: Kata-kata Bawang Putih membuat semua orang di istana terharu. Bahkan sang Pangeran memandangnya dengan bangga.

Pangeran: (tersenyum bijak) Sungguh, hanya hati yang bersih yang pantas menjadi pendamping hidupku. Bawang Putih, engkau telah memberi contoh bahwa kebaikan akan selalu menang melawan kejahatan.

(Lampu panggung perlahan terang, musik lembut dimainkan. Semua tokoh menunduk memberi hormat.)

Narator: Sejak hari itu, Bawang Putih hidup bahagia bersama Pangeran. Ia tidak pernah melupakan desa dan keluarganya. Ia sering menolong rakyat miskin dan mengajarkan bahwa kebaikan tak pernah sia-sia.

Ibu Tiri dan Bawang Merah pun berubah menjadi orang yang baik, menyesali perbuatan masa lalu, dan membantu sesama.

(Cahaya mulai meredup, hanya tersisa satu sorot pada Narator.)

Dan begitulah akhir kisah *Bawang Merah dan Bawang Putih* — Kisah tentang iri hati, penyesalan, dan pengampunan.



Pesan Moral:

Kebaikan hati dan keikhlasan akan selalu membawa kebahagiaan. Sedangkan iri dan dengki hanya membawa kesengsaraan.

(Semua tokoh berkumpul di depan panggung, menunduk memberi salam. Musik penutup berbunyi lembut.)

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

Nama Validator	:
Jabatan	:
Instansi	:
Tanggal Validasi	:

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penelitian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi modul ajar yang telah saya susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah

yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang telah saya sebutkan.

B. Skala Penilaian

- | | |
|---|---------------|
| 4 | = Sangat Baik |
| 3 | = Baik |
| 2 | = Cukup |
| 1 | = Kurang |

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI

Aktivitas Siswa pada Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Model Pembelajaran : *Role Playing*

Kelas/Semester : VII/Genap

Waktu : (2 x 40 Menit)

Petunjuk Penilaian

Berilah keterangan berupa penjelasan pada kolom sesuai dengan pengamatan anda terhadap keterlaksanaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap siswa

Aspek yang diobservasi	Keterlaksanaan		Deskripsi Kegiatan
	Ya	Tidak	
A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)			
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.	✓		Terlaksana dengan baik.
2. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?”.	✓		Siswa merespons dengan antusias
3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan pada hari ini yaitu mengenai “drama” serta melakukan apersepsi.	✓		Terlaksana sesuai rencana.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	✓		Jelas dan dipahami siswa.
5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran	✓		Terlaksana sesuai skenario.
B. Kegiatan Inti (60 Menit)			
1. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa.	✓		Berjalan lancar.
2. Guru menyuruh siswa untuk membuka serta memperhatikan	✓		Dilakukan dengan baik.

buku teks siswa.			
3. Guru bertanya kepada siswa “mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama)”.	✓		Siswa menjawab aktif
4. Guru mempersilahkan kelompok pertama untuk maju ke depan bermain peran (drama).	✓		Terlaksana dengan baik
5. Guru mengenali dan menjelaskan serta bertanya kepada siswa tentang mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).	✓		Berjalan efektif.
6. Guru menetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.	✓		Terlaksana tanpa kendala
7. Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.	✓		Guru aktif memantau
8. Guru menyuruh siswa yang sudah maju ke depan kembali ke tempat duduknya masing-masing.	✓		Tertib dan sesuai arahan
9. Guru meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas	✓		Siswa berpartisipasi baik.
10. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.	✓		Terlaksana dengan baik.
11. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain tampilkan di depan kelas.	✓		Saling menghargai pendapat.
12. Guru memberikan penguatan hasil diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di	✓		Siswa memahami dengan baik.

depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.			
13. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” dan bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman kalian.	✓		Siswa menjawab dengan positif.
C. Kegiatan Penutup (10 Menit)			
1. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran.	✓		Siswa senang dan termotivasi.
2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan yang didapatkan dalam bercerita bermain peran (drama).	✓		Siswa mampu menjawab dengan baik.
3. Guru membagikan kertas dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.	✓		Terlaksana sesuai rencana
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar walaupun dalam keadaan bagaimanapun dan meminta siswa mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada pertemuan hari ini di rumah	✓		Siswa mendengarkan dengan baik.
5. Guru menyampaikan materi selanjutnya dan menyampaikan pesan moral serta penutup pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah dan salam penutup.	✓		Terlaksana dengan tertib dan khidmat.

Catatan:

Seluruh kegiatan pembelajaran Role Playing **terlaksana dengan baik, lancar, dan sesuai**

rencana. Guru dan siswa menunjukkan sikap aktif, disiplin, dan antusias pembelajaran

Lampiran 5

PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/Genap

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Skor Maksi mal	Nilai
		Volume Suara	Kelancaran	Intonasi	Pelafalan	Keberanian			
1	Adinda Zahra	4	3	3	3	3	16	20	80
2	Andi Kurniawan	4	4	3	4	3	18	20	90
3	Aulia Rahma	4	3	3	4	3	17	20	85
4	Bayu Saputra	4	3	3	3	3	16	20	80
5	Dewi Kartika	3	4	2	4	4	17	20	85
6	Dimas Arya	3	3	3	4	3	16	20	80
7	Dinda Amelia	4	3	3	4	3	17	20	85
8	Fahmi Alif	3	4	3	4	4	18	20	90
9	Fajar Hidayat	4	3	3	4	3	17	20	85
10	Gilang Nugraha	4	4	4	4	2	18	20	90
11	Ilham Prasetyo	4	4	3	2	4	17	20	85
12	Intan Permata	4	3	3	4	3	17	20	85
13	Johan Setiawan	3	3	3	4	3	16	20	80
14	Kevin Wijaya	4	3	3	4	3	17	20	85
15	Lestari Puspita	4	3	3	3	3	16	20	80
16	Lukman Hakim	4	3	3	4	3	17	20	85
17	Melati Ayu	4	4	4	4	2	18	20	90

Lampiran 6

Hasil Olahan Data SPSS 1

1. Validitas

Correlations

18	Nadya Azzahra	4	3	3	4	3	17	20	85
19	Nurul Aini	4	3	3	4	3	17	20	85
20	Putri Ayuningtyas	4	4	4	4	2	18	20	90
21	Rafi Maulana	4	4	3	4	4	19	20	95
22	Reza Ramadhan	4	4	4	4	3	19	20	95
23	Rizka Maharani	4	3	3	4	3	17	20	85
24	Rizky Pratama	4	3	4	4	3	18	20	90
25	Salsabila Putri	4	3	3	4	3	17	20	85
26	Syifa Nabila	4	4	3	3	4	18	20	90
27	Tasya Anindya	4	3	3	4	3	17	20	85
28	Vina Yuliana	4	3	3	3	3	16	20	80
29	Yoga Pratama	4	3	3	4	3	17	20	85
Nilai Indikator		95,7	82,8	82,8	92,2	81,9	87,08		

		Volume Suara	Kelancaran	Intonasi	Pelafalan	Keberanian	Jumlah
Volume_Suara	Pearson Correlation	1	.532**	-.088	-.266	-.285	.532**
	Sig. (2-tailed)		.000	.648	.163	.133	.000
	N	29	29	29	29	29	29
Kelancaran	Pearson Correlation	-.088	1	.356	-.169	.362	.691**
	Sig. (2-tailed)	.648		.058	.381	.054	.000
	N	29	29	29	29	29	29
Intonasi	Pearson Correlation	-.088	.356	1	-.029	.074	.616**
	Sig. (2-tailed)	.648	.058		.881	.701	.000
	N	29	29	29	29	29	29
Pelafalan	Pearson Correlation	-.266	-.169	.632**	1	-.190	.632**
	Sig. (2-tailed)	.163	.381	.000		.324	.000
	N	29	29	29	29	29	29
Keberanian	Pearson Correlation	-.285	.362	.074	-.190	1	.511**
	Sig. (2-tailed)	.133	.054	.701	.324		.005
	N	29	29	29	29	29	29
Jumlah	Pearson Correlation	.532**	.691**	.616**	.632**	.511**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.005	
	N	29	29	29	29	29	29

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.682	5

Lampiran 7

Hasil Olahan Data SPSS 2

3. Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.278	29	.200	.852	29	.191

a. Lilliefors Significance Correction

4. Hipotesis

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Posttest	92.090	28	.000	87.069	85.13	89.01

5. Frekuensi Keterampilan Berbicara

Statistics		
Keterampilan Berbicara		
N	Valid	29
	Missing	0
Mean		87.07
Std. Error of Mean		.945
Median		85.00
Mode		85
Std. Deviation		5.092
Variance		25.924
Range		15
Minimum		80
Maximum		95
Sum		2525

Lampiran 8

Data Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara

Diketahui data skor hasil belajar pada kelas *posttest* eksperimen adalah sebagai berikut:

85, 85, 85, 80, 90, 80, 80, 95, 85, 90

85, 85, 90, 85, 80, 85, 95, 85, 85, 95

95, 90, 85, 90, 85, 95, 95, 80, 85

a. Rentang kelas (R) = Nilai terbesar – nilai terkecil
= 95 - 80

= 15

b. Jumlah Kelas Interval = $1 + 3,3 \log n$
= $1 + 3,3 \log 29$

= 5,82

= 6

c. Panjang kelas (P) = $\frac{\text{Rentang Kelas (R)}}{\text{Jumlah Interval Kelas (K)}}$
= $\frac{15}{6}$

= 2,5

= 3

d. Menyusun interval kelas

Tabel Distribusi Frekuensi Penyusunan Interval Kelas

No	Kelas interval	Frekuensi	Presentase
1.	80 – 82	6	20, 6%
2.	83 – 85	8	27, 5%
3.	86 – 88	5	17, 2%
4.	89 – 91	5	17, 2%
5.	92 – 95	5	17, 2%
I = 3		29	100%

Lampiran 9

DOKUMENTASI





Terimakasih kepada adek adek kelas VII yang telah bersedia membantu dan mau bekerja sama dalam penelitian saya ini tanpa kerja sama dan antisipasi kalian penelitian tidak bisa menjalankan penelitian.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 2990 /Un.28/E.1/TL.00.9/06/2025

// Juni 2025

Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Maharani Hutabarat
NIM : 2121000024
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Sikapas Kab. Mandailing Natal

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul " **Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis**"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan
Kebudayaan

DLLis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A. |
NIP. 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 MUARA BATANG GADIS
KECAMATAN MUARA BATANG GADIS
JLN. Lintas Pantai Barat No.- Singkuang

Nomor : 422/174/SMPN.1/2025
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Yth.
Bapak/Ibu Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Di Tempat –

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD ABDUL RAHMAN,S.Pd

NIP : 196601051994121001

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Maharani Hutabarat

NIM : 2121000024

Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian disekolah SMP NEGERI 1 MUARA BATANG GADIS dengan judul penelitian “ *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muara Batang Gadis*” .

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan Terimakasih.

Singkuang, 24 Juni 2025

Kepala SMPN.1 MBG.



MUHAMMAD ABDUL RAHMNA,S.Pd
NIP. 196601051994121001